



Melanchthon-Gymnasium Berlin

Fachbereich Sport

SCHULINTERNES CURRICULUM

Oktober 2021

Bei schulexterner Verwendung oder Vervielfältigung bitten wir um
Rücksprache. (FB Sport)

Kontakt

Adele-Sandrock-Straße 75, 12627 Berlin

Tel.: 030/9918008 Fax: 030/99288973

Homepage: <https://www.melanchthon-schule-berlin.de>

E-Mail: sekretariat@melanchthon-schule-berlin.de



Zuordnung der Bewegungsfelder zu den Jahrgängen 5-10

Jahrgangstufe	Bewegungsfelder
5	Spiele <i>(Faustball, kleine Spiele)</i>
	Bewegungsfolgen gestalten und darstellen <i>(Akrobatik, Tanzformen, Jonglage)</i>
	Laufen, Springen, Werfen (Stoßen) <i>(Leichtathletik)</i>
6	Spiele <i>(Basketball, Fußball, kleine Spiele)</i>
	Bewegen an Geräten <i>(Parkour, Gerätturnen (Sprung))</i>
	Laufen, Springen, Werfen, (Stoßen) <i>(Leichtathletik)</i>
7	Spielen <i>(Ultimate Frisbee, Volleyball)</i>
	Laufen, Springen, Werfen, Stoßen <i>(Spielformen der Leichtathletik)</i>
	Kämpfen nach Regeln <i>(Raufspiele)</i>
8	Spielen <i>(Volleyball, Fußball, Floorball)</i>
	Bewegen an Geräten <i>(Parkour, Gerätturnen (Sprung))</i>
	Laufen, Springen, Werfen, Stoßen <i>(Leichtathletik)</i>
9	Spielen <i>(Basketball, Volleyball)</i>
	Laufen, Springen, Werfen, Stoßen <i>(Leichtathletik)</i>
	Bewegen an Geräten <i>(Gerätturnen (Barren, Reck, Sprung))</i>
10	Spielen <i>(Volleyball, Handball)</i>
	Bewegungsfolgen gestalten und darstellen <i>(Aerobic, moderne Tanzchoreographien)</i>
	Laufen, Springen, Werfen, Stoßen <i>(Leichtathletik)</i>

Wahlsport:

Rugby, Diskgolf, Quidditch, Rückschlagspiele etc.





Wie wird eine Sportnote gebildet?

Methoden anwenden

- sport- und bewegungsbezogene Methodenkenntnisse erwerben und erweitern
- Informationen von Medien und Bewegungsbeschreibungen zunehmend selbstständig entnehmen und, darauf aufbauend, ihre sport- und bewegungsbezogenen Handlungen begründet planen und ausführen mit Sportgeräten und Materialien sachgerecht umgehen
- auf der Grundlage von Reflexionen Bewegungsabläufe gezielt wahrnehmen, auswerten und ggf. Korrekturen durchführen
- Regeln vereinbaren und einhalten
- Maßnahmen des Helfens und Sicherens zuverlässig anwenden.

Bewegen und Handeln

- sportmotorische Fertigkeiten und Fähigkeiten, sowie sportliches Können verbessern und präsentieren
- sport- und bewegungsbezogene Kenntnisse sowie ihre Bewegungserfahrungen erweitern
- mit Formen der Bewegung kreativ umgehen

Interagieren; Reflektieren und Urteilen

- Kooperativ in der Gruppe handeln und sich gezielt unterstützen
- miteinander fair konkurrieren
- sich mit ihren Stärken in die Gruppe einbringen
- Schwächeren helfen und sie integrieren
- mit Erfolgen und Enttäuschungen fair umgehen
- faire Verhaltensweisen erkennen und anwenden
- die handlungsbegleitenden Informationen wahrnehmen und beurteilen
- sich möglicher Handlungsgründe, -absichten und -folgen bewusst werden
- Handlungsentscheidungen aus verschiedenen Perspektiven nachvollziehen und begründet treffen
- Verantwortung für die eigene Gesundheit sowie das persönliche Wohlbefinden übernehmen

60%

40%

Sportnote

Bewegungsfeld: Spiele

Inhalte / Themen	Standards des Kompetenzbereichs Bewegen und Handeln	Methoden / Umsetzung	Diagnose / Leistungsermittlung	Vernetzung / Projekte
Annehmen und Abspielen	D ... regelgerecht Spielobjekte in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen.	<ul style="list-style-type: none"> • Minispielformen mit vereinfachten Regeln zur Erlangung einer grundlegenden Spielfähigkeit im Hinblick auf die Handlungsfähigkeit der Spielform • unter Beachtung der beidseitigen Ausführung (Lateralität) 	<ul style="list-style-type: none"> • Techniküberprüfungen • Technikanalysen 	<p>Demokratisches Lernen</p> <p>Teilnahme an Wettbewerben</p>
	E/F ... regelgerecht und funktional den Ball annehmen und abspielen.	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele auf Kleinfeld mit eingeschränkter Spielerzahl (3:2, 4:3, 4:2 – jeweils mit neutralem oder Störer im Gegenfeld) 		
	G/H ... regelgerecht und funktional den Ball annehmen und abspielen.	<ul style="list-style-type: none"> • spez. Ballhandling (div. Übungsformen) • Pass-Läufe ohne und mit Zeitdruck • je nach Spielsituation (Raum-, Zeit- und Gegner*innendruck) kann das Spielgerät situationsangemessen angenommen und in eine situativ sinnergebende Richtung gepasst werden 		
Ball führen	D ... das Spielobjekt regelgerecht in vereinfachten Spielsituationen führen.	<ul style="list-style-type: none"> • Minispielformen mit vereinfachten Regeln zur Erlangung einer grundlegenden Spielfähigkeit im Hinblick auf die Handlungsfähigkeit der Spielform • Stationsbetrieb 	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling um Wendemarke • Parkour 	

	E/F ... den Ball regelgerecht und funktional führen.	<ul style="list-style-type: none"> • spezifisches Ballhandling der jeweiligen Spielsportart • Staffelläufe mit untersch. Ballführungsformen 		
	G/H ... den Ball regelgerecht und funktional führen.	<ul style="list-style-type: none"> • je nach Spielsituation (Raum-, Zeit- und Gegner*innendruck) kann das Spielobjekt situationsangemessen geführt werden 		
Abschließen	D ... aus der Bewegung zielführend abschließen.	<ul style="list-style-type: none"> • ganzheitliche Vermittlung des Abschlusses (Gesamtbewegung) • Minispielformen/Wettbewerbsformen zur spielerischen Anwendung des Abschlusses 	<ul style="list-style-type: none"> • Quantitative Überprüfungen der Technikausführung 	
	E/F ... aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen.	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen/Wettbewerbsformen zur spielerischen Anwendung des Abschlusses • Stationsbetriebe zur Anwendung in spezifischen Situationen 		
	G/H ... im Spiel trotz gegnerischer Einwirkung zielführend abschließen.	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele auf Kleinfeld mit eingeschränkter Spielerzahl – jeweils mit Neutralem oder Störer im Gegenfeld 		
Taktik	D ... die Bewegungen der Mit-/Gegenspielenden erkennen und darauf reagieren, einfache Finten anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • Spieltaktische Besprechungen • Anwendung in verschiedenen Spielformen 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion von Taktikentscheidungen • Überprüfung von einfachen und komplexen Spielsituationen 	
	E/F ... freie Räume, die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele auf Kleinfeld mit eingeschränkter Spielerzahl – jeweils mit Neutralem oder Störer im Gegenfeld • gruppentaktischen Maßnahme 		

	den Spielverlauf in Offensive und Defensive nutzen. ... einfache Finten funktional anwenden.			
	G/H ... abgestimmte unterschiedliche individual- und gruppen-/mannschaftstaktische Verhaltensweisen in offensiven und defensiven Spielsituationen anwenden. ... verschiedene Finten funktional anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • freie Räume erkennen situationsbedingt anlaufen und/oder anspielen (gruppen-/mannschaftstaktische Maßnahmen umsetzen) • im 1:1 Finten in Ruhe und Bewegung mit passivem, halbaktivem und aktivem Gegenspieler*in anwenden • Finten in Spielsituationen situativ sinnvoll einsetzen 		

Abschlussorientierte Standards für bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen

Reflektieren / Urteilen <i>Die SuS können ...</i>	<p>... die eigenen sport- und bewegungsbezogenen Handlungen kriteriengeleitet hinterfragen (Beobachtungs-/Evaluationsbögen)</p> <p>... Entscheidungen für ihr eigenes sport- und bewegungsbezogenes Handeln formulieren und begründen (Beobachtungs-/Evaluationsbögen, Lerntagebuch)</p> <p>... kriteriengeleitet Urteile zu eigenen sport- und bewegungsbezogenen Handlungen formulieren und begründen (Beobachtungs-/Evaluationsbögen, Lerntagebuch)</p>
Interagieren <i>Die SuS können...</i>	<p>... in einfachen sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Regeln entsprechend interagieren (soziales Lernen beim Entwickeln von Spielen)</p> <p>... unter Anleitung/eigeninitiativ Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. als Schiedsgericht, Rolle der Spielführung)</p> <p>... in komplexen sport- und bewegungsbezogenen Situationen den gemeinsam erarbeiteten bzw. vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren und sie funktional weiterentwickeln (demokratisches Lernen beim Entwickeln von Spielen)</p>
Methoden anwenden	... Informationen aus Medien entnehmen und in Bewegungshandlungen umsetzen (illustrierte Anleitung entwickeln)

<p>Die SuS können...</p>	<p>... selbstständig wesentliche Informationen aus Medien und Bewegungsbeschreibungen entnehmen, anderen vermitteln und diese in Bewegungshandlungen umsetzen (z.B. Aufgaben von Spielerpositionen recherchieren, kommunizieren und anwenden)</p> <p>... Merkmale sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren (mit Technikanalysen mit Leitbildern)</p>
<p>Bezüge zu übergreifenden Themen (Teil B)</p>	<p>- Demokratiebildung (Prozess der Spielentwicklung in Kleingruppen) <i>*(in Bearbeitung für Klassenstufe 7/8)</i></p>
<p>Bezüge zur Sprachbildung (Teil B)</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vereinbaren und beachten von Gesprächsregeln (Spielentwicklung) - unterscheiden sprachliche Handlungen (Vermutung, Behauptung, Kritik) (Reflexion/Analyse von Techniken bzw. Handlungen) - deuten sprachliche Handlungen (Rückfrage, Zweifel, Richtigstellung) als Redeabsicht (Feedback in Problemsituationen) - beschreiben und erläutern Beobachtungen und Betrachtungen (Technikanalysen) - präsentieren Arbeitsergebnisse (Taktik-Spiel-Modell) - nutzen Fachbegriffe/fachliche Wendungen
<p>Bezüge zur Medienbildung (Teil B)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kennen und beschreiben bzw. untersuchen und nutzen Sachtexte/Bilder/Videos zum Handlungslernen - erarbeiten Feedback-Regeln und wenden diese bei der Einschätzung von Präsentationen an
<p>Bezüge zu Teil A / Festlegungen der Gesamtkonferenz</p>	<p>Übergreifendes Thema</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Partizipation am Ganzttag mit verschiedenen Projektvorschlägen ○ Progressive Entwicklung der Inhalte/Kompetenzen zur Vorbereitung auf die Grundkurse in der Sek. II ○ Nutzung des Lernraums Moodle zur Kommunikation und Upload von Technikvideos ○ Förderung der Schlüsselkompetenzen gem. Leitbild Schulprogramm (Problem-, Sach-, soziale, methodische Kompetenz)

Bewegungsfeld: Bewegen an Geräten

Inhalte / Themen	Standards des Kompetenzbereichs Bewegen und Handeln	Methoden / Umsetzung	Diagnose / Leistungsermittlung	Vernetzung / Projekte
Schaukeln, Schwingen, Hangeln	<p>Die SuS können...</p> <p>D</p> <p>... mit Körperspannung an verschiedenen Geräten rhythmisch schwingen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schwingen im Langhang am Reck bzw. am oberen Holm des Stufenbarrens • Schwingen am Parallelbarren bis Holmenhöhe 	<ul style="list-style-type: none"> • Mini-Kür zum Balancieren und Stehen ODER Rollen und Drehen • Sprung über: <ul style="list-style-type: none"> ○ diverse Sprunggeräte (5/6) ○ Bock oder Pferd quer (7/8) ○ diverse Sprunggeräte ODER Demonstration einer Sprungfolge am Boden (9/10) • Abschluss-Kür (5-teilig bestehend aus mindestens je einem Element pro Elementengruppe) 	Deutsch (Handlungsgeschichten schreiben)
	<p>E/F</p> <p>... mit Körperspannung und im Rahmen einer Bewegungsfolge rhythmisch schwingen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rhythmisches Schwingen im Langhang am Hochreck (Grundsprung) <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen am Parallelbarren über Holmenhöhe (mit kurzem Grätschen beim Vor- oder Rücksprung) • Hüftaufschwung • Spreizumschwung, Hüftumschwung • Knieab- Knieaufschwung 		
	<p>G/H</p> <p>... mit Körperspannung und im Rahmen einer Bewegungsfolge rhythmisch schwingen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schwungvariationen an verschiedenen Geräten 		
Stützen und Klettern	<p>D</p> <p>... zur Überwindung verschiedener Hindernisse/Geräte stützen und klettern.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sprung in den Stütz und Halten für ca. 5-10" am Reck und/oder Parallelbarren • „Stützel“ am Parallelbarren und/oder Reck 		

		<ul style="list-style-type: none"> • Stangen- und Sprossenleiterklettern • „Parkour“-sprünge 		
	E/F ... zur variablen Überwindung von Hindernisfolgen stützen und klettern.	<ul style="list-style-type: none"> • Sprung in den Stütz und Halten für ca. 10-20“ am Reck und/oder Parallelbarren • „Stützel“ am Parallelbarren und/oder Reck • Stangen- und Sprossenleiterklettern 		
	G/H ... zur variablen Überwindung von Hindernisfolgen stützen und klettern.	<ul style="list-style-type: none"> • Stangenklettern • Überwinden des Stufenbarrens 		
Balancieren und Stehen	D ... eine vorgegebene Bewegungsfolge zum Balancieren sicher präsentieren. ... Stände in unterschiedlichen Körperpositionen auf unterschiedlichen, kleinen Unterstützungsflächen halten.	<ul style="list-style-type: none"> • Standwaage, Kniewaage etc. am Boden, auf dem Hocker oder Balken • Kopfstand in Klasse 6 		
	E/F ... unter Anleitung eine Bewegungsfolge zum Balancieren gestalten und präsentieren. ... Stände in unterschiedlichen Körperpositionen auf unterschiedlichen kleinen Unterstützungsflächen halten.	<ul style="list-style-type: none"> • Standwaage, Kniewaage etc. am Boden, auf dem Hocker oder Balken • Handstand • Schwung in den Grätschsitz und Außenquersitz (Parallelbarren) 		
	G/H ... selbständig eine Bewegungsfolge zum Balancieren gestalten und präsentieren. ... Stände in unterschiedlichen Körperpositionen auf unterschied-	<ul style="list-style-type: none"> • koordinierende Zielsprünge (Parkour) • Hindernisse balancierend überwinden 		

	lichen kleinen Unterstützungsflächen halten.			
Springen und Landen	D ... mit Anlauf ein- und beidbeinig auf und über Hindernisse sowie am Boden springen und sicher landen.	<ul style="list-style-type: none"> • spielerisches Überwinden von Hindernisparcours; Sprungbasics vom „Parkour“ (Sprung von Matte zu Matte, zu Hocker u.v.m.) 		
	E/F ... eine hohe Anlaufgeschwindigkeit in einen Sprung am Boden oder über Hindernisse umsetzen, sicher landen und ggf. eine Folgebewegung anschließen.	<ul style="list-style-type: none"> • Grätschsprung über den Bock (alternativ übers Pferd quer) 		
	G/H ... eine hohe Anlaufgeschwindigkeit in einen Sprung am Boden oder über Hindernisse umsetzen, sicher landen und ggf. eine Folgebewegung anschließen.	<ul style="list-style-type: none"> • „Parkour“-sprünge (Sprung, Landung + Abrollen etc.) 		
Rollen und Drehen	D ... eine vorgegebene Bewegungsfolge zum Rollen und Drehen flüssig sowie mit Körperspannung präsentieren, eine Überschlagbewegung ausführen.	<ul style="list-style-type: none"> • Radschlagvariationen (links oder rechts, beid- oder einarmig) • Radschlag, Vorwärtsrolle, Strecksprung mit ½-Drehung und Rückwärtsrolle 		
	E/F ... eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh- und Überschlagbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren.	<ul style="list-style-type: none"> • Sprungrolle am Boden • Oberarmrolle am Parallelbarren • Radschlag, Sprungrolle, Strecksprung mit ½-Drehung und Rückwärtsrolle (evtl. Rondat anstelle Radschlag) 		
	G/H	<ul style="list-style-type: none"> • diverse Rollvariationen 		

	... eine selbständig erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh- und Überschlagbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren.			
--	--	--	--	--

Abschlussorientierte Standards für bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen	
Reflektieren / Urteilen <i>Die SuS können ...</i>	... eine kriteriengeleitete Rückmeldung/Einschätzung zu den Bewegungsabfolgen der Mitschüler*innen formulieren. ... fächerübergreifende Aspekte (i.d.F. Deutsch) beobachten, beschreiben und jeweils herausarbeiten (Parkour). ... Bewegungen anderer einschätzen und begründet Stellung beziehen. ... Küren von anderen kriteriengeleitet einschätzen und diese überzeugend argumentativ begründen.
Interagieren	/
Methoden anwenden <i>Die SuS können...</i>	... Geräte sicher auf- und abbauen, sowie deren Einsatz funktional organisieren (Parkour) ... Ziele für jeweilige Stunden formulieren sowie Beobachtungen der eigenen Leistungen reflektieren
Bezüge zu übergreifenden Themen (Teil B)	- Gesundheitserziehung: Sicherheitsaspekte beim Helfen und Sichern, Körperwahrnehmung und gesunde Körperhaltung - Bildung von Akzeptanz und Vielfalt: In Gruppenübungen werden unterschiedliche Fähig- und Fertigkeiten respektiert.
Bezüge zur Sprachbildung (Teil B)	- beschreiben und erläutern Beobachtungen und Betrachtungen - präsentieren Arbeitsergebnisse
Bezüge zur Medienbildung (Teil B)	Informationsquellen (...) nutzen - Bilder - Filme - Tablet-Einsatz optional

Bewegungsfeld: Laufen, Springen, Werfen, Stoßen

Inhalte / Themen	Standards des Kompetenzbereichs Bewegen und Handeln	Methoden / Umsetzung	Diagnose / Leistungsermittlung	Vernetzung / Projekte
Laufen	<p>Die SuS können...</p> <p>D</p> <p>... aus versch. Positionen starten. ... eine Kurzstrecke (ggf. mit Hindernissen) im individuell höchsten Tempo zurücklegen. ... durchgehend ihr Alter erhöht um 5 Minuten laufen. ... sich unter Verwendung von Hilfsmitteln (z. B. vereinfachte Karte bzw. Lageplan) in bekannten Räumen orientieren und bewegen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kurz-, Mittel- und Langstrecken (ggf. mit Hindernissen) • Staffeln • Geländespiele, Orientierungslauf 	<p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsmessungen (s. Wertungstabellen: 50m Lauf, Weitsprung aus der Zone, Schlagballwurf 80g) • Mehrkampf (BJS) • Lauftagebuch <p>E/F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsmessungen (s. Wertungstabellen: 50m/75m Lauf, Japantest, Weitsprung aus der Zone, Wurf 200g, 800m/1000m Lauf) • Crosslauf • Dauerlauf (7-9) • Mehrkampf (BJS) • Technikprüfung nach vorgegebenen Bewegungskriterien (z.B. Start, Hochsprung, Staffelwechsel) 	<p>Nawi (Herz-Kreislauf-System; 8. Klasse)</p> <p>Minimarathon, Staffeltag, Crosslauf</p>
	<p>E/F</p> <p>... aus versch. Positionen starten. ... eine Kurzstrecke (ggf. mit Hindernissen) im individuell höchsten Tempo zurücklegen. ...durchgehend ihr Alter, erhöht um 5 Minuten, laufen. ... sich unter Verwendung von Hilfsmitteln (z. B. vereinfachte Karte bzw. Lageplan) in bekannten Räumen orientieren und bewegen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Starts aus versch. Lagen und Positionen auf versch. Kommandos + Sprint 50 & 75m • Laufspiele (für Sprint- und Ausdauer-schulung, eigenes Lauftempo entwickeln); über Hindernisse laufen • min. 12 Min; kooperative, abwechslungsreiche Laufspiele, Zeit schätzen, Tempo bestimmen, • Orientierungslauf (Schulgelände, im bekannten freien Gelände) • Staffeln 		

	<p>G/H ... aus versch. Positionen starten. ... unter wettkampfnahen Bedingungen eine Kurzstrecke im individuell höchsten Tempo zurücklegen. ... schnell und rhythmisch über Hindernisse laufen. ... durchgehend 20 Minuten laufen. ... sich unter Verwendung von Hilfsmitteln (z. B. Kompass, Karte, elektronische Hilfsmittel) in unbekanntenen Räumen orientieren und bewegen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kurz-, Mittel- und Langstrecken (ggf. mit Hindernissen) • Staffeln • Geländespiele, Orientierungslauf 	<p>G/H</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leistungsmessungen (s. Wertungstabelle: 100m Lauf, Weitsprung, Hochsprung, Wurf 200g, Kugel, 800m/1000m Lauf, • Dauerlauf (7-9) • 12-Minuten-Lauf (10.Klasse) • Mehrkampf (BJS) • Technikprüfung nach vorgegebenen Bewegungskriterien (z.B. Start, Kugelstoßen, Hochsprung, Staffelwechsel) 	
Springen	<p>D ... mit Anlauf einbeinig (re. und li.) und beidbeinig in die Höhe und in die Weite springen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • weit, hoch und über Hindernisse springen • Mehrfachsprünge, Ziel- und Zonenspringen 		
	<p>E/F ... aus zunehmend rhythmischem Anlauf funktional in die Höhe und in die Weite springen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • weit, hoch und über Hindernisse springen • Mehrfachsprünge, Ziel- und Zonenspringen 		
	<p>G/H ... unter wettkampfnahen Bedingungen Anlaufrhythmus und -geschwindigkeit in einen hohen/weiten Sprung umsetzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - weit, hoch und über Hindernisse springen - Mehrfachsprünge, Ziel- und Zonenspringen 		
Werfen/Stoßen	<p>D ... verschiedene Gegenstände mit einer Ganzkörperstreckung und der Verlängerung des Beschleunigungsweges weit werfen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • werfen, stoßen und schleudern in die Weite, in die Höhe und auf Ziele mit unterschiedlichen Sportgeräten/Gegenständen 		

	... verschiedene Gegenstände weit stoßen.			
	E/F ... verschiedene Gegenstände mit zunehmender Beschleunigung und Ganzkörperstreckung weit werfen/ stoßen.	<ul style="list-style-type: none"> • werfen, stoßen und schleudern in die Weite, in die Höhe und auf Ziele mit unterschiedlichen Sportgeräten/Gegenständen 		
	G/H ... unter wettkampfnahen Bedingungen verschiedene Gegenstände unter Verlängerung des Beschleunigungsweges (z.B. Anlauf) mit einer Ganzkörperstreckung weit werfen. ... unter wettkampfnahen Bedingungen verschiedene Gegenstände unter Verlängerung des Beschleunigungsweges (z.B. durch Angleiten) mit einer Ganzkörperstreckung weit stoßen.	<ul style="list-style-type: none"> • werfen, stoßen und schleudern in die Weite, in die Höhe und auf Ziele mit unterschiedlichen Sportgeräten/Gegenständen (z. B. Ball, Frisbee, Kugel) 		

Abschlussorientierte Standards für bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen

Reflektieren / Urteilen <i>Die SuS können ...</i>	<p>... Verantwortung für die eigene Gesundheit sowie das persönliche Wohlbefinden übernehmen</p> <p>... auf der Grundlage von Reflexionen Bewegungsabläufe gezielt wahrnehmen, auswerten und ggf. Korrekturen übernehmen</p>
Interagieren <i>Die SuS können...</i>	<p>... unter Anleitung partiell oder auch eigeninitiativ Verantwortung übernehmen (z.B. als Kampfgericht, als Experte/Expertin, bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen)</p> <p>... mit Erfolgen und Enttäuschungen fair umgehen</p>
Methoden anwenden <i>Die SuS können...</i>	<p>... ihren Lernstand und ihre Leistungsentwicklung kriteriengeleitet dokumentieren</p> <p>... Informationen aus Medien entnehmen und in Bewegungshandlungen umsetzen</p> <p>... Auswirkungen sportlicher Belastung und Erholung beschreiben</p> <p>... Möglichkeiten des Übens und Trainierens zur Leistungssteigerung nennen</p>

Bezüge zu übergreifenden Themen (Teil B)	- Gesundheitsförderung
Bezüge zur Sprachbildung (Teil B)	<ul style="list-style-type: none">- Informationen aus Texten zweckgerichtet nutzen- Beobachtungen und Betrachtungen beschreiben und erläutern- Gesprächsregeln vereinbaren und beachten- Fachbegriffe und fachliche Wendungen nutzen
Bezüge zur Medienbildung (Teil B)	<ul style="list-style-type: none">- untersuchen und bewerten Medieneinflüsse (Youtube-Influencer)- mediale Informationsquellen auswählen und nutzen- Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial, Video) nach vorgegeben Kriterien auswählen und ggf. gestalten

Bewegungsfeld: Bewegungsfolgen gestalten und darstellen

Inhalte / Themen	Standards des Kompetenzbereichs Bewegen und Handeln	Methoden / Umsetzung	Diagnose / Leistungsermittlung	Vernetzung / Projekte
Darstellen	<p>Die SuS können...</p> <p>D ... eine vorgegebene Bewegungsfolge nach vorgegebenen Kriterien präsentieren.</p>	- einfache vorgegebene tänzerische Bewegungsabfolgen zur Musik (z.B. Flashmob)	- Präsentation der Bewegungsabfolgen	Musik (Tanzprojekt 7a)
	<p>E/F ... eine vorgegebene Bewegungsfolge nach gemeinsam unter Anleitung erarbeiteten Kriterien präsentieren.</p>	- teilweise vorgegebene und selbstständig erweiterte Choreographie zur Musik		
	<p>G/H ... eine vorgegebene Bewegungsfolge nach gemeinsam erarbeiteten Kriterien selbstständig gestalten und präsentieren.</p>	- eigenständig entworfene Choreographie paarweise oder in Gruppen zu eigens ausgewählter Musik		
Bewegen mit Gegenständen	<p>D ... eine vorgegebene Bewegungsfolge mit mindestens einem Gegenstand kontrolliert ausführen.</p>	- Kennenlernen der verschiedenen Handgeräte		
	<p>E/F ... eine Bewegungsfolge mit einem oder mehreren Gegenständen unter Anleitung gestalten und präsentieren.</p>	- einfache vorgegebene Bewegungsfolge mit einem Handgerät (ggf. nach Wahl)		

	G/H ... eine Bewegungsfolge mit einem oder mehreren Gegenständen selbständig gestalten und präsentieren.	- teilweise vorgegebene und selbstständig erweiterte Choreographie mit einem oder mehreren Handgeräten		
Bewegen im Rhythmus	D ... einfache Bewegungsformen nach einem Rhythmus präsentieren.	- grundlegende Klatschrhythmen - Grundlagen der Body-Percussion (Welche Geräusche kann ich mit meinem Körper erzeugen?)		
	E/F ... eine Bewegungsfolge nach einem Rhythmus paarweise oder in der Gruppe unter Anleitung gestalten und präsentieren.	- vorgegebene koordinativ herausfordernde Body-Percussion (Koordinationschallenges)		
	G/H ... eine Bewegungsfolge nach einem Rhythmus paarweise oder in der Gruppe selbstständig gestalten und präsentieren.	- (teilweise) vorgegebene Body-Percussion mit zusätzlichem Gegenstand (z.B. Eimer)		
Abschlussorientierte Standards für bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen				
Reflektieren / Urteilen <i>Die SuS können ...</i>	... eine kriteriengeleitete Rückmeldung/Einschätzung zu den Bewegungsabfolgen der Mitschüler*innen formulieren.			
Interagieren <i>Die SuS können...</i>	/			
Methoden anwenden <i>Die SuS können...</i>	... (wesentliche) Informationen aus Medien entnehmen und in Bewegungshandeln umsetzen.			
Bezüge zu übergreifenden Themen (Teil B)	/			

Bezüge zur Sprachbildung (Teil B)	<ul style="list-style-type: none">- vereinbaren und beachten Gesprächsregeln- formulieren eigene Gesprächsbeiträge unter Beachtung von Situation, Thema, Gesprächspartner- wenden alltags- und bildungssprachliche Formulierungen situationsgemäß an- nutzen Fachbegriffe/ fachliche Wendungen
Bezüge zur Medienbildung (Teil B)	Informationsquellen (...) nutzen <ul style="list-style-type: none">- Bilder- Filme Gestaltung und Herstellung von Medienprodukten <ul style="list-style-type: none">- z.B. Videoaufnahmen der Choreographien

Bewegungsfeld: Kämpfen nach Regeln

Inhalte / Themen	Standards des Kompetenzbereichs Bewegen und Handeln	Methoden / Umsetzung	Diagnose/ Leistungsermittlung	Vernetzung / Projekte
Fallen	Die SuS können... D ... nach Einwirkung der Partnerin oder des Partners sicher und kontrolliert fallen.	<ul style="list-style-type: none"> - sicheres Fallen aus dem Knie-/Hockstand mit und ohne Einwirkung der Partner*in - Fallschule seitwärts und vorwärts 	<ul style="list-style-type: none"> • LK Fallschule seitwärts • Demonstration einer Halte-technik und der Befreiung daraus 	
Kämpfen	<p>D</p> <p>... Kraft und Techniken gezielt zum Festhalten der Partnerin oder des Partners und Stören ihres oder seines Gleichgewichts einsetzen.</p> <p>... gemeinsam erarbeitete Lösungsansätze zum Erobern, Einnehmen bzw. Verteidigen von Gegenständen, Körperpositionen und Raum im Stand und am Boden umsetzen.</p> <p>... ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zielgerichtet und kontrolliert einsetzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Einsatz von zwei Haltetechniken (z.B. Mune-Gatame, Kesa-Gatame) - Gleichgewichts-, Zieh- und Schiebespiele - Spielformen im Boden zum Erobern von Bällen (z.B. Medizinbälle) - Spiele zum Verteidigen/Erobern von Räumen (z.B. Mattenkönig*in) - Kraft und Technik gezielt zum Festhalten der Partner*in einsetzen unter Einhaltung der Regeln 		
Abschlussorientierte Standards für bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen				
Reflektieren / Urteilen <i>Die SuS können ...</i>	... die eigenen sport- und bewegungsbezogenen Handlungen kriteriengeleitet hinterfragen. (z.B. Reflexion der Befreiungstechniken aus Haltegriffen)			
Interagieren <i>Die SuS können...</i>	... in einfachen sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Regeln entsprechend interagieren unter Anleitung partiell Verantwortung in unter schiedlichen Funktionen übernehmen (z. B. als Schiedsgericht)			

Methoden anwenden <i>Die SuS können...</i>	<ul style="list-style-type: none"> ... vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren ... Informationen aus Medien entnehmen und in Bewegungshandlungen umsetzen ... ihren Lernstand und ihre Leistungsentwicklung unter Anleitung kriteriengeleitet dokumentieren selbstständig bekannte Lernumgebungen sicher aufbauen Hilfe- und Sicherheitsstellungen kennen und anwenden. (z.B. Informationen von Stationskarten nutzen und anwenden, Grundprinzipien von Haltetechniken nennen)
Bezüge zu übergreifenden Themen (Teil B)	- Gewaltprävention (Wertevermittlung, Konfliktlösung und Konsensfindung unter Einhaltung/Achtung der vereinbarten Regeln)
Bezüge zur Sprachbildung (Teil B)	<ul style="list-style-type: none"> - beschreiben Sachverhalte und Abläufe - vereinbaren und beachten Gesprächsregeln - wenden alltags- und bildungssprachliche Formulierungen situationsgemäß an
Bezüge zur Medienbildung (Teil B)	/