

Übersicht der Unterrichtsvorhaben: Sport Jgst. 6

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
1. Warm-up mit Plan				
<p>Kennenlernen der grundlegenden Bestandteile von allgemeinen und sportartspezifischen Aufwärmprogrammen als gezielte Maßnahme zur Verletzungsprophylaxe</p>	<p>Mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen (MKR 1.2)</p> <p>Einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden (MKR 1.2)</p> <p>→ fakultativ, auf alle UV übertragbar</p> <p>Allgemeines und spezielles Aufwärmen</p>	<p>Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung)</p> <p>Bereich C: Medien und Informationen in der digitalen Welt (Medienwahrnehmung & -nutzung)</p> <p>→ fakultativ, auf alle UV übertragbar</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
2. Dreikampf – Abgerechnet wird zum Schluss				
<p>Wir bereiten uns gemeinsam auf einen leichtathletischen Dreikampf vor und führen ihn regelgerecht gegeneinander durch</p>	<p>Vgl. MKR 1.2</p> <p>→ SILP-Implementierung: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2];</p> <p>Leichtathletische Disziplinen</p> <p>Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe und Mehrkämpfe</p>	<p>Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung)</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
3. Wir entwickeln eigene Spiele				
Eigene Spiele ausgehend von bekannten Spielideen und vereinfachten Regelstrukturen entwickeln, durchführen und bewerten	<p>→ SILP-Implementierung: Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2]</p> <p>Vgl. MKR 1.2 Eigene Spiele erfinden (kleine Spiele, Pausenspiele)</p>	Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung) Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	Spiele aus unterschiedlichen Kulturen wahrnehmen und verändern
4. Der Ball muss über das Netz				
Partner-/gruppenweise Erlernen der Grundtechniken des Volleyballspiels (vom 1:1 ausgehend zur gesteigerten SpielerInnenzahl)	<p>Vgl. MKR 1.2</p> <p>→ SILP-Implementierung: 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>Mannschaftsspiel Volleyball (Spielidee, Grundregeln, Pritschen und Baggern)</p>	Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung) Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
5. Wir schaffen motorische Grundlagen				
<p>Motorik im Hangeln, Stützen, Klettern, Balancieren weiterentwickeln</p>	<p>Vgl. MKR 1.2</p> <p>→ SILP-Implementierung: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2];</p> <p>den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]</p> <p>Motorische Basisqualifikationen im Klettern, Stützen und Hangeln erlernen und üben</p>	<p>Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung)</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
6. Spannungsgeladene Ninja Warriors				
<p>Vielfältiges turnerisches Bewegen erleben und zur Bewältigung unterschiedlicher Geräte- (Fokus: Reck) und Abenteuerstationen/-parcours nutzen</p>	<p>Vgl. MKR 1.2</p> <p>→ SILP-Implementierung: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2];</p> <p>den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]</p> <p>Normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen</p> <p>Einführung Reck (normgebunden)</p> <p>Motorische Basisqualifikation</p>	<p>Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung)</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
7. Vielfältige und faire Duelle				
<p>Allein und in Gruppen um Räume, Gegenstände und Ausgangssituationen regelgerecht und fair kämpfen</p>	<p>Vgl. MKR 1.2</p> <p>→ SILP-Implementierung: Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2]</p> <p>Regelwerk /Sicherheit Kämpfen um Raum und Gegenstände Kämpfen mit- und gegeneinander</p>	<p>Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung) Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
8. Das Runde muss ins Eckige				
<p>Erlernen der Grundtechniken des Fußballs sowie Erfahren und Bewältigen einfacher Spielsituationen im Kleinfeldfußball</p>	<p>Vgl. MKR 1.2</p> <p>→ SILP-Implementierung: 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>Mannschaftsspiel Fußball (Futsal) Spielidee, Grundregeln, Ballführung/Dribbeln, Passen (Techniken) und Stoppen</p>	<p>Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung) Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
9. Coole Moves zu aktuellen Hits				
Vor dem Hintergrund der gemeinsamen Basischoreographie (Refrain) einzelne Liedpassagen (Strophen) in Gruppen selbst gestalten	Vgl. MKR 1.2 → 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, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2] Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung	Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung) Bereich C: Medien und Informationen in der digitalen Welt (Medienwahrnehmung & -nutzung)	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	
10. Einführung ins Skifahren – Kompaktkurs I				
Niveaudifferenzierte kontrollierte Abfahrten im Schnee sicherheitsbewusst bewältigen (in der Skihalle Neuss)	Vgl. MKR 1.2 → SILP-Implementierung: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]; Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2] Gleiten und Fahren auf Schnee Sicherheit, Technikerwerb (Schneepflug, Parallelski, Kurven, Bremsen)	Bereich B: Ernährung und Gesundheit (Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung) Bereich C: Medien und Informationen in der digitalen Welt (Medienwahrnehmung & -nutzung) Bereich D: Leben, Wohnen und Mobilität (Energie- und Ressourceneffizienz, Klimaschutz, Mobilität und Reisen)	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge	

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