



Schulinternes Curriculum - Übersicht

Sport

Sekundarstufe II

Fachkonferenz SPORT
Dezember 2016

Profil 1:

Leistung, Wagnis und Verantwortung

Spiele in und mit Regelstrukturen, Bewegungen an Geräten - Turnen

SPORT	Q1 – Q2	Bezug zu BF	Std./UV	<input checked="" type="checkbox"/>
Q1.1	Lernwerkstatt Badminton – Üben und Festigen der technischen Basisfertigkeiten und Grundschnitte orientiert am individuellen Trainingsplan	BF/SB 7: Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)	UV 1	
Q1.1	Handstand, Rolle, Rad und Flieger... - Erarbeitung unterschiedlicher akrobatischer und turnerischer Elemente am Boden mit dem Ziel der Entwicklung einer zusammenhängenden Partnerkür	BF/SB 5: Turnerische und akrobatische Partner- und Gruppengestaltungen	UV 2	
Q1.2	Spielsysteme im Doppel – Verbesserung der taktischen Spielmöglichkeiten im Badminton mit Hilfe einer vergleichenden Analyse unterschiedlicher Spielsysteme und –situationen	BF/SB 7: Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)	UV 3	
Q1.2	Springen und Fliegen – Erarbeitung von Sprüngen vom Minitrampolin und/oder Reutherbrett unter Berücksichtigung unterschiedlicher Strategien zur Bewältigung individueller Wagnissituationen	BF/SB 5: Normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampferäten und Gerätebahnen	UV 4	
Q2.1	Schau Dir das an – Spielanalyse zur Verbesserung der technischen und taktischen Spielhandlungen im Einzel und Doppel	BF/SB 7: Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)	UV 5	
Q2.1	Kriteriengeleitete Gestaltung einer Bewegungsgeschichte anhand der normungebundenen Bewältigung individuell gestalteter Gerätelandschaften	BF/SB 5: Normungebundenes Turnen an gängigen Wettkampferäten und Gerätekombinationen	UV 6	
Q2.2	Turnen an Reck und Barren – Erarbeitung und Vertiefung ausgewählter normgebundener Bewegungstechniken zur Entwicklung einer differenzierten Kürübung	BF/SB 5: Normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampferäten und Gerätebahnen	UV 7	
<p>BF/SB: Bewegungsfeld/Sportbereich – Ziffer nach dem Punkt markiert die Rangfolge des UV innerhalb des BF</p> <p>1 = Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen 2 = Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen 3 = Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik 4 = Bewegen im Wasser – Schwimmen 5 = Bewegen an Geräten - Turnen 6 = Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste 7 = Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele 8 = Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport 9 = Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</p> <p>A-F: Pädagogische Perspektiven A = Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern B = Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten C = Etwas wagen und verantworten D = Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E = Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen F = Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>		<p>BWK: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p> <p>MK: Methodenkompetenz</p> <p>UK: Urteilskompetenz</p> <p>Inhaltsfelder: (a) Körpererfahrung, Bewegungskultur und Bewegungslernen (b) Bewegungs Ausdruck, Bewegungsästhetik und Bewegungsgestaltung (c) Emotion und Handlungssteuerung (d) Leistung und Leistungsverständnis (e) Kooperations- und Konkurrenzverhalten (f) Gesundheit und Gesundheitsverständnis</p>		

Lernwerkstatt Badminton – Üben und Festigen der technischen Basisfertigkeiten und Grundschläge orientiert am individuellen Trainingsplan

Oberstufe: Q1 – Profil 1: BF/SB7

Inhaltsfeld: d, e

PROFIL

1

-

UV

1

Vernetzen mit UV:

Dauer des UV: **8 Std.**

Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):

- Die Schülerinnen und Schüler können in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.
- Die SuS können im gewählten Mannschafts-/ Partnerspiel (Einzel & Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen techn.-koordin. Fertigkeiten und taktischen-kogn. Fähigkeiten reflektiert anwenden.

Inhaltlicher Kern:

- Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/e): Leistung, Kooperation und Konkurrenz

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio).
- Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampffregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.

Urteilskompetenz:

-

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Diagnose der vorhandenen BWK im technischen und taktischen Bereich (Grundschräge) • Vertiefung der Grundschräge mit Hilfe von individuellen Trainingsplänen • Vertiefung der grundlegenden taktischen Prinzipien des Badminton • Individualisiertes Lernen mit Hilfe von Kann-Blättern und Lerntheke 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigen-, Fremd-Gruppendiagnose bezüglich vorhandener Fertigkeiten und Defizite • Systematisches Training an individuellen Trainingsschwerpunkten • Dokumentation des individuellen Trainingsfortschrittes / Leistungsentwicklung 	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Lern- und Anstrengungsbereitschaft • Mitarbeit in kognitiven Phasen • Theoretisches Wissen zu Grundlagen des Technik- und Taktiktrainings sowie Trainingsmethoden • Erstellen, Umsetzen, Modifizieren des individuellen Trainingsplans
		<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von Trainingsplänen unter Zuhilfenahme z. B. von Kann-Blättern und einer Lerntheke oder Übungskarten, Stationstraining usw. • Arbeit mit Beobachtungsbögen • Analyse taktischer Verhaltensmuster im Badminton 	<ul style="list-style-type: none"> • Badminton Basistechniken und –fertigkeiten: Ük-Clear, Ük-/Netzdrops, hoher/kurzer Aufschlag, Laufwege/zentrale Position • Grundlegende taktische Verhaltensweisen 	
Fachbegriffe:				punktuell:

Handstand, Rolle, Rad und Flieger... Erarbeitung unterschiedlicher akrobatischer und turnerischer Elemente am Boden mit dem Ziel der Entwicklung einer zusammenhängenden Partnerkür

Oberstufe: Q1 – Profil 1: BF/SB5

Inhaltsfeld: b

PROFIL

1

-

UV

2

Vernetzen mit UV:

Dauer des UV: **8 Std.**

Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 5 (Bewegen an Geräten Turnen)

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):

- Die Schülerinnen und Schüler können am Boden eine Partnerkür mit akrobatischen Elementen unter Berücksichtigung von Ausführungs- und Gestaltungskriterien präsentieren.
- Die Schülerinnen und Schüler können an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste turnerische oder akrobatische komplexe Wagnis- und Leistungssituationen alleine oder in der Gruppe bewältigen.

Inhaltlicher Kern:

- Turnerische und akrobatische Partner- und Gruppengestaltungen

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (b): Bewegungsgestaltung

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neu gestalten) unterscheiden.

Urteilskompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen Kriterien geleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung	
<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit den eigenen turnerischen Fähigkeiten vor dem Hintergrund der technischen Fertigkeiten und individueller Wagnis-Risiko-Einschätzung • Erarbeitung und Anwendung ausgesuchter akrobatischer und turnerischer Elemente • Entwicklung einer Partnerkür unter Berücksichtigung von Ausführungs- und Gestaltungskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Methoden motorischen Lernens: Demonstration, Übungsreihe • Methoden der Bewegungsgestaltung: nachgestalten, umgestalten, neu gestalten • Gruppendynamische Faktoren: gemeinsames Bewältigen sportlicher Herausforderungen • Kriteriengeleitete (Weiter)entwicklung von Präsentationen 	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend:	
<ul style="list-style-type: none"> • Ausführungs- und Gestaltungskriterien turnerischer und akrobatischer Bewegungen (Raum, Zeit, Dynamik, formale Aspekte) • Sicherheitsrelevante Aspekte akrobatischer Elemente 				<ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte Techniken und Bewegungen normgebundenen Turnens (Boden) und der Akrobatik • Kriteriengeleitete Entwicklung, Erprobung und Weiterentwicklung einer Kür 	<ul style="list-style-type: none"> • Lern- und Anstrengungsbereitschaft • Mitarbeit in kognitiven Phasen • Ausführungsqualität der entsprechenden Bewegungen nach gängigen Bewertungsmaßstäben • Einsatz, Zweckmäßigkeit und Effektivität der Hilfestellungen und Sicherungsmaßnahmen
Fachbegriffe:				punktuell:	
				<ul style="list-style-type: none"> • Demonstration der erarbeiteten Partnerkür nach Gestaltungskriterien und technischer Ausführung 	

Spielsysteme im Doppel – Verbesserung der taktischen Spielmöglichkeiten im Badminton mit Hilfe einer vergleichenden Analyse unterschiedlicher Spielsysteme und -situationen

Oberstufe: Q1 – Profil 1: BF/SB7

Inhaltsfeld:e

PROFIL

1

-

UV

3

Vernetzen mit UV:

Dauer des UV: 8 Std.

Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):

- Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen.
- Die Schülerinnen und Schüler können in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.

Inhaltlicher Kern:

- Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (e): Kooperation und Konkurrenz

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.

Urteilskompetenz:

-

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse der grundlegenden Spielsituationen im Badminton-Doppel: Aufschlag-Return, Angriff, Abwehr, Wechsel Abwehr-Angriff • Entwicklung von Handlungsmustern in unterschiedlichen Spielsituationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielorientierte Einführung in die Doppeltaktik, ggfs. mit Vorgaben, z. B. Kaiserturnier, abwechselnd neben-/hintereinander • Ggfs. Videoanalyse von Badminton-Wettkämpfen aus dem Profi-/Leistungssport • Übungs-und Spielformen zu unterschiedlichen Spielsituationen im Doppel: Feste Schlagabfolgen, freie Spielformen mit taktischen Vorgaben 	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Lern- und Anstrengungsbereitschaft • Mitarbeit in kognitiven Phasen • Theoretisches Wissen zu Spielsituationen und Taktik im Doppel
		<ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen im Doppel • Standardhandlungsmuster auf individual- und partnertaktischer Ebene 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel hintereinander im Angriff: Prinzipien, Anwendung im Spiel, taktische Verhaltensweisen • Spiel nebeneinander in der Abwehr: Prinzipien, Anwendung im Spiel, taktische Verhaltensweisen • Aufschlag- und Returnverhalten im Doppel 	
Fachbegriffe:				

Springen und Fliegen – Erarbeitung von Sprüngen vom Minitrampolin und/oder Reutherbrett unter Berücksichtigung unterschiedlicher Strategien zur Bewältigung individueller Wagnissituationen

Oberstufe: Q1 – Profil 1: BF/SB5

Inhaltsfeld:c, a

PROFIL

1

-

UV

4

Vernetzen mit UV:

Dauer des UV: 8 Std.

Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 5 (Bewegen an Geräten - Turnen)

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):

- Die Schülerinnen und Schüler können an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste turnerische oder akrobatische komplexe Wagnis- und Leistungssituationen alleine oder in der Gruppe bewältigen.
- Die Schülerinnen und Schüler können Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden.

Inhaltlicher Kern:

- Normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätebahnen

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (c, a): Wagnis und Verantwortung, Bewegungsstruktur und -lernen

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern.
- Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können mit Wagnis- und Risikosituationen vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen und eigener Leistungsfähigkeit bewusst umgehen und dabei notwendige Sicherheitsmaßnahmen initiieren und anwenden.

Urteilskompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Motive, Motivationen und Sinngebungen des eigenen sportlichen Handelns und des Handelns anderer beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Auseinandersetzung mit den eigenen turnerischen Fähigkeiten vor dem Hintergrund der technischen Fertigkeiten und individueller Wagnis-Risiko-Einschätzung Auseinandersetzung mit angstinduzierenden Bewegungsaufgaben und Beeinflussung der angstinduzierenden Faktoren 	<ul style="list-style-type: none"> Helfen und Sichern Unterstützung des Lernens durch Hilfestellungen Methodische Reihen: vom Leichten zum Schweren, vom Einfachen zum Komplexen Gruppendynamische Faktoren: gemeinsames Bewältigen sportlicher Herausforderungen Wissen über sportliche Bewegungen Analyse und Dokumentation der persönlichen Wagnis-Risiko-Einschätzung 	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend:
<ul style="list-style-type: none"> Einflussfaktoren auf Wagnis- und Risikosituationen im Sport Strategien in der Auseinandersetzung mit Wagnissituationen; Handlungssteuerung Biomechanische Aspekte ausgesuchter turnerischer oder akrobatischer Bewegungen 				<ul style="list-style-type: none"> Lern- und Anstrengungsbereitschaft Mitarbeit in kognitiven Phasen Theoretisches Wissen zur Biomechanik der bearbeiteten Sprünge Dokumentation und Arbeit an /Verbesserung der persönlichen Wagnis-Risiko-Einschätzung Ausführungsqualität der entsprechenden Bewegungen nach gängigen Bewertungsmaßstäben Einsatz, Zweckmäßigkeit und Effektivität der Hilfestellungen und Sicherungsmaßnahmen
Fachbegriffe:				punktuell:
				<ul style="list-style-type: none"> Optional: Schriftliche Übung zu Biomechanik und Wagnissituationen im Sport Optional: Demonstration der Zielbewegung oder Vorstufen dazu Optional: Überprüfung ausgesuchter Techniken des Helfens und Sicherns

Schau Dir das an – Spielanalyse zur Verbesserung der technischen und taktischen Spielhandlungen im Einzel und Doppel

Oberstufe: Q2 – Profil 1: BF/SB7

Inhaltsfeld: d, a

PROFIL

1

-

UV

5

Vernetzen mit UV:

Dauer des UV: **8 Std.**

Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):

- Die Schülerinnen und Schüler können in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden

Inhaltlicher Kern:

- Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/a): Leistung, Bewegungsstruktur und -lernen

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio).

Urteilskompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung der Handlungsfähigkeit im Badminton durch Erarbeitung gruppen- und individualtaktischer Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen • Verbesserung des technischen Repertoires in Bezug auf die Erweiterung taktischer Handlungsmöglichkeiten • Beobachtung und Auswertung der vorhandene BWK im technischen und taktischen Bereich 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgesuchte Methoden der Spielbeobachtung und Spielanalyse • Dokumentation der individuellen Leistungsfähigkeit und –entwicklung sowie des Trainingsprozesses • Entwicklung von Trainingszielen und –schwerpunkten auf der Basis der Spielbeobachtung 	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Lern- und Anstrengungsbereitschaft • Mitarbeit in kognitiven Phasen • Theoretisches Wissen zum taktischen Verhalten und Techniktraining und zum Zusammenhang zwischen Spielanalyse und Trainingsgestaltung • Erstellen, Umsetzen, Modifizieren der individuellen Trainingsplans • Technische Ausführung und Effizienz der erweiterten Grundschläge
		<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit Instrumenten der Spielbeobachtung • Erstellen von und Arbeit mit z. B. Trainingstagebüchern,-portfolios • Prinzipien taktischen Verhaltens im Badminton im Einzel oder Doppel 	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte Grundschläge auf differenziertem Niveau • Umsetzung taktischer Verhaltensweisen im Spiel 	
Fachbegriffe:				

Kriteriengeleitete Gestaltung einer Bewegungsgeschichte anhand der normungebundenen Bewältigung individuell gestalteter Gerätelandschaften

Oberstufe: Q2 – Profil 1: BF/SB5

Inhaltsfeld: b, a

PROFIL

1

-

UV

6

Vernetzen mit UV:

Dauer des UV: **8 Std.**

Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 5 (Bewegen an Geräten - Turnen)

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):

- Die Schülerinnen und Schüler können eine komplexe Gruppen- oder Einzelgestaltung an einer individuell gestalteten Gerätekombination normgebunden oder normungebunden präsentieren.
- Die Schülerinnen und Schüler können Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden.

Inhaltlicher Kern:

- Normungebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen.

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (b/a): Bewegungsgestaltung, Bewegungsstruktur und -lernen

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.
- Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neu gestalten) unterscheiden.

Urteilskompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen Kriterien geleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Kreative Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten des normungebundenen Turnens • Erarbeitung ausgesuchter technischer Elemente des Parkour • Entwicklung einer Bewegungsgeschichte unter Berücksichtigung der gängigen Gestaltungskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> • Methoden motorischen Lernens: Demonstration, methodische Reihe, usw. • Helfen und Sichern • Methoden zur Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten 	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Lern- und Anstrengungsbereitschaft • Mitarbeit in kognitiven Phase • Zielgerichtetheit und Effektivität im Lern- und Übungsprozess • Einsatz, Zweckmäßigkeit und Effektivität der Techniken des Helfens und Sicherns
		<ul style="list-style-type: none"> • Merkmale / Anforderungsprofile von Parkourstationen in der Turnhalle • Grundlagen des Parkour 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgesuchte Techniken des Parkour • Entwicklung, Modifikation und Kombination mehrerer Parkourstationen • Anwendung von Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) auf den Parkoursport 	
Fachbegriffe:				

Turnen an Reck und Barren – Erarbeitung und Vertiefung ausgewählter normgebundener Bewegungstechniken zur Entwicklung einer differenzierten Kürübung

Oberstufe: Q2 – Profil 1: BF/SB5

Inhaltsfeld: d, a

PROFIL

1

-

UV

7

Vernetzen mit UV:

Dauer des UV: **8 Std.**

Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 5 (Bewegen an Geräten - Turnen)

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):

- Die Schülerinnen und Schüler können eine differenzierte Kürübung aus mehreren Einzelementen auf technisch-koordinativ vertieftem Niveau an zwei Wettkampfgeräten demonstrieren.
- Die Schülerinnen und Schüler können an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste turnerische oder akrobatische komplexe Wagnis- und Leistungssituationen alleine oder in der Gruppe bewältigen.

Inhaltlicher Kern:

- Normungebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen.

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/a): Leistung, Bewegungsstruktur und -lernen

Sachkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können physiologische Anpassungsprozesse durch Training erläutern.

Methodenkompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.

Urteilskompetenz:

- Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung einer differenzierten Kürübung auf technisch-koodinativ elaboriertem Niveau • Bewältigung technisch anspruchsvoller turnerischer Leistungssituationen • Verbesserung koordinativer und physiologischer Leistungsvoraussetzungen durch Trainingsprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> • Helfen und Sichern • Unterstützung des Lernens durch Hilfestellungen • Unterschiedliche Wege motorischen Lernens: Wissen, Demonstration, Lern- und Übungsreihen • Methoden zur Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten 	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> • Lern- und Anstrengungsbereitschaft • Mitarbeit in kognitiven Phasen • Theoretisches Wissen zur Biomechanik der behandelten Elemente • Dokumentation und Arbeit an /Verbesserung der technisch-koodinativen Fähigkeiten • Einsatz, Zweckmäßigkeit und Effektivität der Hilfestellungen und Sicherungsmaßnahmen
		<ul style="list-style-type: none"> • Physiologische Anpassungsprozesse durch Training • Leistungsbegrenzende Faktoren im Sport • Biomechanische Aspekte ausgesuchter turnerischer Bewegung 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgesuchte Elemente des normgebundenen Reck- und Barrenturnens • Techniken des Helfens und Sichern 	
Fachbegriffe:				punktuell: