

Kerncurriculum der Europaschule Gladenbach

Fachschaft Sport
Jahrgangsstufen 5/6



Stand vom 07.07.2013

Kerncurriculum Sport

Übersicht über die Jahrgangsstufen 5 und 6



Jahrgangsstufe 5

Unterrichtseinheit	Thema	Stunden
UE 5-1	Bewegungsaufgaben gemeinsam lösen und vielfältige Bewegungserfahrungen beim Laufen, Springen und Werfen sammeln	18
UE 5-2	Sich vielfältig bewegen – durch turnerische Elemente die Bewegungserfahrung erweitern	18
UE 5-3	Rhythmen (mit/ohne Handgeräte) erfahren, aufnehmen und in Bewegung umsetzen	10
UE 5-4	Durch partnerschaftliches Üben vom sportspielübergreifenden zum sportspielgerichteten Lernen	24
UE 5-5	Das Wassergefühl verbessern, Rücken- und Kraulschwimmen lernen, das Brustschwimmen verbessern und ausdauernd schwimmen	70
Summe:		140
Sonstiges / Beteiligungen an fächer- und jahrgangsübergreifenden Themen / Projekten: Bundesjugendspiele, Sportabzeichen, Schulfest Förderstufe		

Jahrgangsstufe 6

Unterrichtseinheit	Thema	Stunden
UE 6-1	Die Bewegungserfahrungen beim Laufen, Springen und Werfen durch wechselnde Sinnbezüge erweitern	16
UE 6-2	Turnerische Fertigkeiten erwerben und gestaltend anwenden	12
UE 6-3	Tanzen lernen / Tänze erlernen	10
UE 6-4	Kräfte messen: schieben, ziehen, widerstehen, ausweichen. Vom unkontrollierten Stürzen zum sicheren Fallen	10
UE 6-5	Erstes Zielschussspiel: Kleinfeldspiele als Grundspiel auf dem Weg zum Wettspiel	12
UE 6-6	Vom kooperativen zum konkurrierenden Spiel	10
Summe		70
Sonstiges / Beteiligungen an fächer- und jahrgangsübergreifenden Themen / Projekten: Bundesjugendspiele, Sportabzeichen, Schulfest Förderstufe		

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 5-1 Leichtathletik

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee Leisten Körperwahrnehmung</p>		<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang Bewegungsaufgaben gemeinsam lösen und vielfältige Bewegungserfahrungen beim Laufen, Springen und Werfen sammeln (18 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p style="text-align: center;">Laufen/Springen/Werfen</p>	<p style="text-align: center;">Bewegen an und mit Geräten</p>	<p style="text-align: center;">Bewegungen rhythmisch gestalten</p>	
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich Bewegungskompetenz In sportlichen Situationen Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit anforderungsgemäß anwenden Urteils- und Entscheidungskompetenz Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen Die Wirkung von Trainieren und Üben auf die körperliche Leistungsfähigkeit und das individuelle Wohlbefinden erfahren</p>		<p>Überfachlich Personale Kompetenz Selbst- und Fremdwahrnehmung/ Selbstregulierung Lernkompetenz Problemlösekompetenz/ Arbeitskompetenz</p> <p>Europäische Dimension AUK: Vorstellungskraft und Fantasien entwickeln PK: Experimentierfreude (Neugierde) zeigen/entwickeln</p>	
Konkretisierung Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?	<p>Fachlich Siehe Anlage unten</p>		<p>Überfachlich PK Lernende sollen ihre motorischen Fähigkeiten wahrnehmen/reflektieren LK Lernende experimentieren mit herausfordernden Bewegungsmöglichkeiten</p>	

**Prozess, didaktisch -
methodische
Konzeption**

<u>Vorwissen/Lernstand:</u> Offenes Bewegungsangebot	<u>Lernprozessgestaltung und – begleitung:</u> Selbstständiges Entwickeln , Probieren und Bewerten z.B. von Spiel- bzw. Wettkampffideen und Techniken	<u>Lernen bilanzieren und reflektieren, Evaluation:</u> BJS Dreikampf/Vierkampf Sportabzeichen
--	---	---

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

Sammeln von grundlegenden Bewegungserfahrungen im Laufen, Springen und Werfen in spielerischem Kontext, Vorbereitung des Bundesjugendspiel-Wettbewerbs.

**Sammeln von Bewegungserfahrungen:
Laufen** Ausdauerndes Laufen: ca. 10-15 Minuten gleichmäßiges Tempo laufen (z.B. – Zeitschätzläufe; Partner-/Gruppenläufe; Transportläufe)
Schnelles Laufen/Sprinten, (z.B. Fang- und Laufspiele; Start-, Reaktions- und Beschleunigungsspiele; koordiniert und frequent laufen → sprinten;- Staffellaufen: Pendelstaffel, Umkehrstaffel, Endlosstaffel.

Springen Ein- und beidbeiniges Abspringen (z.B. - Hink-, Hüpf, Springspiele; Sprungstaffeln; hinauf- und hinunterspringen; Sprunggarten

Werfen In die Weite springen (z.B. weitenorientierte Sprünge; vom „Weit-Springen“ zum Schrittweitsprung)
Geradeaus Werfen (z.B. Schlagwurf mit verschiedenen Wurfgeräten, Zielwürfe; mit dem 80 g. Schlagball aus dem Stand und dem 3-er-Rhythmus werfen)

Fachliche Kenntnisse:

Regeln für den leichtathletischen Wettbewerb im Rahmen der Bundesjugendspiele;
Bewegungsgrundmuster des Schlagballwurfs und des Schrittweitsprungs (ggf. Phasenbilder)

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Erweiterung der Bewegungserfahrungen im Laufen, Springen und Werfen
Rhythmisches Laufen, über Hindernisse springen, Schlagwurf mit längerem Anlauf

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 5-2 Turnen

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Soziale Interaktion Körperwahrnehmung Ausdruck</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p style="text-align: center;">Sich vielfältig bewegen – durch turnerische Grundelemente die Bewegungserfahrung erweitern (18 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p>Bewegen an und mit Geräten</p>		
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundformen der Bewegungen anwenden und verbessern • Bewegung anforderungsgemäß steuern und situationsadäquat variieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen • Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen, verantwortungsbewusst sichern und helfen • Das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsbezogen handeln <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anforderungsbezogen kooperieren • Interessens- und Leistungsunterschiede auch unter Genderaspekten berücksichtigen 		<p>Überfachlich</p> <p>Personale Kompetenz Selbstwahrnehmung Sozialkompetenz Rücksichtnahme und Solidarität Lernkompetenz Arbeitskompetenz</p> <p>Europäische Dimension</p> <p>Personale Kompetenz (PK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freude an der Bewegung entwickeln • eigene Bedürfnisse äußern <p>Fachlich-methodische Kompetenzen (FMK) Siehe links</p> <p>Sozial-kommunikative Kompetenzen (SKK) Bedürfnisse, Gefühle anderer wahrnehmen, verstehen, respektieren und wertschätzen</p> <p>Aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen (AUK) Ausdrucksformen (Körpersprache) für sich entdecken</p>

Konkretisierung
Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?

Fachlich
 Siehe Anlage unten

Überfachlich
PK Lernende sollen ihre motorischen Fähigkeiten wahrnehmen/reflektieren
LK Lernende experimentieren mit herausfordernden Bewegungsmöglichkeiten

Prozess, didaktisch - methodische Konzeption

Vorwissen/Lernstand
 Offenes Bewegungsangebot

Lernprozessgestaltung und -begleitung
 Kürübung entwickeln

Lernen bilanzieren und reflektieren, Evaluation
 Bundesjugendspiele, Wettbewerb

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

Balancieren	Einnehmen unterschiedlicher Gleichgewichtspositionen (Ballen-, Knie, Einbeinstand, Standwaage); Balancieren auf/über stabile und bewegliche Untergründe (z.B. Bank, Schwebebalken, Wippen, Pedalos, Reckstangen); Balancieren mit dem Partner (z.B. V-Balance, „Bank“, „Stuhl“)
Stützen und Drehen	am Boden: Liegestützvarianten, Aufschwingen zum Handstütz (mit Helfer), Handstützüberschlag sw (Rad); am Reck und/oder Stufen- und Parallelbarren: Stütz in Verbindung mit einfachen Beinschwungbewegungen (z.B. Überspreizen), Pendeln im Kniehang, Drehen vw und rw als Knieab-, Knieauf-, Hüftabschwung
Rollen	um Körperlängs- und Breitenachsen, Rollen auf, über, von Geräte(n), am Boden Vertiefung im Bereich der Rollbewegungen: Rolle vw, Rolle rw, Variationen von Rollen (z.B. Flugrolle, Rolle rw in die Liegestützposition)
Springen und Drehen	auf, über, von Geräte(n) springen (z.B. auf Mattenberg, Längskasten) mit Absprunghilfen (Sprungbrett, Kasten) auf und über Geräte mit Stützen der Hände (z.B. Grätsche, Hocke, Flanke, Kehre, Wende) und auf einen Mattenberg (z.B. Aufhocken, Flugrolle)
Schwingen und Drehen	an Ringen und Seilen (im Langhang, mit einfachen Drehungen und Abgängen)
Fachliche Kenntnisse:	Hauptgriffarten beim Helfen (Klammer-, Stütz- und Drehgriff) und Unterscheidung zwischen Helfen und Sichern; Verwendung von Fachbegriffen für die jeweiligen Bewegungselemente; grundlegende Gestaltungs- und Präsentationskriterien.

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 5-3 Rhythmen

Kompetenzbereiche	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Ausdruck Körperwahrnehmung Soziale Interaktion</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p>Rhythmen (mit/ohne Handgerät) erfahren, aufnehmen und in Bewegung umsetzen (10 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p>Bewegungen gymnastisch, rhythmisch, tänzerisch gestalten</p>	<p>Bewegen an und mit Geräten</p>	
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Teamkompetenz Ausgewählte Bewegungsabläufe üben, variieren und gemeinsam gestalten</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz Spezifische Möglichkeiten eines Handgerätes entdecken und bewerten</p> <p>Bewegungskompetenz Vorgegebene/ selbst erzeugte Rhythmen in Bewegung umsetzen</p>		<p>Überfachlich</p> <p>Soziale Kompetenz Kooperation und Teamfähigkeit</p> <p>Personale Kompetenz Selbst- und Fremdwahrnehmung/ Selbstregulierung</p> <p>Lernkompetenz Problemlösekompetenz/ Arbeitskompetenz</p> <p>Europäische Dimension</p> <p>PK: Musik und Rhythmen als interkulturelles und verbindliches Element erfahren; Anregungen aus anderen Ländern und Kulturen für die eigene Gestaltungs- und Ausdrucksfähigkeit nutzen</p> <p>AUK: Ausdrucksformen wie Körpersprache, Musik für sich entdecken und als Mittel des Selbstausdrucks erkennen</p> <p>FMK: kulturelle Besonderheiten ausdrücken und darstellen</p>

Konkretisierung

Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?

Fachlich
Siehe Anlage unten

Überfachlich

SK
Kooperieren in Kleingruppen
PK
Experimentierfreude zeigen/ entwickeln
Sprachkompetenz
Kommunizieren in Kleingruppen

Prozess, didaktisch -
methodische
Konzeption

Vorwissen/Lernstand

Unterrichtsgespräch,
Abfrage schriftl.

Lernprozessgestaltung und -begleitung

Erarbeitung von Gestaltungsprinzipien und
Zusammenspiel von Rhythmus und Bewegung

Lernen bilanzieren und reflektieren,

Evaluation
Präsentation der Gruppenergebnisse/
Feedback durch Lerngruppe

Anlage zu den verbindliche Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

Eine kleine Präsentation mit Grundbewegungen aus dem gymnastischen Bereich erarbeiten; vorgegebene, aber auch selbst erzeugte Rhythmen in Bewegung umsetzen; Handgeräte, wie Band (3m / 4m) und/oder Ball, Reifen sowie ein „ungewöhnliches“ Handgerät (z.B. Frisbeescheibe, Tuch), in ihrer spezifischen Eigendynamik erfahren und anwenden.

Vorgegebene/ selbst erzeugte Rhythmen in Bewegung umsetzen mögliche Beispiele:
- nach Klatschen/Trommeln sich bewegen (laufen, hüpfen, gehen, springen, galoppieren, schleichen)
- Rhythmen erzeugen durch Stampfen, Hüpfen, Springen

Spezifische Möglichkeiten eines Handgerätes entdecken mit dem Band: Figuren zeichnen im Stand, in der Fortbewegung, am Boden, in der Luft
oder mit dem Ball: rollen, prellen, werfen, fangen im Stand und in der Fortbewegung
oder mit dem Reifen: vor- und rückwärts rollen, zwirbeln, hinein/hinaus/hindurch, springen, den rollenden Reifen umlaufen
oder mit einer Frisbeescheibe: rollen, werfen, fangen im Stand und in der Fortbewegung

Ausgewählte Bewegungsabläufe üben, variieren und gemeinsam gestalten Abläufe rhythmisieren
- Einzelbewegungen in Partnerbezug bringen
- räumliche Variationen finden
- Einzelformen miteinander verbinden

Fachliche Kenntnisse: Eigenschaften und Nutzungsmöglichkeiten des Handgerätes;
Kenntnis einfacher choreografischer Gestaltungsmöglichkeiten

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 5-4 Spielen

Kompetenzbereich	Leitidee Leisten Soziale Interaktion	Thema/Inhalte/Umfang Durch partnerschaftliches Üben vom sportspielübergreifenden zum sportspielgerichteten Lernen (24 Stunden)
-------------------------	---	---

Inhaltsfelder	Spiele		
----------------------	---------------	--	--

Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	Fachlich Teamkompetenz: Sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen Anforderungsbezogen kooperieren Regeln einhalten Bewegungskompetenz Grundformen der Bewegungen anwenden	Überfachlich Sozialkompetenz Kooperation/ Teamfähigkeit Sprachkompetenz Kommunikation Europäische Dimension Personale Kompetenz (PK) <ul style="list-style-type: none"> • Freude an der Bewegung entwickeln • eigene Bedürfnisse äußern Sozial-kommunikative Kompetenzen (SKK) Bedürfnisse, Gefühle anderer wahrnehmen, verstehen, respektieren und wertschätzen
--	--	---

Konkretisierung Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?	Fachlich Siehe Anlage unten	SK Kooperieren in Kleingruppen PK Experimentierfreude zeigen/ entwickeln Sprachkompetenz Kommunizieren in Kleingruppen
--	---------------------------------------	--

**Prozess, didaktisch -
methodische
Konzeption**

<u>Vorwissen/Lernstand:</u> Spielformen/ Parcours/ Bewegungsaufgabe	<u>Lernprozessgestaltung und –begleitung</u> Bewegungsvorbilder Korrektur (Experten)	<u>Lernen bilanzieren und reflektieren,</u> <u>Evaluation</u> Praktische Überprüfung: Parcour oder ähnliches
--	---	---

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

**Schulung
sportspielübergreifenden
„offensiven“ und „defensiven“
Verhaltens**

- Zielbezug: Ins Ziel treffen und Ball zum Ziel bringen (z.B. Inselfpiel, Nummernball)
 - Partnerbezug: Vorteil herauspielen und Zusammenspiel (z.B. Mattenball, Wandball)
 - Gegnerbezug: Lücke erkennen und Gegnerbehinderung umgehen (z.B. Hand-Fuß-Ballsport, Überzahl nutzen)
 - Umgebungsbezug: Anbieten und Orientieren (z.B. Kontaktball und Zonenball)
- Defensives Verhalten wird in der Regel während der Übungsprozesse mitgeschult und ergibt sich aus dem Umkehrschluss der offensiven Sicht (z.B.: In das Ziel treffen, verhindern oder Lücke schließen).

**Verbesserung der allgemeinen
Ballkoordination**

- Die motorischen Fertigkeiten sollen hierdurch
- schnell und gut erlernt,
 - zielgerichtet und präzise kontrolliert sowie
 - vielfältig und situationsangemessen variiert werden können.
- Es sollen die typischen Druckbedingungen in den Spielen (Zeit-, Präzisions-, Komplexitäts-, Organisations-, Variabilitäts- und Belastungsdruck) zur Anwendung kommen, sodass eine flexible und vielfältige Schulung genereller bewegungsungebundener Kompetenzen ermöglicht wird.

**Verbesserung der grundlegenden
Ballfertigkeiten**

Das Herausbilden allgemeiner Fertigkeitsbausteine soll im Zentrum des Unterrichtsgeschehens stehen: Winkel/Spielrichtung steuern, Krafteinsatz steuern, Spielpunkt des Balles bestimmen, Laufwege und –tempo zum Ball festlegen, Sich verfügbar machen, (Zu-)Spielrichtung und –weite vorwegnehmen, Abwehrposition vorwegnehmen, Laufwege beobachten.

Fachliche Kenntnisse

Spiel- und Organisationsformen mit anderen und für andere Formen der verbalen und nonverbalen Kommunikation (insbesondere zuhören, ausreden lassen und Zeichen geben und beachten) beherrschen lernen.

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 5-5 Schwimmen

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee Körperwahrnehmung Gesundheit Leisten</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang Das Wassergefühl verbessern, Rücken- und Kraulschwimmen lernen, das Brustschwimmen verbessern und ausdauernd schwimmen (70 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p>Bewegen im Wasser</p>	<p>Körper trainieren, Fitness verbessern</p>	
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vortrieb erzeugen - Grundformen der Bewegung anwenden und verbessern <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Wirkung von Trainieren und Üben auf die körperliche Leistungsfähigkeit und das individuelle Wohlbefinden erfahren - Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren 	<p>Überfachlich Personale Kompetenz Selbst- und Fremdwahrnehmung/ Selbstregulierung Lernkompetenz Problemlösekompetenz/ Arbeitskompetenz</p> <p>Europäische Dimension AUK: Vorstellungskraft und Fantasien entwickeln PK: Experimentierfreude (Neugierde) zeigen/entwickeln</p>	
Konkretisierung Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?	<p>Fachlich Siehe Anlage unten</p>	<p>Überfachlich PK Lernende sollen ihre motorischen Fähigkeiten wahrnehmen/reflektieren LK Lernende experimentieren mit herausfordernden Bewegungsmöglichkeiten</p>	

**Prozess, didaktisch -
methodische
Konzeption**

<p><u>Vorwissen/Lernstand:</u> Bewegungsangebot (Gleiten, Springen, Tauchen)</p>	<p><u>Lernprozessgestaltung und –begleitung</u> Vorschwimmen; (Partner-)korrektur; Vermittlung von gegensätzlichen Bewegungserfahrungen; Stationsarbeit (Wasserlage/ Vortrieb und Antrieb verbessern)</p>	<p><u>Lernen bilanzieren und reflektieren, Evaluation</u> Coopertest, Schwimmabzeichen Silber bzw. Gold, „Schön“schwimmen</p>
---	--	--

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

<p>Verbesserung des Wassergefühls</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sich im und unter Wasser fortbewegen (Wasserwiderstand vs. Gleiten) - sich im Wasser antreiben (z.B. mit Flossen, Brett, Paddels) - im Wasser versinken, im Wasser schweben, die Kraft von Wasser spüren (Tragfähigkeit, Bremswirkung) - sich mit Teilbewegungen über Wasser halten und Vortrieb erzeugen - sich im Wasser nach historischen Vorbildern bewegen - sich im Wasser orientieren (z.B. vielfältige Bewegungsaufgaben mit und ohne Hilfsmittel, allein, zu zweit, in der Gruppe; Drehen um verschiedene Achsen; Gleiten auf und unter Wasser, ins Wasser ausatmen; Sitzen, Knien, Stehen und Fortbewegen auf Brettern, „Noodels“, Matten, Reifen) - einfache Fuß- und Kopfsprünge (z.B. vielfältige und kreative Sprünge vom Rand und Startblock in Reifen, über Zauberschnüre, etc. ausführen) - Hinführung zum Startsprung - Tieftauchen (z.B. Schweben, Ausatmen, Sinken; fuß- und kopfwärts abtauchen; Gegenstände (Ringe, Münzen) vom Beckenboden (ca.2m) aufsammeln), Hinführung zum Weittauchen
<p>Erlernen des Kraul- und Rückenkrault- schwimmens</p>	<p>Gleiten mit Kraulbeinschlag in Brust- und Rückenlage, Armbewegungen in Wechselzugtechnik durchführen, Beinschläge mit Armbewegungen koordinieren, Hinführung zum regelmäßigen Atmen, eine Strecke von 25 m in den Techniken Kraul und Rückenkrault schaffen</p>
<p>Verbesserung der Technik des Brustschwimmens</p>	<p>Flache Körperlage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausatmen ins Wasser und Anheben des Kopfes zum Einatmen - Schwunggrätsche der Beine - Armzug und Beinschlag deutlich nacheinander - eine persönliche Bestzeit über 50 m Brust aufstellen und diese eventuell verbessern - 400 - 600 m ausdauernd in der Brustschwimmtechnik (Gleittechnik) schwimmen - eine möglichst große Strecke in 15 Minuten schwimmen
<p>Fachliche Kenntnisse:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Baderegeln, Sicherheitsmaßnahmen, hygienisches Verhalten im Bad, zweckmäßige Schwimmkleidung - wesentliche Technikmerkmale des Brustschwimmens mit der Gleittechnik, des Kraul- und Rückenschwimmens kennen. - Hinführung zur Selbst- und Fremdrettung (DJSA Gold)

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 6-1 Leichtathletik

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Leisten Körperwahrnehmung</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p style="text-align: center;">Bewegungserfahrungen beim Laufen, Springen und Werfen durch wechselnde Sinnbezüge erweitern (16 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p>Laufen/Springen/Werfen</p>	<p>Bewegen an und mit Geräten</p>	<p>Bewegungen rhythmisch gestalten</p>
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Bewegungskompetenz In sportlichen Situationen Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit anforderungsgemäß anwenden</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen Die Wirkung von Trainieren und Üben auf die körperliche Leistungsfähigkeit und das individuelle Wohlbefinden erfahren</p>	<p>Überfachlich</p> <p>Personale Kompetenz Selbst- und Fremdwahrnehmung/ Selbstregulierung</p> <p>Lernkompetenz Problemlösekompetenz/ Arbeitskompetenz</p> <p>Europäische Dimension AUK: Vorstellungskraft und Fantasien entwickeln PK: Experimentierfreude (Neugierde) zeigen/entwickeln</p>	
Konkretisierung Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?	<p>Fachlich</p> <p>Siehe Anlage unten</p>	<p>Überfachlich</p> <p>PK Lernende sollen ihre motorischen Fähigkeiten wahrnehmen/reflektieren</p> <p>LK Lernende experimentieren mit herausfordernden Bewegungsmöglichkeiten</p>	

**Prozess, didaktisch -
methodische
Konzeption**

Vorwissen/Lernstand:

Offenes Bewegungsangebot

Lernprozessgestaltung und –begleitung

Selbstständiges Entwickeln, Probieren und
Bewerten z.B. von Spiel- bzw. Wettkampffideen
und Techniken

Lernen bilanzieren und reflektieren,

Evaluation

BJS Dreikampf/Vierkampf
Sportabzeichen

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

Sammeln von Bewegungserfahrungen:

Laufen

Ausdauerndes Laufen (gleichmäßiges Tempo laufen, ca.15 –20 Minuten), z.B.

- Läufe in Sozial- und Ordnungsformen (Gruppe, Reihe)
- Läufe in wechselndem Gelände

Schnelles Laufen/Sprinten, z.B.

- bergauf und bergab sprinten
- Laufkoordination =>Sprinten
- Hoch- und Tiefstart
- Staffellaufen

Rhythmisches Laufen: Laufen und Sprinten über Hindernisse

Springen

Ein- (und beid)beiniges Abspringen, z.B.

- Sprungstaffeln
- Sprunggarten
- Steigesprünge
- Sprunglauf

In die Weite springen:

- Anlaufgestaltung
- Absprunzone
- Schrittweitsprung

Werfen

Geradeaus Werfen und Schleudern, z.B.

- Schlagwurf mit verschiedenen Wurfgeräten und –gewichten
- Schlag-Ballweitwurf (Schlagwurf aus dem Anlauf)
- Würfe aus der Drehung

Fachliche Kenntnisse

Verhalten von Puls und Atmung in Ruhe, bei unterschiedlichem Lauftempo, in der Erholungsphase

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 6-2 Turnen

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Soziale Interaktion Körperwahrnehmung Ausdruck</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p>Turnerische Fertigkeiten erwerben und gestalterisch anwenden (12 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p>Bewegen an und mit Geräten</p>	<p>Bewegungen gymnastisch gestalten</p>	
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundformen der Bewegungen anwenden und verbessern • Bewegung anforderungsgemäß steuern und situationsadäquat variieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen • Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen, verantwortungsbewusst sichern und helfen • Das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsbezogen handeln <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anforderungsbezogen kooperieren • Interessens- und Leistungsunterschiede auch unter Genderaspekten berücksichtigen 		<p>Überfachlich</p> <p>Personale Kompetenz</p> <p>Selbstwahrnehmung</p> <p>Sozialkompetenz</p> <p>Rücksichtnahme und Solidarität</p> <p>Lernkompetenz</p> <p>Arbeitskompetenz</p> <p>Europäische Dimension</p> <p>Personale Kompetenz (PK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freude an der Bewegung entwickeln • eigene Bedürfnisse äußern <p>Fachlich-methodische Kompetenzen (FMK)</p> <p>Siehe links</p> <p>Sozial-kommunikative Kompetenzen (SKK)</p> <p>Bedürfnisse, Gefühle anderer wahrnehmen, verstehen, respektieren und wertschätzen</p> <p>Aktivitäts- und umsetzungsorientierte Kompetenzen (AUK)</p> <p>Ausdrucksformen (Körpersprache) für sich entdecken</p>

Konkretisierung

Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen?(besser) können und sich bewusst werden?

fachlich

Siehe verbindliche Unterrichtsinhalte

Überfachlich
PK Lernende sollen ihre motorischen Fähigkeiten wahrnehmen/reflektieren
LK Lernende experimentieren mit herausfordernden Bewegungsmöglichkeiten

Prozess, didaktisch – methodische Konzeption

<u>Vorwissen/Lernstand</u>	<u>Lernprozessgestaltung und –begleitung</u>	<u>Lernen bilanzieren und reflektieren, Evaluation</u>
Lernstand 5	Kürübung entwickeln	Erarbeitete Kür/Gestaltung/ Partnerarbeit

Anlagen zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

Balancieren

z.B. Ausgang: Aufhocken (ein- oder beidbeinig), Standwaage, Schrittdrehung

Rollen

Rolle rw durch den flüchtigen Handstand mit Helfer, Handstand abrollen;

Springen und Drehen

Hocken: Drehhocke (Sprunghockwende) über einen hüfthohen Kasten (quer), Hocke;

Grätschen: Sprunggrätsche über den Bock;

Schwingen und Drehen

an Reck/Stufen- bzw. Parallelbarren: im Langhang mit Drehung, Stüttschwingen und Kehre, Felgunterschwingung und Felgaufschwung;

Miteinander turnen

Partner- und Gruppenübung an frei gewähltem Gerät in verschiedenen Positionen zu Partner oder Gruppe,

Choreographische Gestaltung einer Turnübung

Z.B. Synchronräder, Gruppenübung an frei gewähltem Gerät, frei gewählte Anfangs- und Endposen als Gestaltungsmöglichkeiten einer Turnübung

Fachliche Kenntnisse:

Einfache choreographische Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten (z.B. Raumwege); wichtige Wettkampfbestimmungen der Bundesjugendspiele Turnen; notwendige Helfergriffe

und grundlegende Prinzipien bei der bewegungsbegleitenden, -führenden und -unterstützenden Tätigkeit sowie bei der Bewegungssicherung

(z.B. Standortwahl, der Bewegung entgegen gehen).

Fakultative Unterrichtsinhalte/Aufgaben:

Am Parallelbarren: Kippe oder Schwungstemme in den Grätschsitz, Oberarmstand mit anschließendem Abrollen vorwärts

Arbeitsmethoden der Schülerinnen und Schüler:

Gemeinsames Arbeiten in Übungs- und Wettkampfgruppen (z.B. einfache Hilfen zur Bewegungskorrektur); selbstständiges Entwerfen und Gestalten einer Bewegungskombination.

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 6-3 Tanzen

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Ausdruck Körperwahrnehmung Soziale Interaktion</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p style="text-align: center;">Tanzen lernen / Tänze erlernen (10 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p>Bewegungen gymnastisch, rhythmisch, tänzerisch gestalten</p>		
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Teamkompetenz Ausgewählte Bewegungsabläufe üben, und gemeinsam gestalten</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren.</p> <p>Bewegungskompetenz: Vorgegebene Tänze und Rhythmen in Bewegung umsetzen</p> <p>Bewegungskompetenz Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern.</p>		<p>Überfachlich</p> <p>Soziale Kompetenz Kooperation und Teamfähigkeit</p> <p>Personale Kompetenz Selbst- und Fremdwahrnehmung/ Selbstregulierung</p> <p>Lernkompetenz Erlernte Bewegungsabläufe wahrnehmen und reflektieren</p> <p>Europäische Dimension</p> <p>PK: Musik und Rhythmen als interkulturelles und verbindliches Element erfahren; Anregungen aus anderen Ländern und Kulturen für die eigene Gestaltungs- und Ausdrucksfähigkeit nutzen</p> <p>AUK: Ausdrucksformen wie Körpersprache, Musik für sich entdecken und als Mittel des Selbstausdrucks erkennen</p> <p>FMK: kulturelle Besonderheiten ausdrücken und darstellen</p>

Konkretisierung

Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?

Fachlich
Siehe Anlage unten

Überfachlich

SK: Kooperieren in Kleingruppen

PK: SuS sollen in der Lage sein sich selbst wahrzunehmen und so ein positives Selbstwertgefühl zu entwickeln.

Sprachkompetenz: Kommunizieren in Kleingruppen

Prozess, didaktisch – methodische Konzeption

Vorwissen / Lernstand
Unterrichtsgespräch

Lernprozessgestaltung und –begleitung
Erarbeitung von einfachen Tanzschrittfolgen

Lernen bilanzieren und reflektieren, Evaluation
Präsentation der Gruppenergebnisse/
Feedback durch Lerngruppe

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

Vorgegebene Tänze (z.B. Jugendtänze, einfache Folkloretänze, Rock'n Roll)

Vorgegebene Formen eines Tanzes übernehmen und das Bewegungsrepertoire erweitern

Beispiele:

- einfache Tanzschrittfolgen des ausgewählten Tanzes erlernen/vertiefen
- sich mit dem/der Partner(in)/ in der Gruppe synchron bewegen
- kleine Bewegungsgestaltung mit Partner(in)/ mit der Kleingruppeinszenieren

Fachliche Kenntnisse

Herkunft des Tanz-Stils und der verwendeten Musik; choreografische Gestaltungsmöglichkeiten

Fakultative Unterrichtsinhalte/ Aufgaben

Variation von Tanzschritten im Raum

Erlernen weiterer Tänze

Gelegenheiten zur Präsentation (z.B. in einer Formation) bei passenden schulischen Veranstaltungen nutzen

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 6-4 Kämpfen

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Soziale Interaktion Körperwahrnehmung Wagnis Gesundheit</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p>Kräfte messen: schieben, ziehen, widerstehen, ausweichen/ Vom kontrollierten Stürzen zum sicheren Fallen (10 Stunden)</p>	
Inhaltsfelder	<p>Mit und gegen den Partner kämpfen</p>		
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegung anforderungsgemäß steuern und variieren - eigene Kräfte und fremde Gegenkräfte wahrzunehmen und mit beiden experimentieren - im partnerschaftlich abgesprochenen Spiel mit der Kraft angemessen umzugehen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen - Das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - regel- und normengeleitete Vorgaben bei körperlicher Auseinandersetzung einzuhalten und zu akzeptieren. - Interessens- und Leistungsunterschiede auch unter Genderaspekten konstruktiv berücksichtigen 		<p>Überfachlich</p> <p>Personale Kompetenz Selbstwahrnehmung Sozialkompetenz Rücksichtnahme und Solidarität Kooperation und Teamfähigkeit</p> <p>Europäische Dimension</p> <p>PK Freude an der Bewegung entwickeln eigene Bedürfnisse äußern</p> <p>SKK Bedürfnisse, Gefühle anderer wahrnehmen, verstehen, respektieren und wertschätzen</p> <p>AUK Ausdrucksformen (Körpersprache) für sich und gemeinsam mit dem Partner entdecken Freude und Zuversicht an der eigenen Leistungsfähigkeit entwickeln</p>

Konkretisierung

Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen (besser) können und sich bewusst werden?

fachlich
Siehe verbindliche Unterrichtsinhalte

Überfachlich

Prozess, didaktisch -
methodische
Konzeption

Vorwissen / Lernstand
Bewegungsaufgaben

**Lernprozessgestaltung und –
begleitung**
Rückmeldung geben,
Partnerkorrektur

Lernen bilanzieren und reflektieren, Evaluation
Demonstration: sicheres Fallen (vw, rw, sw)
Kleine Kämpfe

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

eigene und fremde Kräfte gezielt wahrnehmen

mit der Kraft spielen (z.B. Körper in unterschiedlichen Positionen auf der Basisformel „Kraft = Gegenkraft“ ausbalancieren, Partner in unterschiedlichen Ausgangsstellungen wegschieben oder –ziehen, Sumo-Kampf, Schildkröte auf den Rücken drehen). mögliche Leitfragen / Hypothesen:
Wie kann man einem stärkeren Partner Paroli bieten? Wer ist wirklich stärker?

angemessener Umgang mit der Kraft

Auch Mädchen haben Kräfte!
Manchmal wendet man zu viel Kraft auf!

antizipiertes Fallen

Worin unterscheiden sich Sturz und Fall?
Unterschiede zwischen Stürzen im Alltag und Fallen im Sport.

kontrolliertes Fallen und Landen

Fallen und Landen aus unterschiedlichen Ausgangssituationen("Fallrausch"). Körperlage beeinflusst die Art des Falls und die Landung(nach vorn, seitwärts, rückwärts fallen).
Gefühl für die Landung entwickeln (Torwarttraining, Hechtbagger).
Beschaffenheit des Untergrunds beeinflusst die Landung. Bedeutung der Fallhöhe (Katapult, Reiter abwerfen).

Fachliche Kenntnisse:

Welche Regeln sind erforderlich für faires Kräftemessen und Kämpfen? Wie kann man kämpfen, ohne sich weh zu tun? Vermeidung von Verletzungen durch kontrolliertes Fallen (Falltechniken unter Berücksichtigung der Prinzipien: Kopf schützen, abrollen, Körperspannung halten, großflächig landen, abschlagen, ausatmen)

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 6-5 Zielschuss-Spiel 1

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Leisten Soziale Interaktion</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p style="text-align: center;">Erstes Zielschuss-Spiel: Kleinfeld-Spiele als Grundspiel auf dem Weg zum Wettspiel (12 Stunden)</p>
Inhaltsfelder	<p>Spiele</p>	
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Teamkompetenz: Sich fair verhalten Interessens- und Leistungsunterschiede auch unter Genderaspekten berücksichtigen Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren</p> <p>Bewegungskompetenz Bewegungsanforderungen unter Präzisions-, Zeit- und Variabilitätsdruck bewältigen</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz Das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen Strategien zur Affektbeherrschung und – kanalisierung im Mit- und Gegeneinander benennen, bewerten und situationsbezogen einsetzen</p>	<p>Überfachlich</p> <p>Personale Kompetenz: Selbstregulierung Sozialkompetenz Kooperation und Teamfähigkeit; Umgang mit Konflikten, Rücksichtnahme, Solidarität Sprachkompetenz Kommunikationskompetenz</p> <p>Europäische Dimension</p> <p>Personale Kompetenz (PK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freude an der Bewegung entwickeln • eigene Bedürfnisse äußern <p>Sozial-kommunikative Kompetenzen (SKK) Bedürfnisse, Gefühle anderer wahrnehmen, verstehen, respektieren und wertschätzen</p>

Konkretisierung

Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?

Fachlich

Siehe Anhang

Überfachlich

SK

Kooperieren in Kleingruppen

PK

Experimentierfreude zeigen/ entwickeln

Sprachkompetenz

Kommunizieren in Kleingruppen

Prozess, didaktisch - methodische Konzeption

Vorwissen/Lernstand:

Offene Spielformen/ Technik-Parcours

Lernprozessgestaltung und –begleitung

Bewegungsvorbild; Partnerkorrektur; Techniküberprüfung
Zergliedern und Zusammenfügen von Bewegungsabläufen (z.B. an Hand von Schaubildern/ Demonstrationen)

Lernen bilanzieren und reflektieren,

Evaluation

Praktische Überprüfung: Parcours oder ähnliches

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

1. Lernstufe: Basketball	Standwurf (z.B. Würfe an die Wand, Würfe in Korbnähe, direkte Würfe aus unterschiedlichen Entfernungen und Richtungen), Fangen des Balles und Korbwurf (dto.) und Korbwurf gegen Störung (z.B. Würfe gegen passiven Verteidiger/Hindernisse).
2. Lernstufe: Baketball	Ball zum Korb nach dem Dribbeln (links und rechts) (z.B. Felder-Dribbeln, Spiegeldribbeln), Ball zum Korb durch Hindernisse mit dem Schwerpunkt „Blick vom Ball“ (z.B. Slalomstaffel, Slalomdribbeln mit Handwechsel), Ball zum Korb gegen Störung (z.B. jeder gegen jeden, Durchbrechen gegen Verteidiger, Jägerdribbeln), Ball zum Korb durch Korbleger, Ball zum Korb nach Stopp und Sternschritt.
3. Lernstufe Basketball	Freies Passen (und Dribbeln) zum Korb (z.B.: Felder-Passspiele, Passen und Nachlaufen), Passen (und Dribbeln) durch Hindernisse(z.B. Pass durch die Gassen), Passen und Dribbeln gegen Störung (z.B. Überzahlspiel im begrenzten Feld oder im Kreis, Parteiballspiele) und Passen nach Stopp und Sternschritt (z.B. mit Ringhilfen).
Fachliche Kenntnisse	- Verwendung der Fachbegriffe für die jeweiligen Techniken - grundlegende Organisationskriterien

Kerncurriculum Sport: Unterrichtseinheit 6-6 Spielen 2

Kompetenzbereich	<p style="text-align: center;">Leitidee</p> <p>Leisten Soziale Interaktion</p>	<p style="text-align: center;">Thema/Inhalte/Umfang</p> <p style="text-align: center;">Vom kooperativen zum konkurrierenden Spiel (10 Stunden)</p>
Inhaltsfelder	<p>Spiele</p>	
Lernzeitbezogene Kompetenzerwartungen (ausgewählte BS im Mittelpunkt)	<p>Fachlich</p> <p>Teamkompetenz Sportliche Wettbewerbssituationen selbstständig organisieren und regeln Sich fair verhalten</p> <p>Bewegungskompetenz Bewegungsanforderungen unter Präzisions-, Zeit- und Variabilitätsdruck bewältigen</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz Das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen</p>	<p>Überfachlich</p> <p>Sozialkompetenz Kooperation/ Teamfähigkeit; Umgang mit Konflikten</p> <p>Sprachkompetenz Kommunikationskompetenz</p> <p>Europäische Dimension</p> <p>Personale Kompetenz (PK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freude an der Bewegung entwickeln • eigene Bedürfnisse äußern <p>Sozial-kommunikative Kompetenzen (SKK) Bedürfnisse, Gefühle anderer wahrnehmen, verstehen, respektieren und wertschätzen</p>
Konkretisierung Was sollen SuS am Ende der Sequenz besser können und dafür (mehr) wissen? (besser) können und sich bewusst werden?	<p>Fachlich</p> <p>Im Tischtennis und Badminton grundlegende rückschlagspezifische koordinative Fähigkeiten in verschiedenen Spielsituationen „im Miteinander und auch Gegeneinander“ anwenden</p>	<p>Überfachlich</p> <p>PK: Selbstregulierung (Konzentrationsbereitschaft und Eigenmotivation)</p> <p>SK: Kooperation/ Teamfähigkeit (Austausch von Ideen und Erarbeitung von Regeln)</p> <p>Rücksichtnahme und Solidarität (Respektieren von Meinungen und Verhaltensweisen)</p>

**Prozess, didaktisch -
methodische
Konzeption**

<u>Vorwissen/Lernstand:</u> Offene Spielformen/ Technik- Parcours	<u>Lernprozessgestaltung und – begleitung</u> Selbstständiges Erarbeiten von Schlagtechniken (z.B. anhand von Bildreihen); Korrektur; Bewegungsvorbild Kaiserturnier; Partnerkorrektur; Techniküberprüfung	<u>Lernen bilanzieren und reflektieren, Evaluation</u> Praktische Überprüfung: Parcours oder ähnliches
--	--	---

Anlage zu den verbindlichen Unterrichtsinhalten / Aufgaben:

1. Lernstufe:

Spielerische Ausbildung
rückschlagspielspezifischer koordinativer
Fähigkeiten

2. Lernstufe:

Spielerische Schulung ausgewählter
rückschlagspielspezifischer technischer und
(vor-) taktischer Elemente

Tischtennis(TT) und Badminton (BD)

Spiele zum Präzisionsdruck/ Variabilitätsdruck/ Organisationsdruck/ Zeitdruck/ Komplexitätsdruck

Tischtennis

Grundstellung an der Platte und Einführung in der Rückhand, Schupfball oder des Vorhand-Topspin unter besonderer Berücksichtigung folgender Kriterien: Miteinander Rückhand-Schupfball oder Vorhand-Topspin spielen mit Hilfe von Spielregeln und Zählweise erfahren; Einführung in den Rückhand- oder Vorhand-Aufschlag (lang und kurzgespielt) und die Aufschlagannahme; spielerischer Übergang vom Miteinander zum Gegeneinander

Badminton

Vorhand-Überkopf-Clear und Vorhand- und Rückhand-Unterhand-Clear unter besonderer Berücksichtigung der folgenden Kriterien:
Miteinander Vorhand -Clear und Vorhand- und Rückhand-Unterhand-Clear spielen mit Hilfe von Vereinfachte Spielregeln und Zählweise erfahren; Aufschlag (hoch und weit)

Fachliche Kenntnisse:

- Verwendung der Fachbegriffe für die jeweiligen Techniken
- gemeinsam festgelegte Spielvorgaben, Auf- und Abbauphasen und situationsbedingte Arrangements (z.B.: Einsatz von Schnüren, Zeitungen und Handtüchern) mit Hilfestellung umsetzen können.
- vereinfachte Regeln (Ball im und aus dem Spiel und Punkte zählen) praktisch anwenden lernen