

Klasse 5	Inhalte/Themen	Fachliche Kompetenzen Die SuS können	Methoden- und Medienkompetenzen
	1. Leichtathletik (Teilnahme an BJ)	1.1. gleichmäßig ausdauernd laufen; aus dem Hochstart sprinten; auf akustische Signale schnell reagieren; eine Pendelstaffel laufen; 1.2. mit einem Wurfgerät aus dem Stand, Angehen u. Anlaufen zielgenau und weit werfen; 1.3. in Höhe u. Weite, beid- u. einbeinig springen	<u>Sicherheitsregeln</u> für Auf- u. Abbau der Geräte, für das Benutzen der Sportanlagen u. sicherheitsbewusstes Verhalten im Lern- u. Übungsprozess lernen und einhalten
	2. (Geräte)-Turnen	an verschiedenen Turngeräten 2.1. (auf)schwingen, hangeln, balancieren, springen, auf- u. überhocken 2.2. Rolle vorwärts, Handstand u. statische Elemente turnen 2.3. Choreografie mit Bodenturnelementen gestalten	<u>Aufwärmprinzipien</u> kennenlernen, unter Anleitung in der Gruppe durchführen verschiedene <u>Organisationsformen</u> im Unterricht erlernen u. mit dem Ziel des selbstständigen Übens umsetzen
	3. Ballspiele (Turm-, Königs-, Brett-, Matten-, Partei- u. Völkerball, usw.)	3.1. den Ball dribbeln, passen, fangen, auf das Tor werfen/schießen, sich im Raum orientieren, Abwehr- und Angriffsverhalten unterscheiden	<u>Präsentieren</u> von Ergebnissen
	4. Rückschlagspiel (TT)	4.1. den Schläger bei Vor- u. Rückhand richtig halten, mit einem Spielpartner den Ball im Spiel halten	
	5. Fitness (FitEscola)	5.1. die Testbatterie von FitEscola regelgerecht und erfolgreich durchführen	
	6. Freier Bereich	6.1. sich auf Neues einlassen, Anstrengungsbereitschaft zeigen, sich bei Übung u. Spiel fair u. regelkonform verhalten	

Klasse 6	Inhalte/Themen	Fachliche Kompetenzen Die SuS können	Methoden- und Medienkompetenzen
	1. Leichtathletik (Teilnahme an BJ)	1.1. gleichmäßig ausdauernd laufen (8 Min); 1.2. aus dem Hochstart unterschiedliche Distanzen sprinten; eine Rundenstaffel laufen; 1.3. ein Wurfgerät aus einem 3-Schritt-Anlauf Stand, zielgenau und weit werfen; 1.4. beim Hochspringen die Fosbury-Flop-Technik und beim Weitspringen den Schrittweitsprung anwenden	<u>Sicherheitsregeln</u> für Auf- u. Abbau der Geräte, für das Benutzen der Sportanlagen u. sicherheitsbewusstes Verhalten im Lern- u. Übungsprozess lernen und einhalten
	2. (Geräte)-Turnen	aufbauend auf die erlernten Bewegungen in Klasse 5 2.1. den Felgaufschwung am Reck 2.2. mit verstärktem Schwung eine halbe und ganze Drehung an den Ringen 2.3. durchstützeln am Parallelbarren 2.4. überhocken am Kasten (quer) 2.5. Strecksprung, Bücke, Grätsche, halbe/ganze Drehung am Minitrampolin 2.6. Handstand abrollen, Rad/Radwende turnen	<u>Aufwärmprinzipien</u> kennenlernen, unter Anleitung in der Gruppe durchführen verschiedene <u>Organisationsformen</u> im Unterricht erlernen u. mit dem Ziel des selbstständigen Übens umsetzen <u>Präsentieren</u> von Ergebnissen
	3. Ballspiele + Ballsportarten (Fuba, Baba, Haba, Voba)	aufbauend auf die erlernten Inhalte in Klasse 5 3.1. den Ball besser dribbeln, passen, fangen, auf das Tor werfen/schießen, 3.2. sich im Raum orientieren, sich freilaufen, Abwehr- und Angriffsverhalten unterscheiden und situationsgerecht anwenden 3.3. den Sternschritt im Basketball in Übungs- und Spielform anwenden 3.4. sich beim Volleyball in vereinfachten Spielformen zum Ball bewegen und den Ball im Spiel halten, dabei im Team kommunizieren 3.5. Regeln in angepassten Spielsituationen anwenden	
	4. Rückschlagspiel (TT)	aufbauend auf die erlernten Inhalte in Klasse 5 4.1. allein, zu zweit oder in der Gruppe, mit Aufschlag, Vor- und Rückhand, miteinander den Ball im Spiel halten, gegeneinander spielen	
	5. Fitness (FitEscola)	5.1. die Testbatterie von FitEscola regelgerecht und erfolgreich durchführen	
	6. Freier Bereich	6.1. sich auf Neues einlassen, Anstrengungsbereitschaft zeigen, sich bei Übung u. Spiel fair u. regelkonform verhalten	

Klasse 7	Inhalte/Themen	Fachliche Kompetenzen Die SuS können	Methoden- und Medienkompetenzen
	1. Leichtathletik (Teilnahme an BJ)	1.1. gleichmäßig ausdauernd laufen (12') 1.2. aus dem Hochstart unterschiedliche Distanzen sprinten; eine Rundenstaffel laufen 1.3. die Seitstoßtechnik beim Kugelstoßen anwenden 1.4. erlernte Hoch- und Weitsprung-techniken anwenden	<u>Sicherheitsregeln</u> für Auf- u. Abbau der Geräte, für das Benutzen der Sportanlagen u. sicherheitsbewusstes Verhalten im Lern- u. Übungsprozess lernen und einhalten
	2. Turnen / Akrobatik	2.1. und festigen die Inhalte der 5./6. Klasse 2.2. Basisfiguren der Gruppen-Akrobatik ausführen	<u>Aufwärmprinzipien</u> kennen, unter Anleitung in der Gruppe durchführen
	3. Ballsportarten (Baba, Voba, Fuba, Haba)	3.1. die Grundtechniken des Passens und der Annahme des Balles in Übung und Spiel anwenden 3.2. den Sprungwurf im Haba, 3.3. den Korbleger im Baba, 3.4. den Aufschlag von unten im Voba in Übung und Spiel anwenden 3.5. die Regeln in angepassten Übungs- und Spielsituationen anwenden	verschiedene <u>Organisationsformen</u> im Unterricht erlernen u. mit dem Ziel des selbstständigen Übens umsetzen <u>Präsentieren</u> von Ergebnissen
	4. Rückschlagspiel (Softballtennis)	4.1. Vor- u. Rückhand spielen, mit einem Spielpartner den Ball im Spiel halten, mit angepassten Regeln gegeneinander spielen	
	5. Fitness (FitEscola)	5.1. die Testbatterie von FitEscola regelgerecht und erfolgreich durchführen 5.2. die Wichtigkeit von körperlicher Fitness einordnen	
	6. Freier Bereich	6.1. sich auf Neues einlassen, Anstrengungsbereitschaft zeigen, sich bei Übung u. Spiel fair u. regelkonform verhalten	

Klasse 8	Inhalte/Themen	Fachliche Kompetenzen Die SuS können	Methoden- und Medienkompetenzen
	1. Leichtathletik	1.1. gleichmäßig ausdauernd laufen (15´) 1.2. die Techniken und Fertigkeiten in Sprint, Staffel, Weit- und Hochsprung festigen und verbessern 1.3. beim Kugelstoßen die Seitstoßtechnik aus dem Angleitern durchführen	<u>Sicherheitsregeln</u> für Auf- u. Abbau der Geräte, für das Benutzen der Sportanlagen u. sicherheitsbewusstes Verhalten im Lern- u. Übungsprozess lernen und einhalten
	2. Turnen / Tanz Hip-Hop*	2.1. Hip-Hop-Moves und Bodenturnelemente zu passender Musik choreografisch verbinden und tanzen	<u>Aufwärmprinzipien</u> kennen, selbstständig durchführen
	3. Ballsportarten (Baba, Fuba, Haba, Voba)	3.1. die Grundtechniken des Passens und der Annahme des Balles in Übung und Spiel anwenden 3.2. den Sprungwurf im Haba, 3.3. den Korbleger im Baba, 3.4. den Aufschlag von unten im Voba in Übung und Spiel anwenden 3.5. die Regeln in angepassten Übungs- und Spielsituationen anwenden	verschiedene <u>Organisationsformen</u> im Unterricht erlernen u. mit dem Ziel des selbstständigen Übens umsetzen
	4. Rückschlagspiel (Badminton)	4.1. Grundschnitte und Aufschlag im Spiel miteinander situationsgerecht anwenden	*I-Pad nutzen zum <u>Recherchieren</u>
	5. Fitness (FitEscola)	5.1. die Testbatterie von FitEscola relativ selbstständig und erfolgreich durchführen 5.2. die Wichtigkeit von körperlicher Fitness einordnen und erklären	<u>Präsentieren</u> von Ergebnissen
	6. Freier Bereich	6.1. sich auf Neues einlassen, Anstrengungsbereitschaft zeigen, sich bei Übung u. Spiel fair u. regelkonform verhalten	

Klasse 9	Inhalte/Themen	Fachliche Kompetenzen Die SuS können	Methoden- und Medienkompetenzen
	1. Leichtathletik	1.2. gleichmäßig ausdauernd laufen (20') 1.2. die Techniken und Fertigkeiten in Sprint, Staffel, Weit- und Hochsprung und Kugelstoß festigen und verbessern	<u>Sicherheitsregeln</u> für Auf- u. Abbau der Geräte, für das Benutzen der Sportanlagen u. sicherheitsbewusstes Verhalten im Lern- u. Übungsprozess lernen und einhalten
	2. Turnen / Akrobatik*	2.1. Akrobatik- und Bodenturnelemente zu einer Choreografie mit Musik verbinden	
	3. Ballsportarten (Baba, Fuba, Haba, Voba)	3.1. die Grundtechniken und -taktiken in Übung und Spiel anwenden 3.2. die Körpertäuschung im Haba, 3.3. Give+Go /Finten im Baba, 3.4. den Angriffsschlag im Voba in Übung und in Ansätzen im Spiel anwenden 3.5. die Regeln in angepassten Übungs- und Spielsituationen anwenden	<u>Aufwärmprinzipien</u> kennen und selbstständig durchführen verschiedene <u>Organisationsformen</u> im Unterricht erlernen u. mit dem Ziel des selbstständigen Übens umsetzen
	4. Rückschlagspiel (Badminton)	4.1. Grundschnitte und Aufschlag im Einzel und Doppel miteinander / gegeneinander situationsgerecht anwenden 4.2. die Regeln in angepassten Übungs- und Spielsituationen anwenden	*I-Pad nutzen zum <u>Recherchieren</u>
	5. Fitness (FitEscola)	5.1. die Testbatterie von FitEscola selbstständig und erfolgreich durchführen 5.2. die Wichtigkeit von körperlicher Fitness einordnen und Zusammenhänge erklären	<u>Präsentieren</u> von Ergebnissen
	6. Freier Bereich	6.1. sich auf Neues einlassen, Anstrengungsbereitschaft zeigen, sich bei Übung u. Spiel fair u. regelkonform verhalten	