

Sekundarstufe I – Sport-Sequenzgestaltung (Jg. 5-9)

Stand: Oktober 2009/Fachkonferenz

Gemäß dem Lehrplan Sport für die Sek. I¹ (vgl. MSWF 2001, 41ff.) bezieht sich die Sport-Sequenzgestaltung auf die zehn Inhaltsbereiche des Schulsports (vgl. Abb. 1). Da die Inhaltsbereiche 1 und 2 als sportbereichsübergreifenden Bewegungsfelder (Würfeldeckel) zu verstehen sind und Inhaltsbereich 10 eng an die Inhaltsbereiche 1-9 gebunden ist (Würfelseite), sind die nachfolgenden Tabellen in der Funktion eines „Schulinternen Lehrplans für Sport“ nach den Inhaltsbereichen 3 bis 9 geordnet, die den Sportunterricht eigenständig bestimmen dürfen². Aufgrund schulorganisatorischer Vorgaben kann der Inhaltsbereich 8 *Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport* nur im Rahmen von Exkursionen/Wandertagen mit sportlichem Schwerpunkt angeboten werden. Daher wird er in der folgenden tabellarischen Anordnung nicht mit aufgenommen.



Abb. 1: Inhaltsbereiche des Schulsports (Quelle: MSWF 2001, 41.)

¹ vgl. MSWF (MINISTERIUM FÜR SCHULE, WISSENSCHAFT UND FORSCHUNG DES LANDES NORDRHEIN-WESTFALEN) (Hrsg.): *Sekundarstufe I. Gymnasium. Richtlinien und Lehrpläne. Sport*. Frechen 2001, 41ff.

² vgl. ebd., 41.

Inhaltsbereich 3: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Jahrgangsstufe: 5/6						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/ Lehrmittel	Leistungskontrolle
Vom Springen auf und über etwas zum Schrittweitsprung	1, 3, 10	A, D	<p>Springen auf die unterschiedlichste Art & Weise, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf und über etwas springen: Ein- und beidbeinige Sprünge; mit und ohne Anlauf; über etwas hinweg und auf etwas hinauf; weit, hochweit und hoch; ohne und mit Drehung; einzeln, Synchronsprünge paarweise und in Gruppen, Figurensprünge... -unter Benutzung verschiedener Geräte und Gegenstände: Kästen, Mattenberge, Seile, Latten, Reutherbrett... -Zielsprünge -Koordination von Anlauf und Absprung - Erlernen der Schrittsprungtechnik im normierten Weitsprung <p>-Die Schwerkraft spüren und überwinden</p>	<p>Demonstration</p> <p>EA, PA</p>	<p>Lehrbilder und Videos</p> <p>Checkliste Bewegungsablauf</p> <p>Bananenkisten, Zauberschnur, Fahrradreifen etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Einzel- und Gruppenwettämpfe - Messung der Sprungweite absolut und relativ - Bewertung der Technik des Schrittweitsprungs -Unterrichtsgespräch
Das Werfen in seinen verschiedenen Variationen	1, 3, 10	A, D	<ul style="list-style-type: none"> -Schlagballweitwurf aus dem Drei-Schritt-Rhythmus - Grobform des Schlagballweitwurfs an unbeweglichen Zielwurf-Stationen - Laufen und Werfen in Kombination – Biathlon Wettbewerb - Bewegungsablauf Schlagballwurf aus dem Drei-Schritt-Rhythmus - mit unterschiedlichen Wurfgeräten werfen - Zielwerfen, Weitwerfen, Hochwerfen, Drehwerfen 	EA, PA	Checkliste Bewegungsablauf	<ul style="list-style-type: none"> -Weitenmessung - Zielwürfe in Wettkampfform -Biathlon -Technik -Unterrichtsgespräch
Vom Sprinten zum ausdauernden Laufen	1, 3, 10	A	<ul style="list-style-type: none"> -unterschiedliche Lauftempi erfahren und steuern lernen (Zeitschätzläufe, Umkehrläufe etc.) -Einzel-, aber auch Mannschaftslaufwettbewerbe erfahren -Atmung und Puls bewusst wahrnehmen - gesundes laufen erlernen – Lauf ABC und Laufschule - Unterschiede im schnellen und langsamen Laufen entdecken - schnelles, geschicktes, rhythmisches und ausdauerndes Laufen 	EA, PA		<ul style="list-style-type: none"> -Unterrichtsgespräch - Hausaufgaben

Kinderzehnkampf	1, 3, 10	A, D http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/kindezehnkampf.html	10 Sekunden Sprint; Zonenweitsprung Medizinballstoß; Bänderhochsprung 30 Sekunden Lauf 30 m Bananenkartons Fahrradmantel-Zielwurf Stabfliegen Heuler-Zielwurf Aerober Ausdauerlauf			
------------------------	----------	---	---	--	--	--

Jahrgangsstufe: 7/8

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektive	Kompetenzen	Methoden	Medien/ Lehrmittel	Leistungskontrolle
Leistungen relativ – individuelle Voraussetzungen in Wettkampfsituationen gerecht werden	1, 3, 10	D	<ul style="list-style-type: none"> - erkennen, dass Leistungen von verschiedenen Faktoren (z.B. körperlichen Voraussetzungen, individuellen Bewegungserfahrungen) beeinflusst werden -Leistungskriterien erfahren - selbstständig neue Leistungskriterien finden und entwickeln (Zielwerfen statt Weitwerfen, Zeitpräzisierung statt Zeitminimierung etc.) - realistische Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit - Gruppenwettkämpfe entwickeln -Leistungen absolut und relativ ermitteln 	EA, PA, GA	Lernplakate	<ul style="list-style-type: none"> -selbstentwickelte Wettbewerbe bewerten - absolute und relative Leistungsmessungen durchführen -Unterrichtsgespräch
Laufen, Springen und Werfen - Wir entwickeln und erproben Gruppenwettkämpfe	1, 3, 10	E	<ul style="list-style-type: none"> - normierte und selbstentwickelte/alternative LA-Wettkämpfe auf ihre Eignung für einen Gruppenwettkampf prüfen - eigene Wettkämpfe im Bereich Laufen-Springen-Werfen entwickeln und mit normierten kombinieren - Thematisierung von fünf normierten Disziplinen aus den Bereichen Laufen, Springen und Werfen und Nutzung für einen Gruppenwettkampf - Den Gegensatz "Individualsportart" Leichtathletik und Gruppensportart-Leichtathletik erfahren - Gemeinschaftserlebnis und Kooperation erfahren - Chancen, Grundformen und Probleme des sozialen Miteinanders zu erfahren und zu reflektieren sowie die Lerngruppe als Gemeinschaft erleben und thematisieren 	GA	Schaubilder, Lernplakate, Videos	<ul style="list-style-type: none"> -Einzel- und Gruppenleistungen bewerten - entwickelte Wettkämpfe bewerten -Unterrichtsgespräch

Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektive	Kompetenzen	Methoden	Medien/ Lehrmittel	Leistungs-kontrolle
Ausdauernd laufen	1, 3, 10	F	<ul style="list-style-type: none"> - Pulsmessung (Ruhepuls, Belastungspuls, Erholungspuls) - Trainingsprogramm erstellen, durchführen und Trainingstagebuch auswerten - Trainingsmethoden kennen lernen -Ausdauerarten -Wirkungen des Ausdauertrainings 	EA, PA, GA	Schaubilder, Trainingstagebuch, Uhren zur Pulsmessung	<ul style="list-style-type: none"> - Trainingstagebuch - Testläufe über 20-30 Minuten nach Training - Trainingstagebuch - Hausaufgabe Wirkungen des Trainings - Unterrichtsgespräch
Hoch und weit springen	1, 3, 10	D	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der verschiedenen Hochsprungtechniken – insbesondere der Fosbury Flop-Technik (Anlauf und Absprungkoordination, Flugphase und Landung) - Hochsprung absolut und relativ - alternative Messungen der Sprungkraft erarbeiten und durchführen - Trainingsmöglichkeiten zur Verbesserung der Sprungkraft kennen lernen - Bewegungen analysieren, bewerten und korrigieren können -Vertiefung des Schrittweitsprungs 	Demonstration EA, PA, GA	Videos und Schaubilder Maßbänder Checkliste Bewegungsanalyse	<ul style="list-style-type: none"> - Messung der Sprunghöhe absolut und relativ (Jump-and-reach-test) - Bewertung der Technik des Fosbury Flops (oder einer Hochsprungtechnik nach Wahl) - Durchführung eines alternativen Hochsprungwettkampfes -Unterrichtsgespräch
Wurferfahrungen mit normierten und alternativen Wurfgeräten	1, 3, 10	A, D	<ul style="list-style-type: none"> - Sammeln von Wurferfahrungen mit normierten und alternativen Wurfgeräten (Indiaca, Frisbee, Football, Wurfring, Softball usw.) - Entwickeln von Spielen nebst Regeln mit einem ausgewählten Wurfgerät - Erlernen der Kugelstoßtechnik -Bewegungen analysieren, bewerten und korrigieren können 	EA,PA,GA Demonstration	Verschiedene Wurfgeräte Schaubild Was sind Regeln? Schaubilder Kugelstoßtechnik Checkliste Bewegungsanalyse	<ul style="list-style-type: none"> -Überprüfung der Kugelstoßtechnik und -weite - Bewertung der Spielideen hinsichtlich der Durchführbarkeit -Unterrichtsgespräch

Inhaltsbereich 4: Bewegen im Wasser – Schwimmen

Jahrgangsstufe: 5						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/ Lehrmittel	Leistungs-kontrolle
Spielerische Gewöhnung an das Wasser	4, 10,1	A, C, F	<ul style="list-style-type: none"> - Ausatmen ins Wasser - Kopf unter Wasser nehmen - Augen unter Wasser öffnen - Auftrieb des Wassers erspüren - Erste Gleitübungen ohne Schwimmhilfen 	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Spielformen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwimmhilfen - Styroporbretter - Schwimmgürtel 	Spielerische Überprüfung der erforderlichen Fähigkeiten
Erlernen des Kraul-Schwimmens in Bauch- und Rückenlage	4, 10,1	A, C, F	Beherrschen der Grundform der Schwimmar-ten mit sauberer Koordination von Arm- und Beinbewegung sowie Atmung	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Demonstration - Kleinschrittiges Vorgehen über separate Einführung der Arm- und Beinbewegung und Kombination der beiden Elemente mit der richtigen Atmung 	<ul style="list-style-type: none"> - s.o. - Bildtafeln 	Überprüfung der Grobform der Technik über ein ca 20m-lange Strecke, Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> - Korrekte Koordination von Arm- und Beinbewegung und Atmung
Grundlagen des Tauchens	4, 10,1	A, C, F	<ul style="list-style-type: none"> - Tieftauchen nach Ringen in unterschiedlich tiefem Wasser (differenziert nach Leistung) - Streckentauchen über mind. 10m 	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Spielformen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration 	Demonstration der erworbenen Tauchfähigkeiten, Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> - Weite der getauchten Strecke - Tieftauchen in vorgegebener Zeit
Erlernen des Brustschwimmens	4, 10,1	A, C, F	Beherrschen der Grundform des modernen Bruststils mit sauberer Koordination von Arm- und Beinbewegung sowie Atmung	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Demonstration - Kleinschrittiges Vorgehen über separate Einführung der Arm- und Beinbewegung und Kombination der beiden Elemente mit der richtigen Atmung 	<ul style="list-style-type: none"> - s.o. - Bildtafeln 	Überprüfung der Grobform der Technik über ein ca. 20m-lange Strecke, Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> - Korrekte Koordination von Arm- und Beinbewegung und Atmung

Grundlagen des Springens von Startblock, Schwungbrett und Turm	4, 10,1	A, C, F	<ul style="list-style-type: none"> - Einfache Sprünge (Streck-/Hoch-/Bücksprünge) - Sprünge mit Drehung um Längs- und Breitenachse) - Startsprung 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration 	<ul style="list-style-type: none"> - Bildtafeln 	Demonstration der erworbenen Fähigkeiten, Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> - Schwierigkeitsgrad - Körperspannung - Koordinationsfähigkeit
Erlernen der verschiedenen Möglichkeiten des Wendens im Wasser	4, 10,1	A, C, F	<ul style="list-style-type: none"> - Beherrschen der einfachen Kippwende - Beherrschen der Grobform der Rollwende 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration - Partnerarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> - Bildtafeln - Videos 	Demonstration, Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> - Flüssige Koordination der Gesamtbewegung - Ökonomischer Übergang in die Gleitbewegung mit möglichst geringem Geschwindigkeitsverlust

Inhaltsbereich 5: Bewegen an Geräten - Turnen

Jahrgangsstufe: 5 & 6												
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle						
Kunststücke mit und ohne Geräte erlernen	5, 1,10	A, B, C	<p>Bewegungsmöglichkeiten am Boden und an Geräten (auch Gerätebahnen/-parcours) entdecken, erproben, üben und verbessern</p> <p>Boden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rolle vw., sw., rw., - Streck sprung mit/ohne ½ Dr. - Handstand mit Hilfestellung <p>Barren</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">- Stützen und Schwingen</td> <td>Balken/Bank</td> </tr> <tr> <td>- Kehre</td> <td>- vw., rw. balancieren</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- ½ Dr, Hocksprung</td> </tr> </table> <p>Reck</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stütz - Abzug vw. - Unterschwingung aus dem Stand - Hüftaufschwung <p>Ringe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schwingen - ½ Dr. - Kipplage - Absprung hinten <p>Sprung</p> <ul style="list-style-type: none"> - beidbeiniger Absprung vom Sprungbrett - Grätsche über den Bock - Aufrollen auf den Längskasten <p>Akrobatik</p> <ul style="list-style-type: none"> - einfache Partnerakrobatik - kreatives Einbringen von Geräten/Neudeuten von Geräten - miteinander turnen und präsentieren <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> - sicherer Auf- und Abbau der Geräte - ½ und ganzer Klammergriff sicher anwenden - Verantwortung für sich und andere übernehmen <p>Körperwahrnehmung</p> <ul style="list-style-type: none"> - seinen Körper an- und entspannen - Haltung nicht nur als ästhetischen Aspekt sondern auch den Zusammenhang zwischen Haltung und Funktionalität/Sicherheit erkennen 	- Stützen und Schwingen	Balken/Bank	- Kehre	- vw., rw. balancieren		- ½ Dr, Hocksprung	<ul style="list-style-type: none"> - an Stationen üben - Plenum - Partnerarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsblätter zum Üben und Helfen & Sichern - Schaubilder - Demonstration 	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation der erlernten Fertigkeiten (auch des Helfens und Sicherns!) - ggf. Test zum Thema „Sichern und Helfen“
- Stützen und Schwingen	Balken/Bank											
- Kehre	- vw., rw. balancieren											
	- ½ Dr, Hocksprung											

Jahrgangsstufe: 7 & 8						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Gemeinsam mit Partnern turnen	5 & 1,10	A, B, C	<p>Bewegungsmöglichkeiten am Boden und an Geräten (auch Gerätebahnen/-parcours) gemeinsam erweitern und gestalten</p> <p>Boden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit Partner als Hilfe, Hindernis, „Turngerät“ turnen - synchron, asynchron, zyklisch turnen - aufeinander zu, von einander weg, übereinander hinweg turnen - Elemente der Partnerakrobatik aufgreifen - eine Bodengestaltung nach im Unterricht entwickelten Kriterien erarbeiten <p>Gruppenturnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - gemeinsam ein Gerät/Gerätekombination/-parcours auswählen und sicher aufbauen - Bewegungsmöglichkeiten entdecken, erproben, üben und verbessern - Sicherheitsaspekte erkennen und wahren - eine Gruppenkür nach im Unterricht entwickelten Kriterien erarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - an Stationen üben - Partnerarbeit - Gruppenarbeit - Plenum 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsblätter zum Üben und Helfen & Sichern - Schaubilder - Demonstration 	Präsentation der Gestaltungen (es zählt nicht nur Bewegungsgüte, sondern auch insbesondere das Erfüllen der entwickelten Kriterien)

Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
<p>Wettkampfmöglichkeiten im Turnen selbst entwickeln</p> <p>oder</p> <p>Turngeräte und -übungen als Trainingsmöglichkeiten entdecken</p>	5 & 1,10	<p>A, B, D</p> <p>A, D, F</p>	<ul style="list-style-type: none"> - einen Gruppenwettkampf an Geräten entwickeln - sich auf den Wettkampf gezielt und gemeinsam vorbereiten - den Wettkampf organisieren, durchführen und auswerten - Turngeräte als Fitnessgeräte deuten und Übungen entwickeln - einen Krafttest mit den entwickelten Übungen erstellen und durchführen - einen Trainingsplan zur Kraft-Steigerung erstellen und durchführen - Übungen erproben, die auch ohne Geräte zu Hause durchgeführt werden können - einen Abschlusstest durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Gruppenarbeit - Plenum - Stationsarbeit - ggf. Exkursion in Fitnessstudio/Kletterhalle etc. - → ggf. Interdisziplinäres Arbeiten mit Biologie 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsblätter zum Entwickeln des Gruppenwettkampfes, der Übungen, Kraftzirkel und Trainingspläne - selbst entwickelte Wettkampfkarten - Demonstration 	<ul style="list-style-type: none"> - Wettkampfergebnis - Mitarbeit bei der Entwicklung, Vorbereitung und Organisation (ggf. Gruppenbericht/-portfolio) - individuelle Leistungssteigerung - Mitarbeit bei der Entwicklung der Übungen, Erstellung und Durchführung des Trainingsplans

Inhaltsbereich 6: Gestalten, Tanzen, Dastellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Jahrgangsstufe: 5						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Einführung in die Akrobatik: Wir bauen Menschenpyramiden (10 Std.)	6, 1, 10	A, B, C, D	Beherrschen der Grundlagen der Akrobatik Kenntnisse der Sicherheitsvorschriften Fähigkeit zur Kooperation im Team	- Partnerarbeit/ Teamarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Bildvorlagen - graphische Darstellungen - Flipchart 	Präsentation dreier unterschiedlicher Menschenpyramiden in der Gruppe (6-8 Personen), bewertet nach: <ul style="list-style-type: none"> - Kreativität - Schwierigkeitsgrad - Einhalten der Sicherheitsvorschriften

Jahrgangsstufe: 6						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Erarbeitung einer Gruppendarbietung mit statischen und dynamischen Elementen (10 Std.)	6, 1, 10	A, B, C, D, F	Beherrschen der Grundlagen des Turnens am Parallelbarren: <ul style="list-style-type: none"> - Schwingen - Stützen - Felgen - Kehren Ausbildung koordinativer Fähigkeiten Fähigkeit zur Kooperation im Team	- Partnerarbeit/ Teamarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Bildvorlagen - CDs 	Präsentation in der Gruppe (6-8 Personen), bewertet nach: <ul style="list-style-type: none"> - Kreativität - Schwierigkeitsgrad - Flüssige Übergänge - Originalität

Jahrgangsstufe: 7						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Einführung in Hip Hop und Breakdance: Erarbeitung einer ca. 1.30 Minuten langen Kombination in der Gruppe (2-5 Pers.) (8 Std.)	6, 1, 10	A, B, F	Beherrschung einfacher Schrittkombinationen Schulung koordinativer Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler- und Lehreremonstration - Teamarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> - Musikvideos - CDs 	Präsentation einer Hip-Hop-Kombination mit Breakdance-Elementen, bewertet nach: <ul style="list-style-type: none"> - Kreativität - Übereinstimmung von Bewegung und Musik - Originalität - Bewegungsweite und -intensität (Gestaltungsnote Gruppe = 50%, Ausführungsnote einzeln = 50%)

Jahrgangsstufe: 8						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Einführung in den Rock'n'Roll mit akrobatischen Elementen: Erarbeitung einer ca. 1.30 Minuten langen Choreographie (10 Std.)	6, 1, 10	A, B, C, D	Beherrschung der Grundschritte und einfacher akrobatischer Elemente Schulung koordinativer Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler- und Lehreremonstration - Partnerarbeit - Videoanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> - Musikvideos - CDs - Bildreihen - Videoaufnahmen 	Präsentation einer Rock'n'Roll Choreographie, bewertet nach: <ul style="list-style-type: none"> - Kreativität - Übereinstimmung von Bewegung und Musik - Originalität - Bewegungsweite und -intensität (Gestaltungsnote Gruppe = 50%, Ausführungsnote einzeln = 50%)

Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
<p>Einführung in die Step-Aerobic Erarbeitung eines ca. 3-minütigen Step-Tanzes in der Gruppe (2-5 Personen) (12 Std.)</p>	6, 1, 10	A, B, C, D, F	<p>Beherrschen der Basic Steps</p> <p>Schulung koordinativer Fähigkeiten</p> <p>Verknüpfung von Steps zu einer tänzerischen Gestaltung</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schüler- und Lehreremonstration - Eigenständige Erarbeitung von Grundelementen nach Bewegungsbeschreibungen - Videoanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstrationenvideos - CDs - Bewegungsbeschreibungen - Videoaufnahmen 	<p>Präsentation eines Step-Aerobic-Tanzes in der Gruppe, bewertet nach:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kreativität - Gestaltung - Übereinstimmung von Bewegung und Musik - Originalität - Bewegungsweite und -intensität <p>(Gestaltungsnote Gruppe = 50%, Ausführungsnote einzeln = 50%)</p>

Inhaltsbereich 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Badminton)

Jahrgangsstufe: 8						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Vertiefung Grundlagen des Badmintonspiels, Einführung in das Doppelspiel (8 Std.)	7, 1, 10	A, D, E, F	Beherrschen der Grundschläge <ul style="list-style-type: none"> - Clear - Drop - Aufschlag - Smash Kenntnisse der Spielregeln (Einzel und Doppel)	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Lehrer- und Schülerdemonstration 	<ul style="list-style-type: none"> - Bildreihen - Flipchart 	Vorspielen mit Partner / Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> - Beherrschung der Grundschläge - Laufarbeit - Kampfbereitschaft Beteiligung an Unterrichtsgesprächen
Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Verfestigung der Grundschläge, Durchführung eines Doppeltourniers mit Erstellen einer Rangliste (8 Std.)	7, 1, 10	A, D, E, F	Beherrschen der Grundschläge Kenntnis der Spielregeln (Doppel) Beherrschen taktischer Elemente des Doppelspiels (vorn-hinten/Seite-Steite/Kompassnadel)	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Lehrer- und Schülerdemonstration 	<ul style="list-style-type: none"> - Bildreihen - Flipchart - Turnierpläne 	Vorspielen mit Partner / Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> - Beherrschung der Grundschläge - Angewandte Taktik - Laufarbeit & Kampfbereitschaft Erreichte Position in der Rangliste

Inhaltsbereich 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Basketball)

Jahrgangsstufe: 5 & 6						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Kleine Ballspiele als Vorbereitung zum Basketballspiel	2,7, 1, 10	A, C, D, E	Ballgefühl entwickeln Ballführen <ul style="list-style-type: none"> - zwischen Slalomstangen - Richtungsänderungen technische Fertigkeiten entwickeln/Raumausnutzung kennen lernen Sternschritt und Schrittfolgen erfahren und anwenden	Einfache Übungsformen <ul style="list-style-type: none"> - Dribbeln - Passen - Werfen Regelkunde im Spiel Einfache techn. & takt. Übungsformen anwenden	<ul style="list-style-type: none"> - Markierungen - Leibchen - Bildtafeln - Video als Analyse zum besseren Verständnis - Ball 	<ul style="list-style-type: none"> - klare Kriterien aufstellen, anwenden und beschreiben - techn. Fertigkeiten wiederholt kontrollieren - Testübungen einschätzen und bewerten

Jahrgangsstufe: 7 & 8						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Basketball in und mit Regelstrukturen	7, 1, 10	A, C, D, E	Ballkontrolle Ballführung im Parcours Richtungsänderung: Sternschritt, Passen, Stoppen und Springen Individuelles und gruppentaktisches Verhalten verbessern Schiedsrichterfunktion übernehmen	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerübungen - Techn. und taktische Aufgaben lösen und demonstrieren - Mannschaften nach komplexeren Regelstrukturen organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Hütchen und Markierungen - Bälle - Leibchen 	<ul style="list-style-type: none"> - Fachtest - Spielregeln aufstellen und beachten - einfache Fachtestübungen ansetzen - motorische und taktische Fähigkeiten bewerten

Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Basketball in und mit Regelstrukturen	7, 1, 10	A, C, D, E	Ballführung mit starker und schwacher Hand Technische Fertigkeiten verbessern Verteidigungstaktiken und Angriffstaktiken: Mann gegen Mann, in Überzahl Raumdeckung beherrschen	<ul style="list-style-type: none"> - Individual- und gruppentaktische Systemstrukturen technisch und taktisch lösen - einfache und komplexen Spielwettkampf üben - kleine Turniere organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Videoaufzeichnungen - Analysebögen und –gespräche - Magnettafel 	<ul style="list-style-type: none"> - klar formulierte Aufgaben stellen - mot. Fähigkeiten demonstrieren - Spieltaktisches Verhalten nach Kriterien und eigenen Lösungsbewegungen beschreiben und einsetzen

Inhaltsbereich 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Fußball)

Jahrgangsstufe: 5/6						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
1. Fußball in und mit Regelstrukturen: kreative eigenständige Bewegungsformen mit Ball/ Ballführung/ freies Ballführen/ Dribblingformen	7,1,2,10	A, C, D, E	Ballgefühl entwickeln Ballführen mit starkem und schwachen Fuß Geländeparcour mit Richtungsänderungen komplexe Spielsysteme Torwartspiele	Gruppenarbeit mit einfachen technisch/taktischen Aufgaben; Partnerarbeit	- Ball - Geländehilfen - Markierungen	- Fachtestformen entwickeln - klar und eindeutig formulierte Kriterien aufstellen, beschreiben und anwenden
2. ebd.: einfache Spielformen 3:3 / 2:1 / 3:1 Ballkontrolle fördern	7,1,10	A, C, D	vortaktische Kleinfeldspiele kennen lernen Individual- und Gruppentaktik entwickeln Raumausnutzung kennen lernen technische Fertigkeiten entwickeln	individual- und gruppentaktische Spiel- und Übungsformen entwickeln, Probleme lösen Mannschaften u. Spiele mit Schiedsrichter nach einfachen Regelstrukturen organisieren	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart	- Spielregeln aufstellen und beachten - Fachtestübungen entwickeln - motorische Fertigkeiten bewerten und demonstrieren
3. ebd.: Ballkontrolle u. Passen in einfachen komplexen Spielformen 1:1 / 3:3 / 6:6; Schulung des Zusammenspiels mit Torwart; taktische Situationen gestalten und lösen	7,1,10	A, C, D, E	technische Bewegungsabläufe verbessern Spielübersicht entwickeln individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern	individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart	- technisches und spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen - einfache, aber komplexere Fachtestübungen anwenden
4. ebd.: Direkte Pässe / Ferinkoordination am Ball: Passen – Stoppen - Direktpassspiel 3:1 u. 3:3 einfache kompl. Spielformen	7,1,10	A, C, D, E	technische Fertigkeiten verbessern Spielübersicht entwickeln Schiedsrichteraufgaben übernehmen und umsetzen individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern	individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden einfache, aber komplexe Spielformen organisieren	- Videoaufzeichnungen - kognitive Phasen zur Analyse und zu besserem Spielverständnis einsetzen	- spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen - komplexe Spielformen demonstrieren, leiten und anwenden

Jahrgangsstufe: 7/8						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
1. Fußball in und mit Regelstrukturen: kreative, eigenständige Bewegungsformen mit Ball/Ballführen/freies Ballführen/mit Innen- und Außenrist/Dribblingformen	7,1,10	A, C, D, E	Ballgefühl zur Feinmotorik entwickeln/Ballführen mit starkem und schwachen Fuß unter Einbeziehung des Torschusses/Ballführen in Geländeparcour mit Richtungsänderung Komplexe Spielsysteme Torwartspiele Passen – Stoppen	Einzelarbeit mit Spielgerät Partnerarbeit komplexe technische und taktische Aufgaben lösen	- Ball - Geländehilfen - Markierungen	- Fachtestformen weiterentwickeln - klar und eindeutig formulierte Kriterien aufstellen, beschreiben und anwenden
2. ebd.: einfache Spielformen 3:3 / 2:1 / 3:1 / 4:2 / 3:2	7,1,10	A, C, D, E	vortaktische Kleinfeldspiele ausbauen Individual- und Gruppentaktik entwickeln; Raumausnutzung zweckmäßig gestalten technische Fertigkeiten feinkoordinativ entwickeln	individual- und gruppentaktische Spielformen entwickeln, Probleme lösen	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart	- Spielregeln aufstellen & beachten - Fachtestübungen entwickeln - motorische Fertigkeiten zeigen und demonstrieren
3. ebd.: Ballkontrolle u. Passen in einfachen komplexen Spielformen 1:1 / 3:3 / 6:6 Schulung des Zusammenspiels mit Torwart/taktische Situationen gestalten und lösen	7,10	A, C, D, E	technisch-komplexe Bewegungsabläufe verbessern; Spielübersicht entwickeln Individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern; Schiedsrichterfunktion und vertiefte Regelkenntnis	Mannschaften u. Spiele mit Schiedsrichter nach komplexeren Regelstrukturen organisieren individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart	- spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen - einfache, aber komplexere Fachtestübungen anwenden
4. ebd.: Direkte Pässe/Feinkoordination am Ball/ Passen – Stoppen – Direktpassspiel 3:1 u. 3:3 einfache kompl. Spielformen	7,1,10	A, C, D, E	technische Fertigkeiten verbessern Spielübersicht entwickeln Schiedsrichteraufgaben übernehmen und umsetzen individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern	individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden einfache, aber komplexe Spielformen organisieren	- Videoaufzeichnungen - kognitive Phasen zur Analyse und zu besserem Spielverständnis einsetzen	- spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen - komplexe Spielformen demonstrieren / leiten und bewerten

Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungs-kontrolle
1. Fußball in und mit Regelstrukturen: eigenständige Bewegungsformen mit Ball und Gegner/ Dribblingformen 1:1 / 2:1 / 3:1	7,1,10	A, C, D, E	Ballführen mit starkem und schwachen Fuß/Ballführen in Geländeparcour mit Richtungsänderung und Zeitvorgaben; Fünferzirkel Komplexe Spielsysteme Torwartspiele	Aufgaben in Gruppenarbeit in komplexen Systemstrukturen technisch/taktisch lösen einfache Übungsformen demonstrieren	- Ball - Geländehilfen - Markierungen	- Fachtestformen mit taktischen Leistungsnormen konzipieren - klar und eindeutig formulierte Kriterien aufstellen, beschreiben und anwenden
2. ebd.: komplexe Spielformen 3:1 / 4:2 / 3:3 / 5:5 etc. Ballkontrolle	7,1,10	A, C, D, E	vortaktische Kleinfeldspiele weiter ausbauen Individual- und Gruppentaktik an Systemen weiterentwickeln; Raumausnutzung zweckmäßig gestalten Tackling anwenden	individual- und gruppentaktische Spielformen entwickeln, Probleme lösen Mannschaften u. Spiel mit Schiedsrichter nach Wettkampfregelstrukturen organisieren	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart	- Spielregeln aufstellen & beachten - einfache Fachtestübungen entwickeln - motorische Fertigkeiten zeigen und demonstrieren
3. ebd.: Ballkontrolle u. Passen in komplexen Spielformen 1:1 / 3:3 / 6:6 Ausbau des Zusammenspiels mit Torwart/takt. Situationen gestalten & lösen	7,1,10	A, C, D, E	technische Bewegungsabläufe verbessern Spielübersicht entwickeln Individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern	individual- und gruppentaktische Systemstrukturen sicher anwenden	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart	- spieltaktisches Verhalten nach Kriterien und eigenen Lösungswegen beschreiben und einschätzen - komplexe Fachtestübungen entwickeln
4. ebd.: Direkte Pässe/Feinkoordination am Ball/ Passen – Stoppen – Direktpassspiel Flugbälle und Kopfbälle in kompl. Spielformen	7,1,10	A, C, D, E	technische Fertigkeiten verbessern Spielübersicht entwickeln Schiedsrichteraufgaben übernehmen und umsetzen individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern	individual- & gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten & anwenden einfache, aber komplexe Spielformen organisieren ein klasseninternes Turnier planen & wettkampfgerecht durchführen	- Videoaufzeichnungen - kognitive Phasen zur Analyse und zu besserem Spielverständnis einsetzen	- spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen - komplexe Spielformen demonstrieren / leiten und bewerten

Inhaltsbereich 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Handball)

Jahrgangsstufe: 5 & 6						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
<p>Spielmöglichkeiten mit dem Handball in der Halle entdecken und gestalten (ca. 6 Std.)</p>	7, 1, 2, 10	E	<p>Spielvarianten kennen lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> - bei denen das Fangen und Passen, - das Dribbeln, - das zielgerichtete Werfen <p>im Vordergrund stehen und</p> <ul style="list-style-type: none"> - wenig Raum benötigt wird, - zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden kann, - mit möglichst vielen Teilnehmern gespielt werden kann, - unterschiedliche Räume und Hallenfelder genutzt werden müssen. <p>Spiele mit dem Handball selbst erfinden, wobei bestimmte Spielvariablen vorgegeben werden, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl der Bälle - Hallenfelder - Anzahl der Tore/Torvarianten <p>Basisspiele des Handballs auf dem Kleinfeld kennen lernen und erproben, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kombinationsball - Wandball - Stangentorball - Mattenball - Kleinfeldspiele - Sektorenspiele („Streethandball“) - Mini-Turnier auf dem Kleinfeld 	- Gruppenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Plakate/Tafeln um gemeinsame Regeln zu notieren - Schaubilder/Demonstration der grundlegenden Techniken 	<ul style="list-style-type: none"> - fortlaufende Leistungsbeobachtung insbesondere auch zur Gruppenmitarbeit

Jahrgangsstufe: 7 & 8						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
<p>Spielfähigkeit im Handballspiel entwickeln (ca. 10 Std.)</p>	7, 1, 10	E, D	<p>Grundtechniken (Dribbeln, Passen, Fangen, Zielen) in den Basisspielen auf dem Kleinfeld wiederholen und festigen (vgl. Jg. 5/6)</p> <p>Spielübersicht durch Sektorenspiele bekommen und situationsgerechtes Verhalten kennen lernen und erproben</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>im Angriff:</i> Freilaufen, Raumaufteilung, Durchbruch, Kreuzen, Sperren, An- und Abspiel - <i>in der Abwehr:</i> Heraustreten, Zurücktreten, Übernehmen, Sichern, Aushelfen, Block beim Torwurf, Verstellen von Laufwegen, Arm- und Beinarbeit <p>Erlertes im Klein- und Großfeldspiel erproben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kleinturniere im Klein- und Großfeld 	<ul style="list-style-type: none"> - an Stationen üben - Partnerarbeit - Gruppenarbeit - Plenum 	<ul style="list-style-type: none"> - Schaubilder/Tafeln/Demonstrationen/Arbeitsblätter zum Veranschaulichen von Taktikzügen und Spielverhalten 	<ul style="list-style-type: none"> - fortlaufende Leistungsbeobachtung insbesondere auch zur Gruppenmitarbeit - punktuelle Überprüfungen in Spielsituationen zu - mannschaftsdienlichem Verhalten - Spielübersicht - Technik im Spiel - spielspezifischer Kondition

Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
<p>Im Sportspiel Hallenhandball regelgerechtes Spielverhalten lernen (ca. 10 Std.)</p>	7, 1, 10	E, D	<p>Festigung der Grundtechniken und der Spielübersicht durch Basisspiele und Sektorenspiele (vgl. Jg. 5-8)</p> <p>Erprobung von Mannschaftstaktiken im Freien Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundprinzipien Passen, Freilaufen und Anbieten, „Spiel ohne Ball“ in der offensiven Angriffs- und Abwehrweise schulen - die Arbeitsweisen des Angriffssystems erproben und festigen: <ul style="list-style-type: none"> - Positionswechsel - Erfahrungen auf mehreren Positionen - Kreuzen, Positionswechsel in zeitlicher und räumlicher Abstimmung - Durchbruch - Stoßen auf Lücke - Passen, Freilaufen und Anbieten - Spiel ohne Ball - die Arbeitsweisen des Angriffssystems erproben und festigen: <ul style="list-style-type: none"> - Verschieben zur Ballseite und Sichern - offensives Heraustreten auf der Ballseite - Blockieren der Laufwege 	<ul style="list-style-type: none"> - kurze Übungsphasen - viel freies Spiel mit Korrekturphasen - spielerfahrene Schüler als „Experten“/„Trainer“ einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schaubilder/Tafeln/Demonstrationen/Arbeitsblätter zum Veranschaulichen von Taktikzügen und Spielverhalten - Beobachtungsbögen 	<ul style="list-style-type: none"> - fortlaufende Leistungsbeobachtung insbesondere auch zur Gruppenmitarbeit - punktuelle Überprüfungen in Spielsituationen zu <ul style="list-style-type: none"> - mannschaftsdienlichem Verhalten - Spielübersicht - Technik im Spiel - spielspezifischer Kondition - Variabilität im Spiel - spielnahe Situation

Inhaltsbereich 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Volleyball)

Jahrgangsstufe: 5, 6 & 7						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
1. Volleyball in und mit Regelstrukturen: kreative eigenständige Bewegungsformen zur Entwicklung des Abwehr- und Angriffsverhaltens	7,1,2,10	A, C, D, E	<p>Spielideen entwickeln zum Volley-Spielen;</p> <p>zu Distanzregeln;</p> <p>zu stationsgebundenen volleyballspezifischen Aufgaben</p>	<p>Gruppenarbeit mit spielgemäßen technischer und läuferischer Partnerarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ball - Geländehilfen - Markierungen 	<ul style="list-style-type: none"> - Fachtestformen entwickeln - klar und eindeutig formulierte Kriterien aufstellen, beschreiben und anwenden
2. ebd.: einfache Spielformen, vgl. z.B. Anhang Westdeutscher Volleyball Verband S. 16 & 17	7,1,2,10	A, C, D, E	<p>vortaktische Kleinfeldspiele ausbauen</p> <p>Vorteile schneller Ballkontrolle u. zweckmäßiger Raumausnutzung erkennen lernen</p> <p>technische Fertigkeiten bzgl. Zweihandtechnik verbessern</p>	<p>individual- und gruppentaktische Spielformen entwickeln, Probleme lösen</p> <p>Mannschaften u. Spiele mit Spielleiter organisieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielregeln aufstellen und beachten - Fachtestübungen entwickeln - feinmotorische Fertigkeiten bewerten und demonstrieren
3. ebd.: Ballkontrolle u. Zweihandspiel in einfachen Spielformen; Schulung des Zusammenspiels; taktische Situationen gestalten und lösen	7,1,2,10	A, C, D, E	<p>Spielübersicht entwickeln</p> <p>peripheres Sehen entwickeln</p> <p>grob-taktisches Verhalten verbessern</p>	<p>individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden</p> <p>vgl. Westdeutscher Volleyball Verband S. 18,19</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart - etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - technisches und spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen
4. ebd.: vgl. Anhang Westdeutscher Volleyball Verband S. 29 & 30	7,1,10	A, C, D, E	<p>technische Fertigkeiten verbessern</p> <p>Spielübersicht entwickeln</p> <p>individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern</p>	<p>individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden</p> <p>komplexe Spielformen organisieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Videoaufzeichnungen - kognitive Phasen zur Analyse und zu besserem Spielverständnis einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen

Jahrgangsstufe: 8,9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungs-kontrolle
1. Volleyball in und mit Regelstrukturen: kreative, motivierende eigenständige Übungsformen zur Entwicklung des oberen Zuspiels, unteren Zuspiels und des Aufschlags von unten	7,1,2,10	A, C, D, E	Spielideen entwickeln zum Volley-Spielen gemäß den technischen Anforderungen des oberen Zuspiels; Distanzregeln einsichtig machen im Rahmen stationsgebundener volleyballspezifischer Aufgaben	Gruppenarbeit mit spielgemäßen technischen und läuferischen Arbeitsaufträgen	- Ball - Geländehilfen - Markierungen	- Fachtestformen entwickeln - klar und eindeutig formulierte Kriterien aufstellen, beschreiben und anwenden - Kenntnis technischer Kriterien überprüfen
2. ebd.: einfache wie leicht komplexere Übungs- und Spielformen vgl. z.B. Anhang Westdeutscher Volleyball Verband, S. 35-37	7,1,10	A, C, D, E	vortaktische Kleinfeldspiele ausbauen Vorteile schneller Ballkontrolle u. zweckmäßiger Raumausnutzung erkennen und nutzen lassen technische Fertigkeiten bzgl. Zweihandtechnik verbessern	individual- und gruppentaktische Spielformen entwickeln, Probleme lösen Mannschaften u. Spiele mit Spielleiter organisieren	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart	- Spielregeln aufstellen & beachten - Fachtestübungen entwickeln - feinmotorische Fertigkeiten des oberen Zuspiels bewerten und demonstrieren
3. ebd.: Ballkontrolle u. Zweihandzuspiel in einfachen Spielformen auf Feld vgl. z.B. Anhang Westdeutscher Volleyball Verband, S. 45-47 Aufschlag von unten integrieren	7,1,10	A, C, D, E	Spielübersicht entwickeln peripheres Sehen entwickeln taktisches Verhalten bezogen auf Aktionsräume verbessern und intensiv üben lassen beim Minivolleyball	individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden	- Magnettafel - Videoaufzeichnungen - Bildtafeln - Flipchart - etc.	- technisches und spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen
4. ebd.: vgl. z.B. Anhang Westdeutscher Volleyball Verband, S. 38-40	7,1,10	A, C, D, E	technische Fertigkeiten verbessern Spielübersicht entwickeln individual- und gruppentaktisches Verhalten verbessern	individual- und gruppentaktische Übungsformen entwickeln, gestalten und anwenden komplexe Spielformen 2:2; 3:3 organisieren	- Videoaufzeichnungen - kognitive Phasen zur Analyse und zu besserem Spielverständnis einsetzen	- spieltaktisches Verhalten nach Kriterien beschreiben und einschätzen - einfache Spielformen durchführen und leiten

Inhaltsbereich 9: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

Jahrgangsstufe: 5 & 6						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Kämpfen in der Bodenlage – auf das Zweikämpfen spielerisch vorbereiten	9, 1 & 2	A, C, E	Rituale verstehen und einhalten <ul style="list-style-type: none"> - An- und Abgrüßen - über Über- und Unterlegenheit - Abklopfen - Sportkleidung (funktionell, barfuß, Haare zusammengebunden, etc.) Im Zweikampf sein Gleichgewicht finden <ul style="list-style-type: none"> - Ziehen und Schieben mit/ohne Geräten - Berühren und Ausweichen Im Zweikampf die Geschicklichkeit herausfordern <ul style="list-style-type: none"> - Bodenkämpfe in Bauch- und Rückenlage - Bodenkämpfe in der Bankstellung Im Zweikampf gemeinsam Kraft erproben <ul style="list-style-type: none"> - Kampf um den Medizinball - über die Linie ziehen/drücken/schieben Im Zweikampf kooperieren <ul style="list-style-type: none"> - Scheinwettkämpfe gestalten und vorführen - Gemeinsam Trainieren: Kräfte dosieren und wechselnde Rollen absprechen 	- Partnerarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - ggf. Wettkampfkarten - Plakat zum Festhalten gemeinsamer Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - nicht punktuell - ggf. Turnierergebnis mit berücksichtigen

Jahrgangsstufe: 7 & 8						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Erste Kämpfe in der Bodenlage	9, 1 & 2	A, C, E	Wiederholung der Regeln und Erkenntnisse aus 5 & 6 <ul style="list-style-type: none"> - Miteinander Griffe erproben und bewerten - verschiedene Haltemöglichkeiten testen - aus verschiedenen Ausgangspositionen den Partner auf den Rücken drehen und halten Befreiungsmöglichkeiten aus der Rückenlage gemeinsam finden und erproben <ul style="list-style-type: none"> - unter Haltedruck umdrehen - Haltegriffe lösen - den Haltenden überrollen oder selber halten 	- Partnerarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - ggf. Wettkampfkarten - Plakat zum Festhalten gemeinsamer Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - nicht punktuell - ggf. Turnierergebnis mit berücksichtigen

Jahrgangsstufe: 9						
Unterrichtsvorhaben	Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektiven	Kompetenzen	Methoden	Medien/Lehrmittel	Leistungskontrolle
Würfe wagen und verantworten (optional)	9, 1 & 2	A, C, E	<p>Sicher Fallen lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> - in mehrere Richtungen - über kleine Hindernisse - mit dem Partner - wurfähnliche Fallübungen mit dem Partner - richtige Abschlagen <p>Einfache Formen des Werfens (Judo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>De-ashi-barai</i> (Fußfeger) - <i>Ogoshi</i> (großer Hüftwurf) - <i>Ippon-seoi-nage</i> (Schulterwurf) - sicheres Werfen/Fallen (Werfender hält Fallenden) 	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit - Demonstration 	<ul style="list-style-type: none"> - ggf. Wettkampfkarten - Plakat zum Festhalten gemeinsamer Regeln, wichtiger Techniken bzw. Technikmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> - Techniktest (Bewegungsgüte sowohl beim Werfen als auch beim Fallen)