

## Übersicht der Unterrichtsvorhaben: Sport Jgst. 5

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
<b>1. Gemeinsam und kooperativ</b>				
Kooperative Spiele z.B. Teambuilding- und Vertrauensspiele, Games for Brains	Mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen (MKR 1.2) Einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden (MKR 1.2) → fakultativ, auf alle UV übertragbar Unterschiedliche (lernförderliche) Spiele und Spielideen unter besonderer Berücksichtigung des Kooperationsgedankens durchführen	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Bereich C: Medienwahrnehmung, -analyse, -nutzung und -sicherheit Informationsbeschaffung und -bewertung → fakultativ, auf alle UV übertragbar	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
<b>2. Kleine Spiele / Pausenspiele</b>				
Kleine Spiele und Pausenspiele Vorbereitung Spieleturnier	Vgl. MKR 1.2 Vielfältige kleine Spiel- und Übungsformen für ein gemeinsames Sporterlebnis erlernen und erproben	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	Spiele aus unterschiedlichen Kulturen wahrnehmen
<b>3. Rope Skipping im Rhythmus</b>				
Rope Skipping: Grundsprünge und Tricks Bewegungsgestaltung mit dem Handgerät präsentieren	Vgl. MKR 1.2 Grundsprünge und Tricks mit dem Seil zu einer Mini-Choreo kombinieren und passend zum Rhythmus der Musik präsentieren → SILP-Implementierung: Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten [10 MK b2]; gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität,	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	

	Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2]			
<b>4. Rennen, Hüpfen, Werfen</b>				
Grundlegendes leichtathletisches Bewegen Aerobe Ausdauerleistung	Vgl. MKR 1.2 Grundlegendes leichtathletisches Bewegen in seiner Vielfalt erleben und erfahren	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
<b>5. Vom Rennen zum Sprint, vom Hüpfen zum Sprung, vom Werfen zum Weitwurf</b>				
Grundlegendes leichtathletisches Bewegen Leichtathletische Disziplinen Fokus: 50m - Sprint	Vgl. MKR 1.2 Leichtathletische Disziplinen entdecken und erleben  → <b>SILP-Implementierung</b> : analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
<b>6. Fit und ausdauernd I</b>				
Aerobe Ausdauerleistung im Laufen (z.B. 400m als Grundlage für spätere Läufe) Aerobe Ausdauerleistung im Brustschwimmen Motorische Basisqualifikation	Vgl. MKR 1.2 Ausdauertraining an Land und im Wasser  → <b>SILP-Implementierung</b> : Muster des eigenen Bewe- gungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Hand- lungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nut- zen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2]	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C Bereich D: Leben, Wohnen und Mobilität (Energie- und Ressourceneffizienz, Klimaschutz, Mobilität und Reisen)	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	

## 7. Wasserspaß und Wassergewöhnung

<p>Sicherheit im Wasser (Sicherheit, Baderegeln) Wassergewöhnung (Verhalten des Körpers im Wasser wahrnehmen, z.B. Auftrieb, Absinken, Gleiten) Übungen / kleine Spiele im Wasser</p>	<p>Vgl. MKR 1.2 Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung in unterschiedlichen (spiel- und übungsbezogenen) Situationen als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C Vgl. Bereich D</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
---	--	--	---	--

## 8. Start- und Wassersprünge ohne Angst und Übermut!

<p>Startsprung Sprünge vom Startblock und Sprungbrett</p>	<p>Vgl. MKR 1.2 Beim vielfältigen Springen mit Angst umgehen und seine Grenzen ausloten sowie den Startsprung als Basistechnik erlernen  → <b>SILP-Implementierung</b>: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C Vgl. Bereich D</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
---	---	--	---	--

## 9. Schwimmen wie Froschköniginnen

<p>Gleichzugtechnik Schwimmarten einschließlich Start und Wende (Kippwende) 50m Brustschwimmen Sicheres und ausdauerndes Schwimmen</p>	<p>Vgl. MKR 1.2 Verbesserung und Vertiefung des normgerechten (schnellen und ausdauernden) Brustschwimmens  → <b>SILP-Implementierung</b>: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C Vgl. Bereich D</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
--	--	--	---	--

## 10. Der Ball ist mein Freund

Weitere Sportspiele und Sportspielvariationen (Ballschule)	Vgl. MKR 1.2 Sportspielübergreifende Basiskompetenzen aus der Heidelberger Ballschule in vielfältigen Spiel- und Übungsformen vertiefen  → <b>SILP-Implementierung</b> : analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
--	---	--	--	--

## 11. Gemeinsam zum Korberfolg

Mannschaftsspiel Basketball Spielidee, Grundregeln (z.B. Schrittfehler, Sternschritt) Anbieten, Freilaufen, Dribbeln und Passen	Vgl. MKR 1.2 Sich in sportspielgerechten Spielformen und einfachen Spielsituationen des Basketballs mit Dribblings und Pässen fortbewegen sowie regelgerecht, mannschaftsdienlich und taktisch angemessen verhalten  → <b>SILP-Implementierung</b> : analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]; den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
---	--	--	--	--

## 12. Rolle, Handstand, Rad ... und was geht noch?

<p>Normgebundenes Bodenturnen (Rolle, Handstand, Radschlag...) Bodenturnkür Sicherheit/ Hilfestellung</p>	<p>Vgl. MKR 1.2 Grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Bewegungsverbinding nutzen</p> <p>→ <b>SILP-Implementierung</b>: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]; den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
---	---	---	---	--

Themen & inhaltliche Schwerpunkte sind verbindlich, bei den weiteren Unterrichtsvorhaben kann es nach Unterrichtssituation zu Verlagerungen der Inhalte kommen.