



sport.ligcux.de

Lichtenberg - Gymnasium Cuxhaven

Offene Ganztagschule

Schulinterner Arbeitsplan - Fachgruppe Sport -

beschlossen auf der Fachkonferenz am 03.05.2018

Das Fach Sport hat im Fächerkanon des Gymnasiums eine besondere Bedeutung: Es ist das einzige Bewegungsfach. Im motorischen, kognitiven als auch sozial-affektiven Bereich trägt es zu einer ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung bei.

Sport an unserer Schule ist ein erziehender Schulsport. Er ist mehrperspektivisch angelegt und befähigt, den für jeden einzelnen wichtigen Sinn im Sport zu finden. Das pädagogisch Wertvolle steht bei der Bewegung im Mittelpunkt. Wir orientieren uns an den Werten der Idee eines humanen Sports.

Die Durchführung eines jährlichen schuleigenen Beach-Volleyball-Turniers ist ein wichtiger Bestandteil zur Belebung des Schullebens. Durch Teilnahmen an Stadtmeisterschaften, „go sports Triathlon“ in der Wingst sowie „Jugend trainiert für Olympia“ wird den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit geboten, sich mit anderen Schulen in Wettkampfsituationen zu messen.

Zum Sportunterricht gehört auch der außerunterrichtliche Schulsport (vgl. „Bestimmungen f. d. Schulsport“). Die dritte Sportstunde wird durch zusätzliche Sport- und Bewegungsangebote abgedeckt. Die Fachgruppe strebt in diesem Sinne ein breites und vielfältiges sportliches Ganztagsangebot an, das den Neigungen der Schülerinnen und Schülern entspricht.

Außerschulische Lernorte und sportpraktische Kompaktphasen ergänzen den Sportunterricht.

Die Fachgruppe setzt sich für eine gesunde Lebensgestaltung ein. Daher empfiehlt sie auch den Verkauf gesunder Lebensmittel in der Schule (vgl. Präventionskonzept).

Zudem strebt sie regelmäßige interne Fortbildungen an, nach Möglichkeit unter Anleitung von Experten. Weitere Fortbildungen richten sich nach dem jeweiligen regionalen Angebot.

Von den Schülerinnen und Schülern erwartet die Fachgruppe:

- ✓ Angemessene Sportkleidung
- ✓ Zügiges Umziehen
- ✓ Kein Unterricht mit leerem Magen
- ✓ Einsatz, Engagement und Zielstrebigkeit
- ✓ Verantwortung für das eigene sportliche Handeln
- ✓ Hilfe annehmen und anbieten
- ✓ Akzeptanz eigener Grenzen
- ✓ Mitarbeit bei Aufbau, Abbau und Umbau
- ✓ Soziales Spiel, in dem Stärkere Schwächere akzeptieren und unterstützen
- ✓ Teamgeist
- ✓ Das Jugendschwimmabzeichen Bronze vor Eintritt in die sechste Klasse

Für Schüler, die das Schwimmabzeichen Bronze noch nicht abgelegt haben, bietet die Schule im Rahmen des Ganztagsangebots das Angebot „Anfängerschwimmen“ an (vgl. Förderkonzept). Bereits in Klasse 5 sollte dieses Angebot angenommen werden.

Fachgruppe Sport Lichtenberg-Gymnasium Cuxhaven

Schuleigener Arbeitsplan Klassen 5 bis 10 (Gesamtübersicht)

	Fachgruppe Sport Lichtenberg-Gymnasium Cuxhaven										
	Schuleigener Arbeitsplan Klassen 5 bis 10 (Gesamtübersicht)										
Bewegungsfeld	Jahrgang 5		Jahrgang 6		Jahrgang 7		Jahrgang 8		Jahrgang 9		Jahrgang 10
Spiele bis Jahrgang 9 2 Zielschussspiele 1 Endzonenspiel 1 Rückschlagspiel Jahrgang 10 1 Rückschlagspiel	Kleine Spiele, Spiele erfinden, allgemeine Ballschule		Kleine Spiele, allgemeine Ballschule Basketball		Basketball, Volleyball, ein Endzonenspiel		Basketball, Volleyball, ein Endzonenspiel		Fortführung Volleyball, Einführung Badminton, ein Zielschusspiel (Floorball, Handball, Fußball)		Fortführung Volleyball, Einführung Badminton, ein Zielschusspiel (Floorball, Handball, Fußball)
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	-		Kleine Spiele, Rückenschwimmen, Startsprung, 15min schwimmen, Transportstaffel, 2 Sprünge vom 1m-B., Selbstrettung		-		-		-		Drei Schwimmtechniken, Kraulschwimmen, 400m beliebige Lage, 50m Sprint beliebig, tauchen, Selbst-/Fremdrettung
Turnen und andere Bewegungskünste Normiertes und nicht- normiertes Turnen	Gerätebahn mit Rollen, Springen, Stützen, Akrobatisches Kunststück mit Partner		Gerätebahn mit Rollen, Springen, Stützen, Akrobatisches Kunststück mit Partner		Turnen am Boden Turnen an verschiedenen Geräten		Turnen am Boden Turnen an verschiedenen Geräten		Parkour		Parkour
Gymnastische und tänzerisches Bewegen	Grundübungen zu Musik		Grundübungen zu Musik		Übungsfolge mit Geräten, Gruppenchoreographie zu Musik		Übungsfolge mit Geräten, Gruppenchoreographie zu Musik		Partner- oder Gruppenchoreographie, Themen in Bewegung umsetzen		Partner- oder Gruppenchoreographie, Themen in Bewegung umsetzen
Laufen, Springen, Werfen	Spielformen (aerob, anaerob), 50m-Lauf, Starttechniken, Schlagball, Weitsprung, Koordinationsparcour		Spielformen (aerob, anaerob), 50m-Lauf, Starttechniken, Schlagball, Weitsprung, Koordinationsparcour		Dauermethode, 75m- Sprint mit Starttechnik, Weitsprung, Schlagball, Wurf-/Stoßtechniken, Hochsprungtechnik		Dauermethode, 75m-Sprint mit Starttechnik, Weitsprung, Schlagball, Wurf-/Stoßtechniken, Hochsprungtechnik		Dauermethode, 100m- Sprint mit Starttechnik, Schlagball, Hochsprung, Kugelstoß, Trainingsmethoden		Dauermethode, 100m- Sprint mit Starttechnik, Schlagball, Hochsprung, Kugelstoß, Trainingsmethoden
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Kleine Spiele und Staffeln auf Rollgeräten		Kleine Spiele und Staffeln auf Rollgeräten		-		-		Skimboard		Skimboard
Kämpfen	Kleine Raufspiele, Partnerkämpfe		Kleine Raufspiele, Partnerkämpfe		-		-		Fallübungen, Abrollen, Würfe		Fallübungen, Abrollen, Würfe

5/6	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Mate- rial
Laufen, Springen, Werfen					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen und auf schnelle, geschickte, rhythmische Weise, das Erkennen der individuell richtigen Zeit- und Streckeneinteilung beim Laufen, das Erleben des Springens in die Weite und in die Höhe, die Ausbildung der Wurfgewandtheit und das Beherrschen geeigneter Wurf- bzw. Stoßtechniken, das Erkennen der eigenen Leistungsfähigkeit im Vergleich mit anderen, die Reflexion der eigenen Leistung, das Anregen zum Wettkampfen durch leichtathletische Mehrkämpfe. 	<p>Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein. <p>Auf kurzer Strecke schnell laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo. erproben unterschiedliche Starttechniken. vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken. <p>Weit werfen bzw. stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> werfen einen Schlagball und / oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage möglichst weit. beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und anderen. <p>In die Weite und Höhe springen</p> <ul style="list-style-type: none"> springen nach einem Anlauf aus einer Absprunzone weit und / oder hoch. erproben unterschiedliche Sprungformen. erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken. beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> Kleine Spielformen zur Verbesserung der aeroben Ausdauer, Zeitläufe („im Laufen miteinander sprechen können“) 50m-Lauf Sprint-/ Reaktionsspiele Verschiedene Starttechniken Schlagballwurf und andere Wurfgegenstände (Medizinball, Tennisball,...) mit links und rechts, auch in Spielformen Weitsprung nach schnellem Lauf aus einer Absprunzone Springen beidbeinig/einbeinig/aus dem Stand/Anlauf, auf und von Gegenständen Koordinationsparcour <p>Bewertung:</p> <p>Die sportmotorischen Leistungen in diesem Bewegungsfeld orientieren sich auch an den Vorgaben des Deutschen Sportabzeichens.</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen	Mathematik „Größen messen“	

718	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Mate- rial
Laufen, Springen, Werfen					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen und auf schnelle, geschickte, rhythmische Weise, das Erkennen der individuell richtigen Zeit- und Streckeneinteilung beim Laufen, das Erleben des Springens in die Weite und in die Höhe, die Ausbildung der Wurfgewandtheit und das Beherrschen geeigneter Wurf- bzw. Stoßtechniken, das Erkennen der eigenen Leistungsfähigkeit im Vergleich mit anderen, die Reflexion der eigenen Leistung, das Anregen zum Wettkampfen durch leichtathletische Mehrkämpfe. 	<p>Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit. <p>Auf kurzer Strecke schnell laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo. erproben unterschiedliche Starttechniken. vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken. <p>Weit werfen bzw. stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> werfen einen Wurfball in Schlagwurftechnik möglichst weit. erproben unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken. vergleichen unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken. <p>In die Weite und Höhe springen</p> <ul style="list-style-type: none"> legen ihren individuellen Anlauf beim Hoch- und Weitsprung fest. springen in einer Wettkampftechnik weit und hoch. erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungstechniken. beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungstechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> Dauermethode anwenden zur Verbesserung der aeroben Ausdauer; Durchführen eines Ausdauerlaufs (Testform) 75m-Sprint mit Starttechnik Weitsprung mit individueller Anlaufgeschwindigkeit und Anlaufentfernung Schlagball Wurf-/Stoßtechniken (mit Medizinball, Kugeln, Schleuderball, andere Gegenstände), z.B. beidhändig, links, rechts, Seitwurf, Drehwurf Individuelle Hochsprungstechnik; Auswahl aus Schersprung, Wälzer, Flop (Grobform) <p>Bewertung:</p> <p>Die sportmotorischen Leistungen in diesem Bewegungsfeld orientieren sich auch an den Vorgaben des Deutschen Sportabzeichens.</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen	Gesunde Ernährung	

9/10	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Laufen, Springen, Werfen					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen und auf schnelle, geschickte, rhythmische Weise, das Erkennen der individuell richtigen Zeit- und Streckeneinteilung beim Laufen, das Erleben des Springens in die Weite und in die Höhe, die Ausbildung der Wurfgewandtheit und das Beherrschen geeigneter Wurf- bzw. Stoßtechniken, das Erkennen der eigenen Leistungsfähigkeit im Vergleich mit anderen, die Reflexion der eigenen Leistung, das Anregen zum Wettstreiten durch leichtathletische Mehrkämpfe. 	<p>Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd. setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerläuferfahrungen. <p>Auf kurzer Strecke schnell laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo. wenden den Tiefstart an. vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken. <p>Weit werfen bzw. stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen Wettkampfdisziplinen. analysieren ihre individuelle Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen. <p>In die Weite und Höhe springen</p> <ul style="list-style-type: none"> demonstrieren die Flop-Technik beim Hochsprung erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken. beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> 100m-Sprint mit Starttechnik Dauerperiode anwenden zur Verbesserung der aeroben Ausdauer: Präzisionsleistungen (festgesetzte Leistung wiederholen oder verbessern) Schlagball Hochsprung mit Schersprung, Wälzer, insbesondere Flop in Grobform Trainingsmethoden zur Verbesserung der aeroben und anaeroben Ausdauer kennen und anwenden O'Brien-Technik Kugelstoß in Grobform <hr/> <p>Bewertung:</p> <p>Die sportmotorischen Leistungen in diesem Bewegungsfeld orientieren sich auch an den Vorgaben des Deutschen Sportabzeichens.</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen, z.B. Hf-Messung mit App „Cardio“	Geschichte: Hochsprung- techniken	

5/6	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Sammeln und das Vertiefen von gymn. und tänzerischen Grunderfahrungen, das Gestalten von Rhythmen mit gymnastischen und tänzerischen Mitteln, das gymn. und tänzerische Bewegen mit und ohne Handgerät oder Material (hierunter sind sowohl normierte gymnastische Handgeräte als auch alternative Geräte/alternatives Material subsumiert), das spontane Agieren und das Reagieren als Bewegungs-improvisation, die Ausein- setzung mit aktuellen gymnastischen Bewegungsformen und Trend-Tänzen. 	<p>Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> führen Bewegungen rhythmisch aus. setzen Rhythmus in Bewegung um. erkennen unterschiedliche Rhythmen. <p>Bewegungen mit (alternativen) Geräten/ Material gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> führen Grundbewegungsformen mit einem (alternativen) Gerät / Material aus kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte / Material und setzen sie spezifisch ein. 	<ul style="list-style-type: none"> Grundübungen wie z.B. Gehen, Laufen, Springen, Drehen, Seilspringen, Ballprellen zu Musik <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

7/8	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Sammeln und das Vertiefen von gymn. und tänzerischen Grunderfahrungen, • das Gestalten von Rhythmen mit gymnastischen und tänzerischen Mitteln, • das gymn. und tänzerische Bewegen mit und ohne Handgerät oder Material (hierunter sind sowohl normierte gymnastische Handgeräte als auch alternative Geräte/alternatives Material subsumiert), • das spontane Agieren und das Reagieren als Bewegungs-improvisation, • die Auseinandersetzung mit aktuellen gymnastischen Bewegungsformen und Trend-Tänzen. 	<p>Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreographie um. • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. <p>Bewegungen mit (alternativen) Geräten/ Material gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreographie mit Geräten. • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständig entwickelte Übungsfolge mit Geräten • Kurze Gruppenchoreographie zu Musik <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

9/10	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Sammeln und das Vertiefen von gymn. und tänzerischen Grunderfahrungen, das Gestalten von Rhythmen mit gymnastischen und tänzerischen Mitteln, das gymn. und tänzerische Bewegen mit und ohne Handgerät oder Material (hierunter sind sowohl normierte gymnastische Handgeräte als auch alternative Geräte/alternatives Material subsumiert), das spontane Agieren und das Reagieren als Bewegungs-improvisation, die Auseinandersetzung mit aktuellen gymnastischen Bewegungsformen und Trend-Tänzen. 	<p>Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> gestalten ein Thema mit tänzerischen Mitteln. interpretieren ein Thema. berücksichtigen Gestaltungskriterien wie Raum, Zeit, Dynamik, Körpertechnik/Form und ziehen diese zur Beurteilung heran. <p>Bewegungen mit (alternativen) Geräten/ Material gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreographie mit Geräten. besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 	<ul style="list-style-type: none"> Partner- oder Gruppenchoreographie mit Geräten Setzen vorgegebene Themen in Bewegung um <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

5/6	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Erfassen von Strukturelementen (z. B. Spielidee, Mannschaftsgrößen, Spielerrollen usw.) eines Spieles, das Entwickeln und Erproben von eigenen Spielen, das Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken, das Verändern von Rahmenbedingungen und Regeln, das Einhalten von Regeln und von Fairplay, das Umgehen mit Sieg und Niederlage, das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen und das Durchführen von Schiedsrichtertätigkeiten. 	Spiele				
	<p>Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel. wenden elementare Spielregeln an. erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an. wenden einfache taktische Maßnahmen an. erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles. <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> spielen fair. spielen mannschaftsdienlich. setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft. reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. <p>Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 	<ul style="list-style-type: none"> Kleine Spiele, die koordinative und konditionelle Fähigkeiten fördern Regeln und das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen werden thematisiert Kleines Spiel mit Regeln entwickeln, nach ihnen spielen und darüber reflektieren Allgemeine Ballschule <p><u>Klasse 6:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Einführung in das Sportspiel Basketball: Dribbling, Druckpass, einfache taktische Erläuterungen zur Raumaufteilung und Mann-Mann-Verteidigung <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

7/8	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Erfassen von Strukturelementen (z. B. Spielidee, Mannschaftsgrößen, Spielerrollen usw.) eines Spieles, das Entwickeln und Erproben von eigenen Spielen, das Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken, das Verändern von Rahmenbedingungen und Regeln, das Einhalten von Regeln und von Fairplay, das Umgehen mit Sieg und Niederlage, das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen und das Durchführen von Schiedsrichtertätigkeiten. 	Spiele				
	<p>Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> spielen unterschiedliche Sportspiele. wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. wenden sportspielspezifische Techniken an. wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. verstehen Spielprozesse. <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> spielen fair. spielen mannschaftsdienlich. setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft. reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. <p>Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus. beurteilen die Rolle des Schiedsrichters. 	<ul style="list-style-type: none"> Fortführung des Sportspiels Basketball: Dribbling, Druckpass und Positionswurf, Korbleger in Grobform, Mann-Mann- und Zonenverteidigung Einführung des Sportspiels Volleyball Einführung eines beliebigen Endzonenspiels Selbstständige Mannschaftszusammenstellung Ausführen von Schiedsrichtertätigkeiten <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

9/10	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Erfassen von Strukturelementen (z. B. Spielidee, Mannschaftsgrößen, Spielerrollen usw.) eines Spieles, das Entwickeln und Erproben von eigenen Spielen, das Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken, das Verändern von Rahmenbedingungen und Regeln, das Einhalten von Regeln und von Fairplay, das Umgehen mit Sieg und Niederlage, das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen und das Durchführen von Schiedsrichtertätigkeiten. 	Spiele				
	<p>Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen. Wenden komplexe Regeln an. reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst. wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an. wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an. reflektieren Spielprozesse. <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> spielen fair. spielen mannschaftsdienlich. setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft. reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. <p>Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus. reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit. 	<ul style="list-style-type: none"> Fortführung Volleyball Einführung Badminton Eigenständige Schiedsrichtertätigkeit Ein beliebiges Zielschussspiel (Floorball, Handball, Fußball) 	s. Themen		
	<p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>				

6	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Bewältigen des Wassers bis zum sicheren Bewegen im Wasser, das Entwickeln und Verbessern von Schwimmfertigkeiten und Schwimmtechniken, das Springen ins Wasser, das Orientieren im und unter Wasser, die Kenntnis von Rettungsfertigkeiten und die Bereitschaft zum Helfen und Retten, das Einhalten von Baderegeln und Hygienevorschriften. 	<p align="center">Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen</p> <p>Sich schwimmend im Wasser fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- oder einer Wechselzugtechnik. schwimmen 15 Minuten ausdauernd. führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage. <p>Springen und Tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett. orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort. vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen. <p>Helfen und Retten</p> <ul style="list-style-type: none"> transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser. wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend. 	<ul style="list-style-type: none"> Nichtschwimmer erhalten Unterricht im Rahmen des Ganztagsangebots Kleine Spiele im Wasser (auch zum Tauchen) Transportstaffel mit Schwimmbrettern u.ä. Technik Rückenschwimmen Startsprung 15min in beliebiger Technik schwimmen Zwei unterschiedliche Sprünge vom 1m-Brett Grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung (z.B. „toter Mann“) Kenntnisse der Baderegeln <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

9/10	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Bewältigen des Wassers bis zum sicheren Bewegen im Wasser, das Entwickeln und Verbessern von Schwimmfertigkeiten und Schwimmtechniken, das Springen ins Wasser, das Orientieren im und unter Wasser, die Kenntnis von Rettungsfertigkeiten und die Bereitschaft zum Helfen und Retten, das Einhalten von Baderegeln und Hygienevorschriften. 	<p>Sich schwimmend im Wasser fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- und einer Wechselzugtechnik. schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer selbst gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden. geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungskorrekturen. <p>Springen und Tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> springen mit einem oder mehreren Partnerinnen/Partnern synchron. tauchen mindestens 10 Meter weit. stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab. reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens. <p>Helfen und Retten</p> <ul style="list-style-type: none"> transportieren eine Partnerin/einen Partner über eine vorgegebene Distanz sicher. demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremdrettung. kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und zur Fremdrettung. 	<ul style="list-style-type: none"> Drei Schwimmtechniken inklusive Start und Wende Technik Kraulschwimmen, mit Bewegungskorrekturen durch einen Partner 400m in beliebiger Lage 50m in beliebiger Lage inkl. Start und Wende Mind. 10m tauchen Grundlegende Fertigkeiten der Selbst- und Fremdrettung (z.B. „toter Mann“ etc) Transportieren von Partnern <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

5/6	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Turnen und Bewegungskünste					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Gestalten und Präsentieren von turnerischen Bewegungen, das Erfahren außergewöhnlicher Bewegungsergebnisse, das Erfahren gegenseitigen Helfens, Vertrauens und Sicherns, den verantwortungsbewussten Umgang mit Wagnissituationen. 	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> verbinden und präsentieren flüssig mindestens drei unterschiedliche turnerische Bewegungen an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn. präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin / dem Partner. erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen. setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit und der der Partnerin/des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander. <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf. wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen. nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner. 	<ul style="list-style-type: none"> Bewältigen einer Gerätebahn mit den Inhalten Rollen, Springen, Stützen Sachgerechter Geräteaufbau und Bewegungsunterstützungen werden thematisiert Ein akrobatisches Kunststück mit Partner, das auf Körperspannung und –balance beruht <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		

7/8	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Turnen und Bewegungskünste					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Gestalten und Präsentieren von turnerischen Bewegungen, das Erfahren außergewöhnlicher Bewegungserlebnisse, das Erfahren gegenseitigen Helfens, Vertrauens und Sicherns, den verantwortungsbewussten Umgang mit Wagnissituationen. 	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück. beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf. wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen. nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner. 	<ul style="list-style-type: none"> Turnen am Boden: z.B. Rolle vw, Handstand mit Abrollen, Rad Hilfestellungen geben und annehmen Turnen an verschiedenen Geräten wie z.B. Barren, Ringe, Reck, Sprung 	s. Themen		

9/10	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Turnen und Bewegungskünste					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Gestalten und Präsentieren von turnerischen Bewegungen, das Erfahren außergewöhnlicher Bewegungserlebnisse, das Erfahren gegenseitigen Helfens, Vertrauens und Sicherns, den verantwortungsbewussten Umgang mit Wagnissituationen. 	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür. interpretieren die vorgegebene Themenstellung. wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf. wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen. nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner. 	<ul style="list-style-type: none"> Parkour 	s. Themen		

5/6	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten					
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Fördern der dynamischen Gleichgewichtsfähigkeit, das Erleben und das Beherrschen der Geschwindigkeit sowie der Flieh- und der Beschleunigungskräfte, den verantwortungsvollen Umgang mit sich selbst und anderen, Geräten und Material sowie der Umwelt, das Erfahren eines größeren Aktionsradius. 	<p>Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> bewegen sich kontrolliert mit einem rollenden oder gleitenden Gerät fort. ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen. stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest. <p>Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> halten grundlegende Sicherheitsregeln ein. gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um. erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln. reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum. 	<ul style="list-style-type: none"> Kleine Spiele und Staffeln auf Rollgeräten 	s. Themen		Eislaufen in der Eishalle in Bremerhaven

9/10	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> das Fördern der dynamischen Gleichgewichtsfähigkeit, das Erleben und das Beherrschen der Geschwindigkeit sowie der Flieh- und der Beschleunigungskräfte, den verantwortungsvollen Umgang mit sich selbst und anderen, Geräten und Material sowie der Umwelt, das Erfahren eines größeren Aktionsradius. 	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten				
	<p>Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> bewegen sich in komplexen Situationen mit einem rollenden oder gleitenden Gerät dynamisch fort. erläutern komplexe Bewegungsanforderungen. <p>Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> halten grundlegende Sicherheitsregeln ein. gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um. erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln. reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum. 	<ul style="list-style-type: none"> Skimboard 	s. Themen	Erdk.: Ökologie	Ski-Alpin oder Segel Klassen- fahrt
	<p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>				

5/6	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> die Auseinandersetzung mit Werten, die für einen gelingenden Dialog im Mit- und Gegeneinander notwendig sind, das faire Verhalten und einen verantwortungsvollen Umgang mit der Partnerin oder dem Partner in verschiedenen Kampfsituationen, den situationsangemessenen Einsatz der eigenen Kraft, das Spüren und Beherrschen von Emotionen sowie das Ausschließen aggressiver Handlungen, die Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe, das Einhalten von Regeln. 	Kämpfen				
	<p>Fair kämpfen</p> <ul style="list-style-type: none"> kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander. vereinbaren grundlegende Regeln und Rituale und halten sie ein. übernehmen Verantwortung für sich und andere. kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander. beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. <p>Situationsangemessen Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein. gehen verantwortungsvoll mit den eigenen Stärken und Schwächen und denen der Partnerin/des Partners um. <p>Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe</p> <ul style="list-style-type: none"> kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung). nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	<ul style="list-style-type: none"> Kleine Raufspiele Partnerkämpfe: Kämpfen am Boden, um Gegenstände, um Raum Reflektion über Kämpfe und Verhalten 	s. Themen		
	<p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>				

9/10	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen Bewertung	Bezug zu Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bem. z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
<p>Dieses Bewegungsfeld umfasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> die Auseinandersetzung mit Werten, die für einen gelingenden Dialog im Mit- und Gegeneinander notwendig sind, das faire Verhalten und einen verantwortungsvollen Umgang mit der Partnerin oder dem Partner in verschiedenen Kampfsituationen, den situationsangemessenen Einsatz der eigenen Kraft, das Spüren und Beherrschen von Emotionen sowie das Ausschließen aggressiver Handlungen, die Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe, das Einhalten von Regeln. 	Kämpfen				
	<p>Fair kämpfen</p> <ul style="list-style-type: none"> führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch. übernehmen Verantwortung für sich und andere. kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander. beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. <p>Situationsangemessen Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partnerin/des Partners. wenden grundlegende Prinzipien des Kämpfens an. reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein. <p>Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe</p> <ul style="list-style-type: none"> kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung). nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	<ul style="list-style-type: none"> Weiterentwicklung Kämpfen: Fallübungen, Abrollen, Würfe verschiedener Art <p>Bewertung:</p> <p>In die Notengebung gehen sonstige Leistungen (Fairness, Mitarbeit, mündliche Beteiligung, Hilfsbereitschaft u.ä.) zu etwa $\frac{1}{3}$ ein. Die sportmotorischen Leistungen unter Einbeziehung der Sach-, Individual- und Sozialnorm zu etwa $\frac{2}{3}$.</p>	s. Themen		