

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich:</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</b>	F/A/E	5	4	15, 37, 46	1

## Gemeinsam Spielfreude haben – Spielerisch situationsgerechte Spielschulung unter Sicherheitsaspekten im Passen und Fangen

### Kompetenzerwartungen: 6 BWK 2.1, 6 MK 2.1, 6 UK 1.1

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):**

- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1).

#### **Methodenkompetenz (MK):**

- einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (6 MK 2.1).

#### **Urteilskompetenz (UK):**

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen (6 UK 1.1).

### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a2, a3, e1, e2, f1, f2**

#### *Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)*

- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (a2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (a3)

#### *Kooperation und Konkurrenz (e)*

- Mit – und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (e1)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (e2)

#### **Gesundheit (f)**

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (f1)
- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (f2)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich:</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</b>	<b>E/A</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>1, 37, 46</b>	<b>15</b>

## Gemeinsam Spaß haben und sich austoben - Kleine Spiele spielen

**Kompetenzerwartungen: 6 BWK 2.1, 6 BWK 2.2, 6 BWK 2.3 , 6 MK 2.1, 6 UK 1.1**

### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):**

- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1),
- kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern (6 BWK 2.2),
- kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen (6 BWK 2.3).

### **Methodenkompetenz (MK):**

- einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (6 MK 2.1).

### **Urteilskompetenz (UK):**

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen (6 UK 1.1).

**Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a2, a3, e1, e2, e3, e4**

### *Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)*

- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (a2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (a3)

### **Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit – und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)(e1)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (e2)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (e3)
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (e4)



<b>Bewegungsfeld/Sportbereich:</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</b>	<b>E/A</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>15, 46</b>	<b>37</b>

## Unterschiedliche Spielformen in Spielsportvarianten – Grundideen und Strukturen analysieren, vergleichen und verändern

### Kompetenzerwartungen: 9 BWK 2.1, 9 BWK 2.2, 9 MK 2.1, 9 UK 1.1

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):**

- spielübergreifende technisch- koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden (9 BWK 2.1),
- in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln (9 BWK 2.2).

#### **Methodenkompetenz (MK):**

- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern (9 MK 2.1)

#### **Urteilskompetenz (UK):**

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen (9 UK 1.1)

### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a2, a3, e1, e2, e3, e4**

#### *Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)*

- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (a2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (a3)

#### **Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit – und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)(e1)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (e2)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (e3)
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (e4)

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich:</b>	<b>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</b>	<b>Jahrg.-stufe</b>	<b>Dauer des UV Std.</b>	<b>Vernetzen mit UV</b>	<b>Laufende Nr. der UV</b>
<b>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</b>	A/D/E	9	8	15, 37	46

## Spiele aus anderen Kulturen unter fertigkeitenorientierter Ballschulung kennenlernen

**Kompetenzerwartungen: 9 BWK 2.1, 9 BWK 2.2, 9 BWK 2.3, 9 MK 2.1, 9 UK 1.1, 9 UK 1.2**

### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):**

- spielübergreifende technisch- koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden (9 BWK 2.1),
- in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln (9 BWK 2.2),
- Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen (9 BWK 2.3).

### **Methodenkompetenz (MK):**

- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern (9 MK 2.1)

### **Urteilskompetenz (UK):**

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen (9 UK 1.1)
- gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen (9 UK 1.2)

**Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a2, a3, d3, e1, e2, e3, e4**

### **Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)**

- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (a2)
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (a3)

### **Leistung (d)**

- Differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und – bewertung)(d3)

### **Kooperation und Konkurrenz (e)**

- Mit – und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)(e1)
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (e2)
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (e3)

- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (e4)

## **BF 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (24 Std.)**

### **Jahrgangstufen 5/6**

1            Gemeinsam Spielfreude haben - Spielerisch situationsgerechte Spielschulung unter Sicherheitsaspekten im Passen und Fangen

15           Gemeinsam Spaß haben und sich austoben - Kleine Spiele spielen

### **Jahrgangsstufen 7 – 9**

37           Unterschiedliche Spielformen in Sportvarianten – Grundideen und Strukturen analysieren, vergleichen und verändern

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
1	2	F/A/E	4	2.1	2.1	1.1	2,3				1,2	1,2
15	2	E/A	6	2.1, 2.2, 2.3	2.1	1.1	2,3				1,2,3, 4	
Ende Jahrgangsstufe 9												
37	2	E/A	6	2.1, 2.2	2.1	1.1	2,3				1,2,3, 4	
46	2	A/D/ E	8	2.1, 2.2, 2.3	2.1	1.1, 1.2	2,3			3	1,2,3, 4	

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)