

Obligatorische Unterrichtsvorhaben 1-12: 68-80 Stunden // Freiraum: ~40 Stunden

22. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen bewusst machen und funktionsgerecht und strukturiert durchführen lernen
23. Hockey für alle !? – grundlegende Fertigkeiten im Hallenhockey erlernen (dribbeln, passen und annehmen)
24. Hindernisbahnen überwinden – kein Problem! – Turnen im Fluss an vorgegebenen Hindernisbahnen.
25. Let´s skip! Rope Skipping – Seilspringen
26. Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung als neue Herausforderung
27. Baggern wie die Profis – Volleyball
28. Badminton! Vom Federball zum Badminton – Überkopf-Vorhandschläge mit unterschiedlichen Distanzen als Grundlage des Zielspiels

Matrix zu den Unterrichtsvorhaben in der Jahrgangsstufe 7

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
22	1.3	A, F	6-9	1,3	1		1,3					1
23	7.5	A,E	12-15	1,2	2	1,2	1,2,3				1	
24	5.3	A,C	9-12	2	1	1	1		3			
25	6.3	A,B	9-12	1,2,	1,2	1	1,2	1,2				
26	3.5	A,D	10	1,2	1,2	1	1,3		1	1,2		
27	7.6	A,E	10	1,2,3	1,2	1	1,2,3				1	
28	7.7	A,E	12	1,2	2	1,2	1,2,3				1	

UV = Unterrichtsvorhaben

BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich 1-9

PP = Pädagogische Perspektiven

Std. = Stunden

BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (durchnummeriert)

MK = Methodenkompetenz (durchnummeriert)

UK = Urteilskompetenz (durchnummeriert)

IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben stellen die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven dar; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen) – (durchnummeriert)

Bewegungsfeld/Sportbereich 1.3	Päd. Perspektive Leitend/ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV Stunden	Vernetzung mit UV	Laufende Nr
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten erweitern</i>	A F	7	6-9	5.1	22

Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen bewusst machen und funktionsgerecht und strukturiert durchführen lernen

Kompetenzerwartungen: BWK 1 /3 MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): Sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen (BWK 1.1)

Methodenkompetenz (MK): Einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten (MK 1.1)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: (BF 1)

Thema des UV 1.3: „Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen bewusst machen und funktionsgerecht und strukturiert durchführen lernen“ (6-9 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeines Aufwärmen: Die Bedeutung des Einlaufens, sich „Beweglichmachens“ und Dehnens • Erarbeitung von sportartspezifischen Übungen • Allgemeine Aufwärmprozesse planen und leiten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • allgemeines und sportartspezifisches Aufwärmen • funktionale Übungen • Stretching • Muskel- und Bandapparat 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen • Individualisierung des Unterrichts: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen • Einen sinnvollen Aufbau der Aufwärmphase und geeignete Übungen für das allgemeine wie das sportartspezifische (ausgewählt) Aufwärmen gemeinsam einüben (Lernen am Modell) • einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien planen und zielgerichtet leiten <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen (Schülerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runden-, Streckenläufe • Stretching • Geeignete Übungen zum sportartspezifischen Aufwärmen im Zusammenhang mit anderen UVs (z.B. Gewöhnung an das Sportgerät Volleyball) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Gestalten der Unterrichtssituation (Auf- und Abbau) <p>punktuell:</p> <p>eine Aufwärmereinheit planen und durchführen</p> <p>Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitete Grundsätze des Aufwärmens einhalten

	<ul style="list-style-type: none"> • Protokollbogen Aufwärmen • Planungsbogen zum Aufwärmen gestalten lernen 		
--	--	--	--

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.5	Päd. Perspektive Leitend/ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV Stunden	Vernetzung mit UV	Laufende Nr
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (hier: Hockey)	A E	7	12-15		23

Thema des UV:

Hockey für alle !? – grundlegende Fertigkeiten im Hallenhockey erlernen (dribbeln, passen und annehmen)

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 2, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)*

Methodenkompetenz:

- *spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden (2)*

Urteilskompetenz:

- *die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)*
- *Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2, a3, e1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: (BF 7)

Thema des UV 7.5: „Hockey für alle?! – grundlegende Fertigkeiten im Hallenhockey erlernen (dribbeln, passen und annehmen) (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festlegung der Beurteilungskriterien der vorzustellenden Spielidee durch die SuS • Umsetzung, Reflektion und Bewertung der eingangs festgelegten Kriterien • mögliche Variationen der vorab vereinbarten Spielidee 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung, Erprobung und Bewertung variabler Spielformen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung / Erprobung / Bewertung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Zusammenspiels entwickeln • unterschiedliche Zielsetzungen entwickeln (Spiel mit/ohne Tor, Einsatz von Handicaps, Balleroberung als Ziel usw.) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielregeln (individuell) 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Zusammenarbeit mit dem Partner <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ernsthaftigkeit in den selbstständigen Partnerübungen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Test nach vorgegebenen Kriterien (passen, dribbeln, annehmen)

			<ul style="list-style-type: none"> Anwendung und Umsetzung des Dribbelns in variablen Spielformen
--	--	--	--

Bewegungsfeld/Sportbereich:	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen an Geräten – Turnen (5.3)	A/C	7	9-12		24

Thema des UV:

Hindernissbahnen überwinden – kein Problem! – Turnen im Fluss an vorgegebenen Hindernisbahnen.

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.:

BWK 5.2, MK 5.1 UK 5.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Beim Turnen an einfachen Hindernisbahnen sollen Grundformen des kurz- und mittelzeitigen Stützens wiederholt und neue turnerische Elemente am Reck und Stufenbarren erprobt werden. Die SuS sollen an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnissituationen (leistungsniveaudifferenzierten Hindernissen) bewältigen und für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln. Dieses gelingt, wenn im Unterricht grundlegende Sicherheits- und einfache Hilfestellungen erarbeitet und situationsbezogen angewendet werden.

Methodenkompetenz:

Turnergeräte sicher auf- und abbauen und kooperativ beim Bewegen an Geräten Sicherheitsstellung übernehmen bzw. Hilfen geben.

Auf fachsprachlich grundlegendem Niveau sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen verständigen.

Urteilskompetenz:

Zusammenhang zwischen Wagnissituationen und individueller (technisch-koordinativer) Leistungsfähigkeit beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: Eintrag der Kurzform (fett: leitend; nicht-fett: ergänzend)

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (a - f)

A: Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Angabe des 2. Inhaltsfeldes (a - f)

C: Wagnis und Verantwortung (3)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: (Bf 5)

Thema des UV (4 .2): „ Hindernisbahnen überwinden – kein Problem! – Turnen im Fluss an vorgegebenen Hindernisbahnen (9-12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eigenes Leistungsvermögen einschätzen und situativ anwenden - Anpassung an verschiedene Sprungsituationen <p>Fachbegriffe</p> <p>Kennzeichen von:</p> <p>-</p>	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hindernisbahn auswählen - Turngeräte sicher auf- und abbauen - Sicherheitsstellungen und aktive Bewegungshilfen (Helfergriffe) kennenlernen und ausführen u.a. an Einzelbildern <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einsetzen von Einzelbildern und Bildreihen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - Absprung vom Reutherbrett und vom Minitrampolin - Auf- und Abspringen / Auf- und Abrollen als sicheren Aufgang und Landung - Auf-, Um- und Abschwingen (Felgauf-, Felgab- bzw. Um- bzw. Unterschwing) - Stützen sowie kurzzeitige Stützphasen bei Handstand, Rolle, Hocke Hockwende und Grätsche) - Turnen im Fluss <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1/1 Klammergriff - 1/2 Klammergriff 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wagnisbereitschaft - Anstrengungsbereitschaft - Durchhaltevermögen <p>Beobachtungskriterien:</p> <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuelle technisch-koordinative Leistungsfähigkeit / Lernzuwachs im Zusammenhang mit den jeweiligen Wagnissituationen

--	--	--	--

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.3	Päd. Perspektive Leitend/ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV Stunden	Vernetzung mit UV	Laufende Nr
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	A B	7	9-12		25

Let´s skip! Rope Skipping - Seilspringen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- Ausgewählte Grundtechniken des Rope Skipplings strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades und durch Erhöhung der Komplexität verändern. (1)
- Objekte in das ästhetisch – gestalterische Bewegungshandeln integrieren. (3)

Methodenkompetenz (MK)

- Ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen Kompositionen kriteriengeleitet in der Gruppe entwickeln sowie zentrale Ausführungskriterien (z.B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern.

Urteilskompetenz (UK)

- Die Bewegungs – und Gestaltungsqualität nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (1)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, b 1, b 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Bewegungsgestaltung (b)

- Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)
- Variationen von Bewegung (z.B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 6.

Thema des UV 6.3: Let's skip! Rope Skipping - Seilspringen (9-12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmöglichkeiten mit dem Seil • Anpassung an das Gerät • Bewegungskoordination • Körperreaktionen bei großer Anstrengung • Anpassung an einen Partner/eine Gruppe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale, Bewegungsspannung 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernaufgabe: Erproben verschiedener Formen des Seilspringens • Erarbeiten einer Rope Skipping – Kür in einer 4 – er oder 5 – er Gruppe <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raumwege • synchrone Bewegungen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grungsprungtechnik • Unterschiedliche Formen des Seilspringens: alleine: z.B. Slalom, Bell, Side Straddle o.ä. mit dem Partner: Visitor Jumps in der Gruppe: Double Dutch • Anpassen der Bewegung an einen Partner • Synchrone Bewegungen in der Kleingruppe 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsbereitschaft • Lernzuwachs <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.5	Päd. Perspektive Leitend/ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV Stunden	Vernetzung mit UV	Laufende Nr
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	A D	7	10		26

Thema des UV (3.5): Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung als neue Herausforderung

Kompetenzerwartungen: BWK 3.1, 3.2, MK 3.1, MK 3.2, UK 3.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-kordinativen Fertigkeitensniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (3.1).
- Eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Hochsprung) in der Grobform ausführen (3.2).

Methodenkompetenz:

- Leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten (3.1).
- Selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z.B. tabellarisch, grafisch) messen (3.2).

Urteilskompetenz:

Die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit (für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfs) beurteilen (3.1).

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a3, c1, d1, d3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte motorischen Lernens (3)

Wagnis und Verantwortung (c):

- Spannung und Risiko (1)

Leistung (d)

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (z.B. Kraft, Schnelligkeit, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (3)

Thema des UV: „Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung als neue Herausforderung“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Wiederholung vieler Vorformen des Springens und Hüpfens (einbeiniges/beidbeiniges Hüpfen, mit rechts/links, auf der Stelle/ über eine bestimmte Strecke, vw/rw/sw, über Hindernisse, mit Zwischenhüpfer, Hin- und Herspringen, hoch/runter etc.) Wahrnehmung der individuellen koordinativen Belastungen und Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit Beobachtung und Beschreibung neuer Bewegungen (Experimentelles) Kennenlernen der biomechanischen Voraussetzungen (Kraft, Beschleunigungsweg, Impulsübertragung) (Experimentelles) Kennenlernen unterschiedlicher <ul style="list-style-type: none"> a) Lösungsformen des Hochspringens b) Hochsprungarten (Schersprung, Rollsprung, Straddle (Tauchwölzer), Flop u.a. Herausfinden/Optimierung der individuellen Grundsätze (Anlaufseite, -geschwindigkeit, -länge, Abstand zur Latte etc.) Erwerb von Kenntnissen der unterschiedlichen Phasen beim Flop (Anlauf, Absprung, Landung) 	<ul style="list-style-type: none"> Möglichst häufiges Springen durch die SuS (hohe Frequenz) Springen im Stationsbetrieb (Sprungparcours), dabei sachgerechtes Aufbauen und Betreuen (z.B. Auflegen der Latte, messen) von Übungsstationen Individuelle Übungsformen, aber auch Partner- und Gruppenformen (z. B. Synchronspringen, Partner-/Gruppen-wettkämpfe) Einsatz von Beobachtungsbögen bei Partneraufgaben (Technikoptimierung) Fehlerkorrektur Lehrerdemo/Einsatz von Tafeln/Plakaten/Filmen zur Veranschaulichung der komplizierten Bewegungsabläufe Punktuelle Einsatz von Absprungs- und Übersetzungshilfen (Sprungbretter, kleine Kästen, Kastenoberteile etc.) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Hochsprungarten (Schersprung, Rollsprung, Wölzer, Straddle, Fosbury-Flop o.ä.) 	<ul style="list-style-type: none"> Zur Vorbereitung: Seilchenspringen in allen Variationen (vw/rw, mit/ohne Zwischenhüpfer, auf der Stelle/im Lauf, hoch/tief etc.) Hink- und Hüpfspiele (z.B. Fangspiel mit Hinkzonen, Hink-staffeln mit Wechsel des Beins, Hinktandem/-schlange etc.) Springen mit und ohne Anlauf (Schlussprung vom Grubenrand, Hochsprung mit Anlauf senkrecht zur (schrägen) Schnur, Kastentreppe mit Sprung auf Weichboden o.ä.) Sprungkombinationen: Tiefweit-/Tiefhochsprung Wettkampfvariationen: <ul style="list-style-type: none"> - Hochsprung relativ: Sieg für geringste Differenz zwischen Körpergröße und Höhe - Hochsprung-Mehrkampf: Addition der Leistungen aus verschiedenen Hochsprungstechniken - Sprung li/re in Addition o.ä. - Mannschaftswettkämpfe Sprungparcours Mehrkampf u.a. mit Hochsprung 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Anstrengungsbereitschaft Sachgerechter Aufbau der Stationen Einhaltung der Sprungregeln/ Sicherheitsvereinbarungen (Minimierung der Verletzungsgefahr) Kooperationsbereitschaft in Gruppen- und Partnerarbeit Leistungsfähigkeit/Koordinations-vermögen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Überprüfung der technischen Ausführung nach bestimmten Kriterien Abnahme der gesprungenen Höhe (evtl. als Klassenwettkampf)

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.6	Päd. Perspektive Leitend/ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV Stunden	Vernetzung mit UV	Laufende Nr
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i> (hier: Volleyball)	A E	7	10		27

Thema des UV: Baggern wie die Profis - Volleyball

Kompetenzerwartungen: Angabe der Kurzform (gemäß Kartensatz) z.B.: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, MK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)*

Methodenkompetenz:

- *Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern (1)*
- *spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden (2)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, e 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*
- *Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- *Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)*

Thema des UV (7.6): „Volleyball – Baggern wie die Profis (10 Stunden)“

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wiederholung des oberen Zuspiels</i> • Erlernen des unteren Zuspiels beim Volleyball • Festigen und Korrigieren des Bewegungsablaufs beim oberen und unteren Zuspiel (OZ/UZ) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oberes Zuspiel / Pritschen • unteres Zuspiel / Baggern 	<ul style="list-style-type: none"> • vermeiden, dass der Ball den Boden berührt • viele Bandüberquerungen erreichen • Partnerübungen (1 mit 1) haben Vorrang vor Gruppenübungen (höhere Übungsintensität) • Erhöhung der Mannschaftsstärken und Spielformen (1 mit 1; 1 gegen 1, 2 mit 2, 2 gegen 2, 3 mit 3, 3 gegen 3) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel 1 <u>mit</u> 1 • Ball über die Schnur 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliches Ballmaterial (Größe, Flugeigenschaften, Gewicht, Größe) • variable Höhe der Schnur • variable Distanz 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Zusammenarbeit mit dem Partner • Beteiligung in Gesprächsphasen, z. B. bei der Festlegung von Spielregeln für die Spielform des Klassenturniers im 3 mit 3 und 3:3 (WVV, S. 47) <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ernsthaftigkeit in den selbstständigen Partnerübungen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beobachtungsbogen „Baggern frontal) [Klett, S.41) <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – vier Beobachtungskriterien mit je drei Bewertungsstufen

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.7	Päd. Perspektive Leitend/ergänzend	Jahrgangsstufe	Dauer des UV Stunden	Vernetzung mit UV	Laufende Nr
<i>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i> (hier: Badminton)	A E	7	12		28

Thema des UV:

Badminton! Vom Federball zum Badminton – Überkopf-Vorhandschläge mit unterschiedlichen Distanzen als Grundlage des Zielspiels

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 2, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)*

Methodenkompetenz:

- *spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden (2)*

Urteilskompetenz:

- *die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)*
- *Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2, a3, e1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*
- *Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- *Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)*

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: (BF 7)

Thema des UV (7.7): Badminton! Vom Federball zum Badminton – Überkopf-Vorhandschläge mit unterschiedlichen Distanzen als Grundlage des Zielspiels (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen des Überkopf-Schlages beim Badminton als Grundlage verschiedener Schlagtechniken - Schlägerhaltung - Variation der Schlagstärke <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<ul style="list-style-type: none"> - - <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände - Schlägerhaltung - Clear/ Überkopf-Clear <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überkopf-Schläge 	<ul style="list-style-type: none"> - prozessbegleitend: - Präsentation der erlernten Schlagtechniken - Zusammenarbeit mit dem Partner - aktive Teilnahme <p>punktuell:</p>