

Inhaltsfeld/ Inhaltliche Konkretisierung	Leit-Ideen	Kompetenzschwerpunkte / Bildungsstandards	Methodenschwerpunkte	Schulspezifische Elemente/ Verknüpfung mit anderen Fächern	Lehrwerksbezug/ Unterrichtsmaterialien
Spiele - Zielschusspiel: Basketball - Sportspiel: Volleyball - Rückschlagspiel: Badminton oder Tischtennis - kleine Spiele	Soziale Interaktion Leisten Körperwahrnehmung	Bewegungskompetenz mit- und gegeneinander spielen in sportlichen Handlungssituationen – auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren Urteils- und Entscheidungskompetenz ein fachbezogenes Repertoire an Methoden und Strategien zur Gestaltung von Bewegungs- situationen selbstständig nutzen Sportliche Wettbewerbs- situationen selbständig organisieren und lösen Teamkompetenz Konflikte selbstständig analysieren und konstruktiv lösen	Situationsangemessene Übernahme von Spiel- positionen Expertenwissen/Coaching- System Anwendung von Konfliktstrategien systematische Analyse von Aufgaben und Spiel- handlungen auf der Grundlage von Bewegungs- beobachtungen Bewegungskorrekturen.	Stadtmeisterschaften Schulturniere	Bälle, Tore, Körbe, Netz bzw. Baustellenband, Schläger
Laufen, Springen, Werfen z.B. <u>Laufen:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Schnelles Laufen - ausdauerndes Laufen - Entwicklung der Hürdentechnik 	Leisten Körperwahrnehmung Gesundheit	Bewegungskompetenz Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern Situationsbezogen in die	Bewegungsstruktur (Fachbegriffe) des Kugelstoßens und des Hürdensprints; grundlegende Trainings- prinzipien für den Mehrkampf	Bundesjugendspiele Rossbacher Laufabzeichen Mini-Marathon (fakultativ) Stadtmeisterschaften Tri-Aktiv	Wurf- und Stoßmaterialien Startblöcke, Hochsprunganlage, Stoppuhren, Maßband

<p>- Mannschaftswettbewerb (Staffelwechsel)</p> <p><u>Springen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Weitsprung - Hochsprung (Flop) <p><u>Werfen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kugelstoß - Drehwurf (Schleuderball, Diskus) 		<p>optimale Beschleunigungsphase gelangen</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <p>Die Wirkung von Trainieren und Üben auf die körperliche Leistungsfähigkeit und das individuelle Wohlbefinden an geeigneten Beispielen darlegen und unter Einbeziehung von theoretischen Grundlagen Rückschlüsse für die eigene Leistungssteigerung ziehen</p>			
<p>Den Körper trainieren, die Fitness verbessern</p>	<p>Körperwahrnehmung</p> <p>Gesundheit</p> <p>Leisten</p>	<p>Bewegungskompetenz</p> <p>in sportlichen Handlungssituationen Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit anforderungsgemäß anwenden</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <p>sich im handelnden Umgang mit Bewegung persönliche Ziele setzen, diese konsequent verfolgen und Strategien zu deren Erreichung ableiten und reflektieren,</p> <p>Personale Kompetenz</p> <p>Die Lernenden achten auf ihre Fähigkeiten, Gefühle und Bedürfnisse</p>	<p>individuelle Belastungssteuerung auf der Grundlage von Kenntnissen zur Kraft</p> <p>Auswertung der individuellen Beanspruchung</p>	<p>Fachbezug zum Fach Biologie</p>	<p>Matten, Hanteln, Medizinbälle</p>