

Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 8

	UV	Thema	Stunden	BWK	SK	MK	UK
1. HJ	2.3	Spiele verändern und neu erfinden	8	2.1	e2	e1	e1
	7.4	Basketball „Vom 3 gegen 3 zum 5 gegen 5“	12	7.1, 7.2	e1		e1
	8.2	Klare Kante zeigen – beim Ski- oder Snowboardfahren vielfältige Herausforderungen sicher und geschickt meistern	30	8.1, 8.2	a1, a2, f2	a3	a3
	5.4	Fast wie die Großen – Normgebundenes Turnen	9	5.1, 5.2	a2	a2, a3, f1	
2. HJ	7.5	Badminton : Den gegnerischen Spieler überlisten – Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln	14	7.1, 7.3	e1	e2	e1
	6.3	Fit durch Musik (Rope Skipping) – Elemente des Tanzes zur Verbesserung der Fitness	12	6.1	b1, f1	b1, b3	b1, b2
	3.6	Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten	10	3.4	d3	d2	d1, d2

Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 8

-

1. Schulhalbjahr

Jahrgangsstufe: 8.1	Dauer des UVs: 8 Stunden	Nummer des UVs: 2.3
Thema des UVs: „Spiele verändern und neu erfinden“		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Das Spielen entdecken – Spielräume nutzen	Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Kooperation und Konkurrenz (e)	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> - kooperative Spiele - kleine Spiele und Pausenspiele 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> - Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten 	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): <ul style="list-style-type: none"> • lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.1] 	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): <ul style="list-style-type: none"> • Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlichen Handlungen erläutern [10 SK e2] Methodenkompetenz (MK): <ul style="list-style-type: none"> • Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1] Urteilskompetenz (UK): <ul style="list-style-type: none"> • das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Spielideen unterschiedlicher Spiele erfahren und begreifen • Regelungen kennen und variieren • Spiele erfinden 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen in der Grundform und mit Variation des: • des Spielraums • der Spielzeit • des Spielgeräts • der Mannschaftsgröße • der Handlungsregeln <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielformen • Regeln 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Völkerball • Brennball • U.a. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feldbezeichnungen • Spielgeräte 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatzbereitschaft • Kooperation • Regelbewusstsein <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von einzelnen Spielen • Anwendung von Variationen im Spiel

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Spielen	Regeln beachten, Anwenden technischer Elemente	überwiegendes Einbringen der geforderten Kriterien	überwiegendes Vernachlässigen der geforderten Kriterien

Weitere Kriterien zur Leistungsbewertung müssen individuell mit der Klasse abgestimmt werden. Dabei muss sowohl der Gegenstand, die methodisch Entscheidung wie auch die geforderte Variationsmöglichkeit berücksichtigt werden.

Jahrgangsstufe: 8.1	Dauer des UVs: 12 Stunden	Nummer des UVs: 7.4
Thema des UVs: Vom 3 gegen 3 zum 5 gegen 5		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Inhaltsfeld: Kooperation und Konkurrenz (e)	
Inhaltlicher Kern: - Partnerspiele (Basketball)	Inhaltliche Schwerpunkte: - Interaktion im Sport	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): - sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1] - in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden [10 BWK 7.2]	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): - Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampf-spezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] Methodenkompetenz (MK): Urteilskompetenz (UK): - das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Schaffen einer Überzahlsituation • richtiges Einschätzen einer Situation mit Bezug auf Block stellen bzw. nehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Blocken und Schneiden von links und rechts • Abrollen und Anbieten • über Streetball zum Zielspiel <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 gegen 5(Motion) • Regelwerk • Blocken aktiv und passiv 	<p>reflektierte Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motion Offence <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penetrate and Pitch (Passen und Schneiden) • 5 out (5 Außenspieler) • Spacing (Spielfelddimension nutzen) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Teil-) Spielzüge demonstrieren und beschreiben • Laufwege sinnvoll wählen • Timing im Spielzugkomplex <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von einzelnen taktischen Elementen: Blocken und Schneiden • Anwendung im Spiel

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Blocken	frühes Stellen, Abrollen, Absinken, Anbieten	1-2 der Kriterien unsauber z.B. Block zu weit entfernt, Abrollen in die falsche Richtung, Mittlaufen statt Absinken, Arme unten	mehr als 2 Kriterien unsauber
Passen und Schneiden	Annehmen des Blocks, enges Kreuzen, taktische Entscheidung: Gegner nah → Pass, Gegner fern → Zug zum Korb (gerade)	1-2 der Kriterien unsauber z.B. zu frühes Laufen zum Block, weiter Laufweg, taktische Entscheidung ohne Situationsbezug	mehr als 2 Kriterien unsauber
Laufwege	ständiges Nutzen von Spielfelddimensionen und Beachten von freien Positionen (außen)	gelegentliches Nutzen von Spielfelddimensionen und Beachten von freien Positionen (außen)	Vernachlässigen von Spielfelddimensionen und freien Positionen (außen)

Jahrgangsstufe: 8.1	Dauer des UVs: (30 Stunden = 1 Woche) Schneesportfahrt	Nummer des UVs: 8.2
Thema des UVs: Klare Kante zeigen – beim Ski- oder Snowboardfahren vielfältige Herausforderungen sicher und geschickt meistern		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport (8)	Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Gesundheit (f)	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> - Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Körpererfahrung - Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens - Unfall- und Verletzungsprophylaxe 	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): <ul style="list-style-type: none"> - sich in komplexen Anforderungssituationen unter Wahrnehmung von Material, Geschwindigkeit und Umwelt mit einem fahrenden oder rollenden oder gleitenden Sportgerät dynamisch und situationsangemessen fortbewegen [10 BWK 8.1] - gerätspezifische, technisch-koordinative Fertigkeiten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielsetzungen (ästhetisch, gestalterisch, spielerisch oder wettkampfbezogen) sicher und kontrolliert demonstrieren [10 BWK 8.2] 	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): <ul style="list-style-type: none"> - die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben [10 SK a1] - für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] - Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern [10 SK f2] Methodenkompetenz (MK): <ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3] Urteilskompetenz (UK): <ul style="list-style-type: none"> - den Einsatz unterschiedlicher Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlichen Bewegungen kriteriengeleitet bewerten [10 UK a3] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Beherrschung grundlegender Techniken/Schwungformen • Überwinden von Angst und Erzeugung von Freude • Phasierung von Bewegungsabläufen • Bewegungsmerkmale erkennen und umsetzen • Unfall- und Verletzungsprophylaxe 	<ul style="list-style-type: none"> • Schneesportspezifisches Erwärmen • Basisschulung als Voraussetzung zum sicheren Fahren • Gleichgewichtsschulung (Ski/Snowboard) • Aufstellen von Regeln zum Verhalten auf der Piste • Grundschnitte zum Erlernen des geländeangepassten Fahrens mittels individueller Lernangebote und -hilfen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitsregeln (FIS-Regeln) • elementares Fachvokabular (Schwungradius, Schwungsteuerung, Schwungeinleitung, frontside, backside, nose, tail) • sichere Benutzung des Materials 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallen (Snowboard) • Schwungsteuerung durch McNab-Methode (Snowboard) • Materialgewöhnung (Ski/Snowboard) • paralleles Kurvenfahren (Ski) • Funktion der Be- und Entlastung (Ski/Snowboard) • Verlagerung des Körperschwerpunkts (Ski/Snowboard) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • frontside/backside/nose/tail/turn (Snowboard) • Schwungradius (Ski/Snowboard) • Schwungsteuerung (Ski/Snowboard) • Schwungeinleitung (Ski/Snowboard) • Körperschwerpunkt 	<p>Die Fachschaft Sport hat sich dazu entschlossen, die Leistungen der SuS nicht explizit zu bewerten, da hier insbesondere das Naturerlebnis und das Erlebnis einer gemeinsamen Klassen- bzw. Stufenfahrt im Vordergrund stehen soll.</p>

Jahrgangsstufe: 8.1	Dauer des UVs: 9 Stunden	Nummer des UVs: 5.4
Thema des UVs: „Fast wie die Großen – Normgebundenes Turnen“		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Bewegen an Geräten - Turnen	Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Gesundheit (f)	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> - normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Körpererfahrung - Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen - Struktur und Funktion von Bewegungen - Unfall- und Verletzungsprophylaxe 	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): <ul style="list-style-type: none"> - turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren [10 BWK 5.1] - turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [10 BWK 5.2] 	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): <ul style="list-style-type: none"> - für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] Methodenkompetenz (MK): <ul style="list-style-type: none"> - analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2] - unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3] - die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] Urteilskompetenz (UK):	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Übernahme für Verantwortung durch Sicherheits-/Hilfestellung • Normgebundenes Bewerten turnerischer Präsentationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Von einzelnen Übungen – die nicht in 5.3 durchgeführt wurden - am Boden, Reck oder Barren, Sprung und Schwebebalken zur Pflicht • Zielorientiertes Üben mit Hilfe durch Mitschüler/innen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteriengeleitetes Beobachten von turnerischen Elementen • Sicherheits- vs. Hilfestellung z.B. beim Handstand, Felgaufschwung 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pflichtübungen am Boden, Reck oder Barren, Sprung und Schwebebalken (vgl. Schulinterne Vorgaben) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheits-/Hilfestellung • ½ Klammergriff, Drehgriff 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Führen eines Übungsheftes <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstration der Pflichten - die nicht in 5.3 durchgeführt wurden -

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Übungen	<p>ohne Hilfestellung möglich</p> <p>aktive Bewegung und Körperspannung</p> <p>Beine gestreckt, geschlossen</p> <p>sichtbare Flugphase (Anlauf fließend in Absprung, Gesäß angehoben, aktiver Stütz)</p>	<p>mit Hilfestellung möglich</p> <p>überwiegend aktive Bewegung und Körperspannung</p> <p>Beine überwiegend gestreckt, geschlossen</p> <p>überwiegend sichtbare Flugphase</p>	<p>(überwiegend) nicht möglich</p> <p>passiv/kaum Körperspannung</p> <p>Beine kaum gestreckt, geschlossen</p> <p>kaum sichtbare Flugphase</p>
Pflicht	<p>Aufstehen ohne Hilfe der Hände</p> <p>Bewegung wirkt einheitlich/harmonisch</p> <p>Abgang gestanden</p>	<p>Aufstehen mit Hilfe der Hände</p> <p>Bewegung wirkt überwiegend einheitlich/harmonisch</p> <p>Abgang fast gestanden</p>	<p>Aufstehen über zusätzliche Hilfe</p> <p>Bewegung wirkt unterbrochen</p> <p>Abgang nicht gestanden</p>

Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 8

-

2. Schulhalbjahr

Jahrgangsstufe: 8.2	Dauer des UVs: 14 Stunden	Nummer des UVs: 7.5
Thema des UVs: Den gegnerischen Spieler überlisten – Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln.		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Inhaltsfeld: Kooperation und Konkurrenz (e)	
Inhaltlicher Kern: - Partnerspiele (Badminton)	Inhaltliche Schwerpunkte: - Interaktion im Sport	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): - sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1] - Das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern [10 BWK 7.3]	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): - Rahmenbedingungen, Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] Methodenkompetenz (MK): - einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2] Urteilskompetenz (UK): - das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Badminton auf halber Spielfeldbreite* regelkonform spielen unter Berücksichtigung der taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ • Phasierung von bekannten und neuen Bewegungsabläufen • Bewegungsmerkmale erkennen und umsetzen • Das Miniwettkampfrepertoire erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung der technischen Fertigkeiten (UV 6.3) und Einbindung in komplexere Übungsformen • Das Schlagrepertoire erweitern: • Unterhand- Clear • Vorhand-Überkopf-Drop (Grobform) • Badmintongemäßes Laufen: • Lauftechniken: nach vorn ans Netz; nach hinten zur Grundlinie • Fachbegriffe - Methodenkompetenz: • Spielfeld • Regelwerk • Taktische Lösungsprinzipien • Lauftechnik 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoher/Weiter Aufschlag • Flacher/Kurzer Aufschlag • Überkopf-Clear • Unterhand-Clear • Vorhand-Überkopf-Drop (Grobform) • Schneller Start und Lauftechnik • Spielregeln <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überkopf-Clear • Unterhand-Clear • Vorhand-Überkopf-Drop • Longline/Cross • Pronation/Supination • Aufteilung des Badmintonfeldes 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe, „Schneller Start“ und Lauftechnik demonstrieren und beschreiben • Regelkunde nachweisen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von einzelnen technisch/taktischen Elementen • Anwendung im Miniwettkampf

***Das Spiel auf halbem Feld in der Sek I hat Vorteile: Ein Rückhandschlag ist zunächst nicht erforderlich. Längere Ballwechsel sind möglich und fördern die Schlagsicherheit. Die Anzahl der Spielfelder wird verdoppelt und intensiviert die Übungszeit. Die Entscheidung „Badminton auf ganzem Spielfeld regelkonform zu spielen“, sollte nur bei einem guten Leistungsvermögen der Gruppe bzw. Einzelner getroffen werden.**

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (3-4)	unterer Bereich (5)
Überkopf-Clear/ Hoher Aufschlag	Der Bewegungsablauf wird in allen Phasen (fast) fehlerfrei beherrscht.	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen (mit Einschränkungen) den Anforderungen	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen nicht den Anforderungen. Mängel können in absehbarer Zeit behoben werden.
Vorhand-Überkopf-Drop (Grobform)	Der Bewegungsablauf (Grobform) wird in allen Phasen (fast) fehlerfrei beherrscht.	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen (mit Einschränkungen) den Anforderungen	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen nicht den Anforderungen. Mängel können in absehbarer Zeit behoben werden.
Badmintongemäßes Laufen	Die Lauftechnik nach vorn ans Netz und nach hinten zur Grundlinie entspricht voll den Anforderungen.	Die Lauftechnik nach vorn ans Netz und nach hinten zur Grundlinie entspricht (mit Einschränkungen) den Anforderungen	Die Lauftechnik nach vorn ans Netz und nach hinten zur Grundlinie entspricht nicht den Anforderungen
Regelkunde/Spiel	Die Badmintonregeln werden selbständig im Miniwettkampf (fehlerfrei) angewandt. Die taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ werden der Spielsituation angepasst erfolgreich eingesetzt.	Die Badmintonregeln werden mit Einschränkungen in den Miniwettkampf eingebracht (punktuelle Hilfen erforderlich) Die taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ werden eingeschränkt erfolgreich eingesetzt.	Die Badmintonregeln werden nicht beherrscht. Ein Miniwettkampf ist nur mit einem Schiedsrichter möglich. Die taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ werden im Miniwettkampf in entsprechender Spielsituation überwiegend nicht angewendet.

Jahrgangsstufe: 8.2	Dauer des UVs: 12 Stunden	Nummer des UVs: 6.3
Thema des UVs: „Fit durch Musik (Rope Skipping) – Elemente des Tanzes zur Verbesserung der Fitness“		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste (hier: Fitness-Gymnastik)	Inhaltsfeld: Bewegungsgestaltung (b) Gesundheit (f)	
Inhaltlicher Kern: - gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien)	Inhaltliche Schwerpunkte: - Präsentation von Bewegungsgestaltungen	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): - eine selbstständig um- und neugestaltete gymnastische Bewegungsgestaltung ohne oder mit ausgewählten Handgeräten (Ball, Reifen, Seil, Keule oder Band) oder Alltagsmaterialien allein oder in der Gruppe präsentieren [10 BWK 6.1]	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): - ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen [10 SK b1] - Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben [10 SK f1] Methodenkompetenz (MK): - unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen – allein oder in der Gruppe – nutzen [10 MK b1] - kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden [10 MK b3] Urteilskompetenz (UK): - die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen [10 UK b1] - gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2] Medienkompetenzrahmen [MKR]: 2.1 Informationsrecherche 2.2. Informationsauswertung	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Musik als Möglichkeit sich in Verbindung mit Sport fit zu halten und Aspekte der Ausdauer kennen, verstehen, anwenden und beurteilen zu lernen • Unterschiede in der Wahrnehmung des Tanzes bei Frauen und Männern herausarbeiten • Verbesserung des „Images“ Tanzen in der Schule, gerade bei Jungen • Erlernen unterschiedlicher Tanzschritte mithilfe vorgefertigter bzw. selbstrecherchierter digitaler Bewegungsabläufe 	<ul style="list-style-type: none"> • Vom langsamen zum höheren Tempo • Bewegungsintensität in Abhängigkeit vom Leistungsstand • Gegenseitige Beobachtungen um geschlechtsspezifische Unterschiede (Kraft vs. grazile Bewegungen zu analysieren) • Ursachen und Folgen der geschlechtsspezifischen Rollenzuschreibungen beurteilen • Erstellen einer Choreographie als Grundlage für eine spätere Beurteilung des Rollenverhältnisses <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • BPM • Gender, Rollenverhältnisse • Tricknamen • Stereotypen 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herzfrequenz • Erschöpfungsgrade/-merkmale • Merkmale des Ropeskippings • Steuerung von Belastungsintensitäten (Tempo der Musik, Komplexität des Tricks) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herzfrequenz • BPM • Gender, Rollenverhältnisse • Tricknamen (Easy Jump, Jog Step, Heel Tap, Toe, to Toe, High Knee, Criss Cross, etc.) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen und Durchführen von Aufwärmprogrammen • Lerntagebuch <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gegenseitige Beurteilung des Bewegungsverhaltens bei Jungen und Mädchen (Bewegungsfluss, Synchronität, Körperspannung, Ausdruck, etc.)

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

Kriterien	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Fachbegriffe	Zu jeder Zeit bei Bewegungsbeschreibungen werden die richtigen Fachbegriffe angewendet [Herzfrequenz, BPM, Gender, Rollenverhältnisse, Tricknamen (Easy Jump, Jog Step, Heel Tap, Toe to Toe, High Knee, Criss Cross, etc.)]	Fachbegriffe werden in der Regel richtig verwendet	Fachbegriffe werden falsch oder gar nicht verwendet
Lerntagebuch	<p>Der Fitnesszustand wird mithilfe eines Lerntagebuches vollständig und sachlich korrekt dokumentiert</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datum • Belastungsdauer • Verwendete Tricks • Steuerung der Belastungsintensität/ BPM • Herzfrequenz • Erschöpfungsmerkmale • Fazit 	Der Fitnesszustand wird mithilfe eines Lerntagebuches in der Regel korrekt dokumentiert	Der Fitnesszustand wird selten oder gar nicht dokumentiert
Gegenseitige Beurteilung von Jungen und Mädchen	Jungen und Mädchen beurteilen sich unter Berücksichtigung bewegungsbezogener Klischees (u. a. Geschlechterrollen) gegenseitig (Bewegungsfluss, Synchronität, Körperspannung, Ausdruck, etc.) und wenden die aufgeführten Bewertungskriterien korrekt an	Jungen und Mädchen beurteilen sich unter Berücksichtigung bewegungsbezogener Klischees gegenseitig und wenden die dafür vorgesehenen Kriterien der Beurteilung korrekt an	Die gegenseitige Beurteilung erfolgt nicht oder nicht auf Basis der gemeinsam erarbeiteten Kriterien
Engagement in den Unterrichtsphasen	<p>Motorisch: Bewegungsabfolgen werden in besonderem Maße den Anforderungen konform erprobt und ausgeführt</p> <p>Kognitiv-methodisch: qualitativ und quantitativ äußerst ansprechende und regelmäßige Teilnahme in Gesprächs- und Arbeitsphasen</p>	<p><u>Motorisch:</u> Bewegungsabfolgen werden in der Regel den Anforderungen konform erprobt und ausgeführt</p> <p><u>Kognitiv-methodisch:</u> regelmäßige Teilnahme in Gesprächs- und Arbeitsphasen [quantitativ und qualitativ]</p>	<p><u>Motorisch:</u> Bewegungsabfolgen werden nicht oder nur selten erprobt</p> <p><u>Kognitiv-methodisch:</u> keine oder nur seltene Teilnahme in Gesprächs- und Arbeitsphasen</p>

Jahrgangsstufe: 8.2	Dauer des UVs: 10 Stunden	Nummer des UVs: 3.6
Thema des UVs: Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Inhaltsfeld: Leistung (d)	
Inhaltlicher Kern: - traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe	Inhaltliche Schwerpunkte: - Leistungsverständnis im Sport	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):¹ - alternative leichtathletische Wettbewerbe (z.B. Orientierungslauf, Geocaching, Relativwettkämpfe, historische Disziplinen) unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielrichtungen durchführen [10 BWK 3.4]	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): - koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3] Methodenkompetenz (MK): - sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren [10 MK d2] Urteilskompetenz (UK): - die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in unterschiedliche Sport- und Wettkampfsituationen unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen kriteriengeleitet beurteilen [10 UK d1] - den Leistungsbegriff in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen unter Berücksichtigung unterschiedliche Bezugsgrößen (u.a. soziale, personale, kriteriale Bezugsnormen und Geschlechteraspekte) kritisch reflektieren [10 UK d2] Medienkompetenzrahmen [MKR]: 1.3 Datenorganisation	

¹ Vgl. Schulentwicklungsprogramm § 7.1.3

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Einen altersgerechten und chancengleichen leichtathletischen Mannschaftswettkampf aus den bekannten Disziplinen kombiniert mit einer anderen Sportart originell zusammenstellen, erproben und durchführen • Die Wettkampffregeln für die Teildisziplinen erstellen und ein Bewertungssystem dazu entwickeln • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampffregeln in den genannten Disziplinen berücksichtigen • Messverfahren sachgerecht anwenden • Eigenverantwortliches Üben und Trainieren ... ggf. auch außerhalb des Unterrichts und den Trainingsfortschritt in einem Protokoll festhalten • Erheben und Erfassen von Leistungsdaten im Rahmen eines Leichtathletischen Wettkampfes 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Vorbereitung des Wettkampfes in Gruppen (ggf. ist ein/e verletzte SuS „Manager“) • Individuelle Vorbereitung auf eine Trainingsleistung (z.B. Aufwärmen) • Wettkampfstätten sachgerecht herrichten • Schriftlich den Wettkampf umfassend vorbereiten (u.a. Wettkampffregeln, Organisation, Bewertungssystem, Formatvorlagen für Bewertungsraster entwickeln) <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Wettkampffregeln zu den genannten Disziplinen • Startkommando 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auswahl von leichtathletischen Disziplinen aus den Bereichen Lauf, Sprung, Wurf <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampffregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Planen des • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Disziplinen zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p>Bewertung des Wettkampfes nach den von den SuS festgelegten Bewertungsgrundlagen</p>

Erläuterungen zur Leistungsbewertung

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (3-4)	unterer Bereich (5)
Eigenständig erarbeiteter leichtathletischer Mehrkampf	Erreichen einer im oberen Bereich liegenden Punktzahl	Erreichen einer im mittleren Bereich liegenden Punktzahl	Erreichen einer im unteren Bereich liegenden Punktzahl