

Bewegungsfeld 2 – Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Unterrichtsvorhaben	Std.	Kompetenzen (Bewegung und Wahrnehmung/ Methoden/ Urteil)	PP/ Inhaltliche Schwerpunkte	Kriterien Leistungsbewertung
Jahrgang 5 und 6				
<p>UV 1: Welche Spiele begeistern uns am meisten? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und verändern sowie Klassenspiele finden und weiterentwickeln!</p>	<p>12</p>	<p>BWK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. - einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern. - 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. <p>MK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. <p>UK :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. 	<p>E/ A (e1-4; a1-2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsbereitschaft • Lernbereitschaft • Anstrengungsbereitschaft • Regeleinhaltung • Beteiligung an Findung neuer Spielregeln • Umgang mit anderen SuS in Spiel- und/oder Lösungsfindungssituationen • z.B. Völkerballvariationen, Alaska, Piratenschiff, Brennballvariationen, Dodgeball, Parteiball etc.
Jahrgang 7 und 8				

<p>UV 2: <i>Spiele im Team nach festen Strukturen und nach systematischen und organisatorischen Gesichtspunkten spielen lernen – grundlegende Spielfähigkeiten und – fertigkeiten in kooperativen kleinen Spielformen erlernen und ausbauen</i></p>	<p>15</p>	<p>BWK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. - in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. <p>MK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. <p>UK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen. 	<p>E/ A (e1-4; a1-3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Kooperationsbereitschaft •Lernbereitschaft •Anstrengungsbereitschaft •Motorische Leistung (S. ist in der Lage den Ball zu fangen, zu werfen und zu passen) •Regeleinhaltung •Viel Bewegung im Spiel •Alle SuS sind Teil des Spiels •Ideen/Kreativität zum Ausbau verschiedener Spiele •Art und Weise der Einbringung eigener Ideen in die Gruppe •S. ist bereit Verantwortung zu übernehmen •S. kann Spiele selbstständig organisieren, reflektieren und verbessern •S. kann Material passend zum Spiel auswählen
<p>Jahrgang 9 und 10</p>				
<p>UV 3: <i>„Was macht das gemeinsame Spielen überhaupt aus?“ – Spielideen/ Spielstrukturen erkennen, bewerten, verändern und eigene Spielideen kriteriengeleitet umsetzen Genauso sollen SuS neue Spiel bzw. Bewegungserfahrungen mit Handicap erfahren, austauschen und bewerten!</i></p>	<p>9</p>	<p>BWK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden. - in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. - Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund selbstständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. <p>MK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, 	<p>A/ E (a1, e1-2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Kooperationsbereitschaft •Lernbereitschaft •Regeln entwickeln und Regeleinhaltung •Bewertung selbsterfundener Sportspiele •Regeleinhaltung •Viel Bewegung im Spiel •Abwechslungsreich •Alle SuS sind Teil des Spiels •Ideenvielfalt & Realisation (Regeln und Material dem Spiel anpassen) •Umgang mit dem Handicap/der Kultur (z.B. Behindertensport, andere Kulturen) •z.B. Federfußball, Cricket,

		<p>Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.</p> <p>UK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiele – auch aus anderen Kulturen oder dem Behindertensport– hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. - Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht, Leistungsunterschiede, soziokulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen. 		<p>Indiaca, Tchoukball, Boules</p> <ul style="list-style-type: none"> • z.B. Handicaps: Beine zusammenbinden, Spinnenfußball oder Ballspiele Hand in Hand, einem verdeckten Auge, nonverbal
--	--	---	--	--