

Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 9

	UV	Thema	Stunden	BWK	SK	MK	UK
1. HJ	2.4	LaCrosse – das Runde muss ins Eckige	10	2.2	e2	e2	e1
	5.5	Auf der Mauer, auf der Lauer – Le Parkour : Mit Schwung über Hindernisse	10	5.1, 5.2	c1, c2, c3	c1, c2, a3	c1
	7.6	Basketball : „Fünf Individualisten ergeben doch ein Team “	18	7.2	e1	e2	e1
2. HJ	7.7	Leistungen küren in der Kür – normgebundenes Turnen	10	5.1, 5.2	a2	a2, a3	d1
	5.6	Den Anforderungen eines Badminton-Turniers gewachsen sein	10	7.2	e1, e2	e1	e1
	3.7	Das hab' ich noch nie gemacht! – Kugelstoß als neue Herausforderungen annehmen	14	3.2	d3, e1	d2	d2

Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 9

-

1. Schulhalbjahr

Jahrgangsstufe: 9.1	Dauer des UVs: 10 Stunden	Nummer des UVs: 2.4
Thema des UVs: „Lacrosse – das Runde muss ins Eckige“		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Das Spielen entdecken – Spielräume nutzen	Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Kooperation und Konkurrenz (e)	
Inhaltlicher Kern: - Spiele aus anderen Kulturen	Inhaltliche Schwerpunkte: - Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): <ul style="list-style-type: none"> • eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen unter Berücksichtigung ausgewählter Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie und Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.2] 	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): <ul style="list-style-type: none"> - Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlichen Handlungen erläutern [10 SK e2] Methodenkompetenz (MK): <ul style="list-style-type: none"> - einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportliche Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2] Urteilskompetenz (UK): <ul style="list-style-type: none"> - das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Spielideen unterschiedlicher Spiele erfahren und begreifen • Regelungen kennen und variieren • Spiele anderer Kulturen kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen mit Grundregeln und Erweiterungen • Verteidiger oder Angreifer? • <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielformen • Regeln 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlägerhaltung und Ballgewöhnung • Werfen und Fangen • Spiel auf Klein- und Großfeld • Taktisches Verhalten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crosse oder Stick • Pocket • Feldbezeichnungen z.B. Defensive Arena, Wing Arena, Attack Arena • Schiedsrichterrufe, z.B. "possession" 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatzbereitschaft • Laufwege • Einhaltung von Regeln <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von einzelnen technischen Elementen: • Anwendung im Spiel

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Passen	Pass technisch sauber, zielgenau mit Handwechsel	mind. ein Pass sauber, überwiegend zielgenau	technisch unsauber
Fangen	technisch sauber, über Kopf, seitlich und tief	mind. ein Ball, überwiegend sicher	technisch unsauber
Spiel	Ausfüllen von Positionen, Regeln beachten, Anwenden technischer Elemente	überwiegendes Einbringen der geforderten Kriterien	überwiegendes Vernachlässigen der geforderten Kriterien

Jahrgangsstufe: 9.1	Dauer des UVs: 10 Std	Nummer des UVs: 5.5
Thema des UVs: „Auf der Mauer, auf der Lauer – Le Parkour: Mit Schwung über Hindernisse“		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Bewegen an Geräten - Turnen	Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Wagnis und Verantwortung (c)	
Inhaltlicher Kern: - normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen	Inhaltliche Schwerpunkte: - Wahrnehmung und Körpererfahrung - Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen - Handlungssteuerung - Motive sportlichen Handelns in Wagnissituationen	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK):¹ - turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren [10 BWK 5.1] - turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [10 BWK 5.2]	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): - unterschiedliche Motive (u.a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern [10 SK c1] - emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben [10 SK c2] - die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben [10 SK c3] Methodenkompetenz (MK): - Strategien zum Umgang mit Emotionen in sportlichen Wagnissituationen (u.a. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden [10 MK c1] - Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern [10 MK c2] - unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3] Urteilskompetenz (UK): - komplexe sportliche Wagnissituationen für sich und andere unter Berücksichtigung des eigenen Könnens und möglicher Gefahrenmomente situativ beurteilen und sich begründet für oder gegen deren Bewältigung entscheiden [10 UK c1] Medienkompetenzrahmen (MKR): - 4.1 Medienproduktion und Präsentation	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Anwendung turnerischer Grundfertigkeiten in einer Trendsportart Einsatz differenzierter Parcours Eingehen von Wagnissen und Erlangen von Stolz Gestaltung und Präsentation von eigenen Lernvideos zur parkourspezifischen Bewegungsabläufen 	<ul style="list-style-type: none"> Vom sicheren Abrollen, über das Klettern zum Springen Einzelne Hindernisse überwinden, um einen Parcours zu durchlaufen Bewertungskriterien erstellen und kategorisieren <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sicheres Auf- und Abbauen von Hindernissen Erteilen von Hilfe-/Sicherheitsstellung 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> Verschiedene Hindernisse überwinden <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Benennen von Hindernissen und Tricks 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kontinuierliches Üben und Wagen Erstellen eines Bewertungsbogens zur Qualität der Überwindung von Hindernissen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Durchlaufen eines Parcours Bewerten der Ausführung der Überwindung von Hindernissen

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Durchbruch am Reck	Kleines Fenster mit Reckstange als untere Begrenzung	mittelgroßes Fenster mit Seil als untere Hindernisbegrenzung	großes Fenster mit Pappkartons als untere Hindernisbegrenzung
Kastenüberwindung	Überwindung eines 5-teiligen Kastens mit Speed Vault oder 5-teiligen Kastens mit Dash	Überwindung eines 5-teiligen Kastens mit Reverse oder Überwindung eines 4-teiligen Kastens mit Dash	Überwindung eines 4-teiligen Kastens mit Reverse oder Speed Vault
Bewerten/Bewertungsbogen	Fachkenntnisse werden deutlich in sicherer Beherrschung des Ausdrucks von Bewegungsbeschreibungen, Phasierungen erkannt	Bewegungen werden gut beschrieben, können jedoch nur schwer in der aktiven Bewegung wahrgenommen werden	Bewegungen werden nur grob beschrieben und erkannt

¹ Vgl. Schulentwicklungsprogramm §7.1.3

Jahrgangsstufe: 9.1	Dauer des UVs: 18 Stunden	Nummer des UVs: 7.6
Thema des UVs: Fünf Individualisten ergeben doch ein Team		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Inhaltsfeld: Kooperation und Konkurrenz (e)	
Inhaltlicher Kern: - Partnerspiele (Basketball)	Inhaltliche Schwerpunkte: - Interaktion im Sport	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): - in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden [10 BWK 7.2]	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): - Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampferhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] Methodenkompetenz (MK): - einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportliche Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2] Urteilskompetenz (UK): - das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen. [10 UK e1]	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> individuelle Voraussetzungen führen zu unterschiedlichen Positionen und damit zu unterschiedlichen Spielsystemen 	<ul style="list-style-type: none"> Nutzen individueller Eigenschaften zur Besetzung verschiedener Positionen Finden eines angemessenen Spielsystems durch Ausprobieren Absprachen im Zielspiel treffen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Eigenreflexion Spielsysteme Spielregeln (erweitert) 	<p>reflektierte Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> Spielpositionen Spielsysteme <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Aufbauspieler, Flügelspieler Center: Post, Pivot 2:1:2/2:2:1/1:2:2 Sekundenregeln (3, 8, 24) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Teamaufteilung demonstrieren und begründen eigene Position erfolgreich füllen taktische Spielzüge nach Absprache durchführen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Präsentation von einzelnen taktischen Entscheidungen: Positionen, Spielsystem Anwendung im Spiel

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Spielsystem	begründete Entscheidung für ein System, dabei Rückgriff auf 2-3 Systeme möglich; 2-3 Spielzüge zum jeweiligen System entwickeln/vorstellen können	(begründete) Entscheidung für ein System, dabei Rückgriff auf 1-2 Systeme möglich; 1-2 Spielzüge zum jeweiligen System (entwickeln/) vorstellen können	reproduktives Erfassen von Spielsystemen, mangelndes Verständnis mit Bezug auf Spielsysteme
Spielposition	sinnvolles Übernehmen verschiedener Positionen, Einbeziehen von Mitspielern/Anwenden vereinbarter Spielzüge, regelgerechtes Spiel	sinnvolles Übernehmen einer Position, überwiegendes Einbeziehen von Mitspielern/gelegentliches Anwenden vereinbarter Spielzüge, meist regelgerechtes Spiel	fehlerhaftes/fehlendes Ausfüllen von Positionen, mangelndes Teamspiel (Mitspieler, Spielzüge), Regelverstöße

Unterrichtsvorhaben in Jahrgangsstufe 9

-

2. Schulhalbjahr

Jahrgangsstufe: 9.2	Dauer des UVs: 10 Stunden	Nummer des UVs: 5.6
Thema des UVs: „Leistungen küren in der Kür – normgebundenes Turnen“		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Bewegen an Geräten - Turnen	Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Leistung (d)	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> - normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> - Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen - Leistungsverständnis im Sport 	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): <ul style="list-style-type: none"> - turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren [10 BWK 5.1] - turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [10 BWK 5.2] 	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): <ul style="list-style-type: none"> - für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] Methodenkompetenz (MK): <ul style="list-style-type: none"> - analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2] - unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3] Urteilskompetenz (UK): <ul style="list-style-type: none"> - die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in unterschiedlichen Sport- und Wettkampfsituationen unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen kriteriengeleitet beurteilen [10 UK d1] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Übernahme für Verantwortung durch Sicherheits-/Hilfestellung • Normgebundenes Bewerten turnerischer Präsentationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung am Boden, Reck oder Barren, Sprung und Schwebebalken zur Kür (<u>aus 5.3 und 5.5</u>) • Zielorientiertes Üben mit Hilfe durch Mitschüler/innen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteriengeleitetes Beobachten von turnerischen Elementen 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pflichtübungen am Boden, Reck oder Barren, Sprung und Schwebebalken <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheits-/Hilfestellung • ½ Klammergriff, Drehgriff 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Führen eines Übungsheftes <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstration der Kür - <u>aus 5.3 und 5.5</u> -

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (2-4)	unterer Bereich (4-6)
Übungen	ohne Hilfestellung möglich aktive Bewegung und Körperspannung Beine gestreckt, geschlossen sichtbare Flugphase (Anlauf fließend in Absprung, Gesäß angehoben, aktiver Stütz)	mit Hilfestellung möglich überwiegend aktive Bewegung und Körperspannung Beine überwiegend gestreckt, geschlossen überwiegend sichtbare Flugphase	(überwiegend) nicht möglich passiv/kaum Körperspannung Beine kaum gestreckt, geschlossen kaum sichtbare Flugphase
Kür	harmonische, turnerisch günstige Komposition Aufstehen ohne Hilfe der Hände Bewegung wirkt einheitlich/harmonisch Abgang gestanden	überwiegend harmonische, turnerisch günstige Komposition Aufstehen mit Hilfe der Hände Bewegung wirkt überwiegend einheitlich/harmonisch Abgang fast gestanden	kaum harmonisch, turnerisch ungünstige Komposition Aufstehen über zusätzliche Hilfe Bewegung wirkt unterbrochen Abgang nicht gestanden

Jahrgangsstufe: 9.2	Dauer des UVs: 12 Stunden	Nummer des UVs: 7.7
Thema des UVs: Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein - Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) Kooperation und Konkurrenz (e)	
Inhaltlicher Kern: - Partnerspiele (Badminton)	Inhaltliche Schwerpunkte: - Wahrnehmung und Körpererfahrung - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): - in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden [10 BWK 7.2]	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): - Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampf-spezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] - Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2] Methodenkompetenz (MK): - Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1] Urteilskompetenz (UK): - das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1] Medienkompetenzrahmen [MKR]: 2.1 Informationsrecherche	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Badminton auf halber Spielfeldbreite* regelkonform spielen unter Berücksichtigung der taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ • Phasierung von bekannten Bewegungsabläufen • Bewegungsfehler erkennen und korrigieren • Ein Badmintonturnier in Kleingruppen gestalten und spielen • Spielformen unter Zuhilfenahme von digitalen Medien bzw. Quellen recherchieren und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der technisch/taktischen Fähigkeiten (UV 8.6) • Korrekturbögen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungskorrektur • Spielfeld/Regelwerk • verschiedene organisatorische Ebenen eines Turniers bedenken • Badminton ermöglichen für andere 	<p>Themen reflektierte Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korrekturbögen • Badmintonturnier • Vor-Nachteile unterschiedlicher Turnierformen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeit- und Spielplan • Schiedsrichter • Regeln • Aufteilung des Badmintonfeldes • Rotations-/Kaiserturnier 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle erlernten Bewegungsabläufe und Lauftechniken demonstrieren und beschreiben • Korrekturbögen sachgerecht anwenden • Regelkunde nachweisen • Anfertigen von Material für ein Turnier (Teamliste, Zeitplan) <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von ausgewählten technisch/ taktischen Elementen Anwendung im Turnier

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (3-4)	unterer Bereich (5)
Überkopf-Clear/ Hoher Aufschlag	Der Bewegungsablauf wird in allen Phasen (fast) fehlerfrei beherrscht.	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen (mit Einschränkungen) den Anforderungen	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen nicht den Anforderungen. Mängel können in absehbarer Zeit behoben werden.
Vorhand-Überkopf-Drop (Grobform)	Der Bewegungsablauf (Grobform) wird in allen Phasen (fast) fehlerfrei beherrscht.	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen (mit Einschränkungen) den Anforderungen	Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen nicht den Anforderungen. Mängel können in absehbarer Zeit behoben werden. Mängel können in absehbarer Zeit behoben werden.
Badmintongemäßes Laufen	Die Lauftechnik nach vorn ans Netz und nach hinten zur Grundlinie entspricht voll den Anforderungen.	Die Lauftechnik nach vorn ans Netz und nach hinten zur Grundlinie entspricht (mit Einschränkungen) den Anforderungen	Die Lauftechnik nach vorn ans Netz und nach hinten zur Grundlinie entspricht nicht den Anforderungen
Regelkunde/Spiel	Die Badmintonregeln werden selbständig im Miniwettkampf (fehlerfrei) angewandt. Die Funktionsweise unterschiedlicher Turnierformen sowie ihre Vor- und Nachteile können umfassend reflektiert werden. Die taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ werden der Spielsituation angepasst erfolgreich eingesetzt.	Die Badmintonregeln werden mit Einschränkungen in den Miniwettkampf eingebracht (punktuelle Hilfen erforderlich). Die Funktionsweise unterschiedlicher Turnierformen sowie ihre Vor- und Nachteile können mit Einschränkungen reflektiert werden. Die taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ werden eingeschränkt erfolgreich eingesetzt.	Die Badmintonregeln werden nicht beherrscht. Ein Miniwettkampf ist nur mit einem Schiedsrichter möglich. Die Funktionsweise unterschiedlicher Turnierformen sowie ihre Vor- und Nachteile können nicht reflektiert werden. Die taktischen Lösungsprinzipien „Platzierung“ und „Täuschung“ werden im Miniwettkampf in entsprechender Spielsituation überwiegend nicht angewendet.
Bewegungskorrektur	Die Phasierung von bekannten Bewegungsabläufen entspricht voll den Anforderungen. Korrekturbögen werden in vollem Maße sachgerecht bearbeitet und erläutert.	Die Phasierung von bekannten Bewegungsabläufen entspricht den Anforderungen (punktuelle Hilfen erforderlich). Korrekturbögen werden sachgerecht bearbeitet und erläutert (mit Einschränkungen)	Die Phasierung von bekannten Bewegungsabläufen entspricht nicht den Anforderungen. Korrekturbögen sind in der sachgerechten Bearbeitung und Erläuterung überwiegend fehlerhaft.

Jahrgangsstufe: 9.2	Dauer des UVs: 14 Stunden	Nummer des UVs: 3.7
Thema des UVs: Das hab' ich noch nie gemacht! – Kugelstoß als neue Herausforderungen annehmen		
Bewegungsfeld/Sportbereich: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Inhaltsfeld: Leistung (d) Kooperation und Konkurrenz (e)	
Inhaltlicher Kern: <ul style="list-style-type: none"> - grundlegendes leichtathletisches Bewegen - leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> - Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit - Interaktion im Sport 	
<u>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</u> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK): <ul style="list-style-type: none"> - eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoßen, Hochsprung) in der Grobform ausführen [10 BWK 3.2] 	<u>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</u> Sachkompetenz (SK): <ul style="list-style-type: none"> - koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3] - Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampferhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] Methodenkompetenz (MK): <ul style="list-style-type: none"> - sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren [10 MK d2] Urteilskompetenz (UK): <ul style="list-style-type: none"> - den Leistungsbegriff in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen unter Berücksichtigung unterschiedliche Bezugsgrößen (u.a. soziale, personale, kriteriale Bezugsnormen und Geschlechteraspekte) kritisch reflektieren [10 UK d2] 	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Merkmale der genannten Disziplinen in ihrer Funktion erläutern • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampfregeln in den genannten Disziplinen • Messverfahren sachgerecht anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Individuelle Vorbereitung auf eine Trainingsleistung (z.B. Aufwärmen) • Wettkampfstätten sachgerecht herrichten • Lernaufgabe zum Erlernen der Technik sowie zur Recherche über die Technik <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Wettkampfregeln zu den genannten Disziplinen • Startkommando 	<p>Themen reflektierter Praxis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kugelstoß <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Disziplinen zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p>Techniküberprüfung – Merkmale</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grobkoordination – Bewegungsfluss (grundlegend) – Bewegungsdynamik – Bewegungsrhythmus

Erläuterungen zur Leistungsbewertung:

	oberer Bereich (1-2)	mittlerer Bereich (3-4)	unterer Bereich (5)
<p>Kugelstoß: Stoß aus der Stoßauslage (ggf. vereinfachtes Angleiten)</p>	<p>Der Bewegungsablauf wird in allen Phasen (fast) fehlerfrei beherrscht.</p>	<p>Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen (mit Einschränkungen) den Anforderungen</p>	<p>Der Bewegungsablauf entspricht in allen Phasen nicht den Anforderungen. Mängel können in absehbarer Zeit behoben werden.</p>