

BF/SB	Unterrichtsvorhaben	IF	Inhaltliche Kerne	Kompetenzerwartungen
1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen	5 Gleichgewichtsübungen, Balancieren 6 Bedeutung des funktionellen Aufwärmens, Hangeln und Klettern	f a c a	Balancierübungen mit und ohne Gerät, Wahrnehmungsparcours, Blindenspiele, Spannungs- und Entspannungsübungen Allgemeines und spezifisches Auf- und Abwärmen Einsatz untersch. Gerätelandschaften	- sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern (BWK) -in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben (BWK) - eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben (BWK) - allg. Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden (MK) - ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungs-situationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen (UK)
2 Spiele entdecken und Spielräume nutzen	5 Spielmöglichkeiten entdecken und gestalten 6 entfällt	e	Kleine Spiele und Pausenspiele Lauf- und Fangspiele; Spiele mit vorgegebenem Raum und kleinen Geräten	- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situations-gerecht in kleinen Spielen anwenden (BWK) -kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, team-orientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern (BWK) - kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen (BWK) - einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (MK) - Rahmenbedingungen hinsichtl. ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten (UK)
3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	5 Laufen und Springen vielfältig erfahren und in altersgemäßen Wettkampfformen überprüfen	a d f	grundlegende leichathletische Disziplinen (Sprint, Weit- und Hochsprung, Wurf und Stoß)	- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (BWK) - leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf

	6 Das Werfen, Springen und Laufen vielfältig und in altersgemäßen Wettkampfformen überprüfen	a d	<p>Schnell laufen aus verschiedenen Startpositionen in unterschiedlichen Formen, Weit springen unter besonderer Betonung der Absprung-Schulung, leichtathletischer Mehrkampf: Bundesjugendspiele - Dreikampf</p> <p>Hoch springen unter besonderer Betonung der Absprunghaltung Vielfältige Wurfformen mit unterschiedlichen Materialien Festigung des Laufstils; leichtathletischer Mehrkampf: Bundesjugendspiele- Dreikampf</p>	<p>grundlegendem Fertigkeiteniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (BWK)</p> <ul style="list-style-type: none"> - beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) gesundheitsorientiert und ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben (BWK) - einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen (BWK) - leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheits-gerecht nutzen (MK) - grundlegende leichtathlet. Messverfahren sachgerecht anwenden (MK) - die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (UK) - die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (UK)
4 Bewegungen im Wasser - Schwimmen	<p>5 Fortbewegungsmöglichkeiten im Wasser erfahren, kennenlernen und verbessern</p> <p>6 Fortbewegungsmöglichkeiten im Wasser erfahren, kennenlernen und verbessern</p>	a e a e	<p>grundlegende Schwimmtechniken Festigung Brustschwimmen (Ausdauerschulung), Einführung Kraul- und/ oder Rückenschwimmen, Startsprung</p> <p>Fortsetzung Kraul- und/ oder Rückenschwimmen, Kippwende, Tauchen, Schwimmwettkämpfe, Bundesjugendspiele Schwimmen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (BWK) - eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen (BWK) - eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert, ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen (BWK) - das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (BWK) - einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (MK) - Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angst-situationen) anwenden (MK) - Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (UK)

<p>5 Bewegungen an Geräten - Turnen</p>	<p>5 Grundlegende Bewegungsmöglichkeiten erproben und erfahren an unterschiedlichen Geräten</p> <p>6 Kombination von Turnelementen zu kleinen Übungen an ausgewählten Geräten</p>	<p>e c</p> <p>a e/c</p>	<p>Turnen an Geräten : Boden: Rolle vw/rw; Kasten-/bockspringen: Stützsprünge; Partnerhilfestellung</p> <p>Handstand, Strecksprung, Reck-oder Barrenturnen Balancieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (BWK) - technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (BWK) - am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden (BWK) - in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (BWK) - Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben (MK) - sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen (MK) - turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten (UK)
<p>6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</p>	<p>5 Handgeräte als Anlass für Gestaltungsprozesse</p> <p>6 Bewegungsimprovisation</p>	<p>a b</p> <p>a b/e</p>	<p>Akrobatik; Jonglieren; Rhythmische oder räumliche Ausgestaltung, Bewegungen zur Musik</p> <p>Wahrnehmungssensibilisierung, Arbeit mit Handgeräten, Komposition von Bewegungselementen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben (BWK) - grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden (BWK) - grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben. (BWK) - durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen (MK) - einf. ästhetisch-gestalter. Bewegungsgestaltungen präsentieren (MK) - einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten (UK)
<p>7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>5 Grundlagen für Spielfähigkeit mit Bällen erlernen, üben und anwenden in kleinen Spielen</p>	<p>a d e</p> <p>a</p>	<p>Fangen und Werfen; Mit- und Gegenspieler wahrnehmen, Handlungsabsichten signalisieren und antizipieren, Basketball, Tischtennis</p> <p>Fortführung der Vermittlung von</p>	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situations-orientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern (BWK) - sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen/Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten. (BWK) - grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären (BWK)

	6 Erweiterung der erworbenen Spielfähigkeiten in komplexeren Spielsituationen	d e	allgemeiner Spielfähigkeit, Handball, Basketball, Tischtennis, vorbereitende Übungen Badminton: Federball	<ul style="list-style-type: none"> - ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit- und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen. (BWK) - einfache grafische Darstellungen von Spiel-situationen erklären und in der Praxis anwenden (MK) - grundlegende spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (MK) - Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (UK)
8 Gleiten, Fahren, Rollen – Roll-, Boots-, Wintersport	5 entfällt 6 entfällt			
9 Ringen und Zweikämpfen – Zweikampfsport	5 Entwickeln von Turnirkämpfen in unterschiedlichen Kampfformen 6 entfällt	c	Gemeinsames Festlegen von Regeln; Kämpfe im Stand und am Boden Vom unkontrollierten Stürzen zum sicheren Fallen	<ul style="list-style-type: none"> - normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen (BWK) - grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern (BWK) - sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern (BWK) - mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen (BWK) - grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden(MK) - durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen (MK) - Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten (MK) - einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten (UK) - kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben (UK) - die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen (UK) - Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen (UK)

BF/SB	Unterrichtsvorhaben	IF	Inhaltliche Kerne	Kompetenzerwartungen
1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen	7 Bedeutung des funktionellen Aufwärmens, Schwingen	a c/ d	Auf- und Abwärmen · Fitness- und Konditionstraining · Funktionsgymnastik, Haltungsaufbau (z.B. Rückenschule), Entspannungsmethoden	- sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen (BWK) - ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druckbedingungen – zeigen (BWK) - eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben (BWK) - einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (MK) - grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungs-faktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen (MK) - ihre individuelle psycho-physische Leistungs-fähigkeit in unterschiedlichen Belastungs-situationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen (UK) - gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen (UK)
	8 Atmung und Puls als Zeichen richtiger Belastung erfahren und begreifen	f d	Allgemeines und spezifisches Aufwärmen Schwung- und Kraftübungen an den Ringen/Taue/in einem Parcour	
	9 Fitness erwerben, Haltungsaufbau	f a	Unterschiedliche Belastungsformen wählen und mit Pulsfrequenzmessungen kontrollieren Stärkung der Muskulatur durch gezieltes Krafttraining Funktionsgymnastik	
2 Spiele entdecken und Spielräume nutzen	7 Kleine Wurfspiele mit- und gegeneinander	a e	Frisbee, Spiele erfinden	- spielübergreifende technisch- koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden (BWK) - in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln (BWK) - Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen (BWK) - Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern (MK) - Bewegungsspiele – auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen (UK)
	8 Kennenlernen verschiedener Spiele aus anderen Kulturkreisen	a e	Spiele aus anderen Kulturen z.B. Indiacca, Kinball, Flagfotball, Tschoukball	
	9 Spiele aus anderen Kulturen in Idee und Ausführung kennenlernen	a e	Einfluss unterschiedlicher Regeln auf den Spannungsaufbau im Spiel	
3 Laufen, Springen, Werfen –	7 Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei Sprüngen in	a d	grundlegende leichathletische Disziplinen	- leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativen Fertigniveaue ausführen und

<p>Leichtathletik</p>	<p>die Höhe und Weite erleben</p> <p>8 Absolute und relative Leistung Vorbereiten und Durchführen von „gerechten“ leichtathletischen Wettkämpfen</p> <p>9 Ausdauerndes Laufen unter Beachtung trainingsbiologischer Zusammenhänge</p>	<p>d e</p> <p>Vgl. absolute - relative Leistung , Hinführen zum selbstständigen Trainieren</p> <p>leichtathletischer Mehrkampf: Bundesjugendspiele - Dreikampf</p> <p>a f</p> <p>Verschiedene Techniken zum Hochspringen, Grobform Floptechnik Analyse leistungsbegrenzender Parameter bei Hoch- und Weitsprung</p> <p>Formen ausdauernden Laufens: Spiel- und Laufformen zur Verbesserung der Ausdauerleistungsfähigkeit, Zeitläufe nach Minuten oder Metern</p> <p>leichtathletischer Mehrkampf: Bundesjugendspiele - Dreikampf Fachübergreifende Bezüge zur Biologie</p>	<p>grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (BWK)</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen (BWK) - beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben (BWK) - einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (z. B. Biathlon) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen (BWK) - leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten (MK) - selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungs-zuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (MK) - die eigene disziplinspezifische Leistungs-fähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen (UK)
<p>4 Bewegungen im Wasser - Schwimmen</p>	<p>7 entfällt</p> <p>8 Fortbewegungsmöglichkeiten im Wasser festigen und verbessern</p> <p>9 entfällt</p>	<p>a e</p> <p>grundlegende Schwimmtechniken</p> <p>Festigung Brust-, Kraul- und Rückenschwimmen, Startsprung, Kippwende, Ausdauer-schulung, ggf. Schulung der Rettungsfähigkeit, Bundesjugendspiele Schwimmen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - technisch- koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rücken-lage sicher anwenden (BWK) - eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik ein-schließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern (BWK) - eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen (BWK) - Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden.(BWK)

				<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbst-ständig vorbereiten (MK) - die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen (UK)
5 Bewegungen an Geräten - Turnen	7 Wiederholen und Festigen von turnerischen Grundelementen, Möglichkeiten zum Turnen in Gruppen an versch. Geräten	a b c/ d	Einbeziehen des Partners und der Gruppe in Bewegungsfolgen/-kombinationen Bewegungsparcour	<ul style="list-style-type: none"> - an Turngeräten (u.a. Boden, Sprung-gerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinde (BWK) - an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (BWK) - eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungs-kriterien benennen (BWK) - zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern (BWK) - In Gruppen selbstständig, aufgaben-orientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen (MK) - Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren (MK) - sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situations-angemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern (MK) - Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koodinativer Leistungsfähigkeit beurteilen (UK) - eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten (UK)
	8 Springen und Fliegen	a	Einschätzen des eigenen Könnens durch Erfahrungen im Turnen an neuen Geräten: z.B. Minitrampolin Bewegungsparcour	
	9 Fitness beim Bewegen an Geräten, Gerätekombinationen entwickeln	f a	Fachübergreifende Bezüge zur Biologie	
6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	7 Kunststücke mit Geräten – eine Kür erfinden und präsentieren	a b/ e	Kunststücke mit Geräten gemeinsam erfinden und in Präsentation einbringen; variantenreiche, rhythmische Verbindungen von Bewegungselementen Bewegungsgrundformen erlernen, dem Charakter der Musik anpassen; einen Tanz selbst entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewege-ns – auch in der Gruppe – strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern (BWK) - in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungs-dynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) – auch in der Gruppe – anwenden und zielgerichtet variieren (BWK)

	8 Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen 9 entfällt	a b/ e	eine Akrobatikkür entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren (BWK) - eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vor-gegebenen Kriterien präsentieren und grund-legende Merkmale und Formen erläutern (BWK) - ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet – allein oder in der Gruppe – entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungs-kriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern (BWK) - die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen (UK) - bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen (UK)
7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	7 Entwicklung der Spielfähigkeit unter Einbeziehung von Schlägern; Hockey und Volleyball 8 Einführung des wettkampfgerechten Basketballspiels; Wettkampfgerechtes Badminton 9 Von kleinen Spielen zu Hand- und Fußball, Verbesserung von Technik und Taktik im Hand-, Fuß-, Volleyball und Hockey durch Üben z.T. selbst gefundener Formen	a d e a d e a d e	Rückschlagsspiele Badminton und Tischtennis Hockey -Grundtechnik Volleyball bis zum 4:4 Ein weiteres Mannschaftsspiel; Aufbau und Regelkompetenz, Taktisches Verhalten im Partnerspiel Erfahren der spezi. Bedingungen der großen Sportspiele, Erweiterung der Spielfähigkeit in anderen Mannschaftsspielen	<ul style="list-style-type: none"> - sportspielspezifische Handlungs-situationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (BWK) - 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 (BWK) - konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (BWK) - Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern (MK) - spieltypische verbale und non- verbale Kommunikationsformen anwenden (MK) - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (MK) - die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (UK) - den Umgang mit Fairness und Kooperations-bereitschaft in Sportspielen beurteilen (UK)
8 Gleiten, Fahren, Rollen – Roll-, Boots-, Wintersport	7 entfällt 8 entfällt 9 ggf. Unterrichtsprojekt Waveboard	c e	Erfahren von Gleichgewichtssituationen, Erproben von Fortbewegung auf Rädern und Rollen	<ul style="list-style-type: none"> - sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen (BWK) -Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen (BWK) - sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren

				<p>oder Rollen unter Wahrnehmung der Auswirkungen und Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern (BWK)</p> <ul style="list-style-type: none"> - technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und gelände-angepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern (BWK) - grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten (MK) - beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden (MK) -Gefahrenmomente beim Gleiten, Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen (UK) - die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen (UK) - Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z. B. als Freizeit- und Natur-erlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnis-aspekten) unterscheiden und beurteilen (UK)
9 Ringen und Zweikämpfen – Zweikampfsport	7 entfällt 8 entfällt 9 entfällt			