

# Schulinterner Lehrplan Sport der Jahrgangsstufe 8

Stand: Februar 2021

## Vorabinformation:

Die Fachkonferenz Sport vereinbart fünf Unterrichtsvorhaben je Jg. 7 und 8 im Unterricht durchzuführen. Hierdurch werden sämtliche im Lehrplan stehenden Kompetenzerwartungen, innerhalb der fünf Bewegungsfelder, verbunden mit den Inhaltsfeldern, bis zum Ende der Jg. 10 erreicht.

Die fehlenden Bewegungsfelder<sup>1</sup> sind, im Rahmen der Möglichkeiten, innerhalb des Freiraumes durchzuführen. Teilweise stehen hierfür nur Wandertage oder Klassenfahrten zur Verfügung.

## Überblick Jahrgangsstufe 8

	<b>Bewegungsfelder und Sportbereiche (BF) und unsere Unterrichtsvorhaben (UV) Jg. 8</b>	<b>Stunden ca.</b>
<b>1</b>	BF7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Endzonenspiel.	12
<b>2</b>	BF7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Badminton) Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein – Spielsituationen im Badminton wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln	10
<b>3</b>	BF3 Sprung - Wir springen hoch.	9
<b>4</b>	BF5 Bewegen an Geräten – Turnen Le Parcours – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden.	12
<b>5</b>	BF6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste: Fit durch Step-Aerobic – Tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen	12

---

<sup>1</sup> BF1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen; BF2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen; BF8 Gleiten, Fahren, Rollen-Rollsport, Bootssport, Wintersport

Bewegungsfeld/Sportbereich: 7	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Spielen in und mit Regelstrukturen – Endzonenspiel (Flag Football, Rugby oder Ultimate)	e Kooperation und Konkurrenz	8	12 Std.

**Thema des UV:** Technische Voraussetzungen spielend entwickeln (IF a Bewegungsstruktur und Bewegungslernen)

**Kompetenzerwartungen: BWK, SK, MK, UK**

### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

- ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen
- sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen,

### **Sachkompetenz**

- Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern,
- Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern.

### **Methodenkompetenz**

- Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren (z.B. Spielgenese)

- wenden, in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen und Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen (z.B. 'Observer-Funktion)
- **Urteilskompetenz**  
Die Schülerinnen und Schüler können  
  
das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen. (z.B. Spirit of the Game)

**Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte: Kooperation und Konkurrenz**

- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe).

**Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen**

Endzonenspiel (Flag Football, Rugby oder Ultimate)			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erarbeitung grundlegender Techniken (z.B. Werfen, Fangen)</li> <li>• einfache Grundregeln des Spiels kennen lernen, anpassen und erweitern: Spielerzahl, Schritte (Sternschritt), Foulspiel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorgabe grundlegender Regeln</li> <li>• Anpassung und Erweiterung der Regeln schülerzentriert</li> <li>• Kleine Spiele zum richtigen Werfen und Fange (ggf. Flagge ziehen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• miteinander - gegeneinander</li> <li>• Regelkunde, Regelmodifizierung</li> <li>• 'unbekanntes' Wurfgerät</li> </ul>	<b>Beobachtungskriterien</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1)</li> </ul> <b>unterrichtsbegleitend</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engagement/Kooperation</li> <li>• Teilnahme am Unterricht und am Unterrichtsgespräch</li> <li>• Selbsteinschätzung und Fremdeinschätzung des Spielverhaltens</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wdh. faires Miteinander → Regeln kommunizieren</li> <li>• Taktische Grundlagen: Freilaufen, Passen, Raumkoordination, Raumüberwindung in eine Endzone</li> </ul>			<p><b>punktuell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• technisch-koodinative Fertigkeiten mit dem Wurfgerät: z.B. sicher Passen, Fangen,</li> <li>• Raumnutzung: Freilaufen, Anbieten</li> <li>• Spielverhalten im Zielspiel</li> </ul>
---	--	--	---

<b>Bewegungsfeld/Sportbereich: 7</b>	<b>Inhaltsfeld</b>	<b>Jahrgangsstufe</b>	<b>Dauer des UV</b>
<b>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Badminton)</b>	<b>a Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</b>	<b>8</b>	<b>10 Std.</b>

**Thema des UV:** Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein – Spielsituationen im Badminton wahrnehmen und technisch-koodinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln

**Kompetenzerwartungen: BWK, SK, MK, UK**

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

- sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen,
- in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koodinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden

**Sachkompetenz**

- für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale be- nennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern

## **Methodenkompetenz**

- grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden,
- unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden.

## **Urteilskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen,
- den Einsatz unterschiedlicher Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen kriteriengeleitet bewerten.

## **Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen**

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

## **Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen**

Den Anforderungen eines Badmintonspiels gewachsen sein – Spielsituationen im Badminton wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln

<b>Didaktische Entscheidungen</b>	<b>Methodische Entscheidungen</b>	<b>Gegenstände/ Fachbegriffe</b>	<b>Leistungsbewertung</b>
-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------	---------------------------

<b>Inhalte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erarbeitung folgender grundlegender Fertigkeiten: Wiederholung Grundschläge, Erarbeitung einer Grobform der Angriffstechnik: Smash</li> <li>• Taktische Grundlagen: Angriff - Verteidigung</li> <li>• verschiedene Turnierformen, wechselnde Partner_innen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Beobachtungsbögen: taktische Überlegungen erarbeiten</b></li> <li>• Selbstständiges Aufwärmen</li> <li>• vom Einfachen zum Komplexen</li> <li>• Spiel 1 gegen 1: Vom Halbfeld zum Ganzfeld</li> <li>• Spielfeldpositionen markieren/Visualisierungshilfe beim Smash</li> </ul>	<b>Gegenstände</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angriff - Verteidigung: Risikoeinschätzung</li> <li>• siehe didakt. Entscheidungen</li> </ul> <b>Fachbegriffe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Balltreffpunkt</li> <li>• Ausholphase/Ausschwung</li> </ul>	<b>Beobachtungskriterien</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1)</b></li> </ul> <b>unterrichtsbegleitend</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engagement/Kooperation</li> <li>• Teilnahme am Unterricht und am Unterrichtsgespräch</li> </ul> <b>punktuell</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Technik: Smash (Demonstration und Anwendung im Spiel)</li> </ul>
---	--	--	---

Bewegungsfeld/Sportbereich: 3	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Leichtathletik	a Bewegungsstruktur und -lernen	8	10 Std.

**Thema des UV: Sprung - Wir springen hoch.**

**Kompetenzerwartungen: BWK, SK, UK**

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenzen**

- eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Hochsprung) in der Grobform ausführen

## **Sachkompetenz**

- die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben,
- für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern.

## **Methodenkompetenz**

- grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden,
- analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen,
- unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden.

## **Urteilskompetenz**

- Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen,
- [den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen,](#)
- den Einsatz unterschiedlicher Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen kriteriengeleitet bewerten.

## **Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen**

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

## **Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen**

Wir spring hoch			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Allgemeine Sprungschule (anhand kleiner Spiele und/oder Parcours)</li> <li>● Anlauf (Variation der Länge)</li> <li>● sichere Landung</li> <li>● verschiedene Visualisierungskanäle</li> <li>● Sicherheitsaspekte → Verletzungsprophylaxe (z.B. Aufbau der Anlage)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Teillernmethode (Phasen)</li> <li>● von der Schere zum Flop, von niedrig zu hoch, Seil zu Stange</li> <li>● Erfahren der eigenen körperlichen Leistungsfähigkeit: spielerische Übung zur Schulung der allgemeinen Sprungfähigkeit</li> <li>● Überquerungshilfen und Absprunghilfen (z.B. Trampolin)</li> <li>● mediengestützte Fremd- und Selbstbeobachtung und Analyse (z.B. Tablets oder Beobachtungsbögen)</li> </ul>	<p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Analyse von Bewegungsphasen</li> <li>● Unterschiedliche Spielformen zur Schulung der allgemeinen Sprungfähigkeit: Sprungparcours, Staffelspiele, Übungen</li> <li>● Aufbau/Abbau</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Anlauf, Absprung, Flugphase (Lattenüberquerung), Landung</li> <li>● Schersprung, Fosbury Flop</li> </ul>	<p><b>Beobachtungskriterien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1)</li> </ul> <p><b>unterrichtsbegleitend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Auf- und Abbau (selbstständig)</li> <li>● Anstrengungsbereitschaft</li> <li>● individuelle Verbesserung</li> <li>● Durchhaltevermögen</li> <li>● Leistungseinschätzung</li> </ul> <p><b>punktuell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Absolute Messung</li> <li>● relative Messung</li> <li>● Technik</li> <li>● Fehlererkennung</li> </ul>

Bewegungsfeld/Sportbereich: 5	Inhaltsfeld	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
-------------------------------	-------------	----------------	--------------

<b>Bewegen an Geräten – Turnen</b>	<b>c Wagnis und Verantwortung</b>	<b>8</b>	<b>12 Std.</b>
------------------------------------	-----------------------------------	----------	----------------

**Thema des UV: Le Parcours – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden.**

**Kompetenzerwartungen: BWK, SK, MK, UK**

### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

- turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren,
- turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen.

### **Sachkompetenz**

- unterschiedliche Motive (u.a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern,
- emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben,
- die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern.

### **Methodenkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Strategien zum Umgang mit Emotionen in sportlichen Wagnissituationen (u.a. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden,
- Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern.

### **Urteilskompetenz**

- 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.

**Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte: Wagnis und Verantwortung**

- Spannung und Risiko
- Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst)
- Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)

**Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen**

<b>Le Parcours – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden</b>			
<b>Didaktische Entscheidungen</b>	<b>Methodische Entscheidungen</b>	<b>Gegenstände/ Fachbegriffe</b>	<b>Leistungsbewertung</b>

<p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mit Grenzen des eigenen Bewegungskönnens umgehen lernen</li> <li>• Reflexion des eigenen Bewegungsempfindens (z.B. bei Angst)</li> <li>• Methoden zur Angstüberwindung besprechen (z.B. Hilfestellung)</li> <li>• Bewegungsimpulse geben und nutzen</li> <li>• Bewegungsfluss/effektive Überquerungstechniken von Hindernissen</li> <li>• sichere Landung/Abrolltechnik</li> <li>• <b>Sicherheit geht vor</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erproben und Experimentieren</li> <li>• Üben an Stationen</li> <li>• Individualisierung, z.B. Körpergewicht halten</li> <li>• Partnerarbeit/Hilfestellung bei risikoreicher Ausführung</li> <li>• unterschiedliche Schwierigkeitsgrade</li> </ul>	<p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überquerungen von Hindernissen mit unterschiedlichen Techniken:</li> <li>• Körperrotation (verschiedene Achsen)</li> <li>• einbeinig und beidbeinig Sprünge</li> <li>• Gebrauch der Hände und Arme</li> <li>• Hindernisse/Aufgaben mit Herausforderungscharakter</li> </ul> <p><b>Fachbegriffe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsimpuls und Bewegungsfluss</li> <li>• Freerunning</li> <li>• Turnerische Begriffe, z.B. Rotation, Flugrolle, Hockwende</li> <li>• Le Parkour-Elemente, z. B. Tic Tac, Reverse, Monkey</li> </ul>	<p><b>Beobachtungskriterien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1)</b></li> </ul> <p><b>unterrichtsbegleitend (Schwerpunkte)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• verantwortungsvoller Auf- und Abbau der Geräte</li> <li>• Anstrengungsbereitschaft</li> <li>• Kreativität</li> <li>• Kooperation</li> </ul> <p><b>punktuell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführung eines individuellen "Runs"</li> <li>• Beobachtungskriterien: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anwenden von Elementen zur Überwindung der Hindernisse</li> <li>- Schwierigkeitsgrad</li> <li>- Bewegungsfluss</li> <li>- Ausführungsqualität</li> </ul> </li> </ul>
---	--	---	--

Bewegungsfeld/Sportbereich: 6	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	b Bewegungsgestaltung	8	12 Std.

## **Thema des UV: Fit durch Step-Aerobic – Tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen**

### **Kompetenzerwartungen BWK, SK, MK, UK**

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine selbstständig um- und neugestaltete gymnastische Bewegungsgestaltung ohne oder mit ausgewählten Handgeräten (Ball, Reifen, Seil, Keule oder Band) oder Alltagsmaterialien allein oder in der Gruppe präsentieren,
- eine selbstständig um- und neugestaltete tänzerische Komposition einer ausgewählten Tanzrichtung (z.B. Hip-Hop, Jumpstyle) allein oder in der Gruppe präsentieren

#### **Sachkompetenz**

- ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen,
- das Gestaltungskriterium Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumebenen und Bewegungsrichtungen) beschreiben.

#### **Methodenkompetenz**

- unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen – in der Gruppe nutzen,
- Bewegungsgestaltungen in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten,
- kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden.

#### **Urteilskompetenz**

- die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen,
- gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen.

### **Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: b Bewegungsgestaltung**

- Präsentation von Bewegungsgestaltungen

- Variation von Bewegung

### Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

Fit durch Step-Aerobic – Tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p><b>Inhalte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (selbstständige) Erarbeitung verschiedener Step-Aerobic-Grundschrirte</li> <li>• Entwicklung eigener Schritte</li> <li>• Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens</li> <li>• Erarbeitung und Vereinbarung wichtiger Gestaltungs- und Ausführungskriterien</li> <li>• Erlernen/Verbesserung der Präsentationsfähigkeit</li> <li>• Feedbackkultur entwickeln: Bewegungen beobachten und</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erarbeitung einer eigenen Fitness-Gymnastik in Gruppenarbeit – Absprachen/Unterstützung in der Gruppe</li> <li>• regelmäßige Präsentation der Choreographien oder einzelner Schritte zur Übung/Festigung der Präsentationsfähigkeit</li> <li>• Bilderreihen/Videos zum Erlernen der Step-Aerobic-Grundschrirte</li> <li>• Musikauswahl: normales Tempo (90-120 bpm)</li> </ul>	<p><b>Gegenstände</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Step-Aerobic-Grundschrirte</li> <li>• Musiklehre/Rhythmusschulung: Takt / Beat, (bpm)</li> <li>• Gestaltungskriterien: Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumrichtungen, Raumebenen), Zeit (Synchronität, Asynchronität, Nacheinander)</li> <li>• Ausführungskriterien: Körperhaltung, Dynamik, Ausstrahlung, Ausführungsqualität der Schritte (Technik), im Takt bewegen...</li> </ul>	<p><b>Beobachtungskriterien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1)</li> </ul> <p><b>unterrichtsbegleitend (Schwerpunkte)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Engagement</li> <li>• Verhalten in der Gruppe – Kooperationsbereitschaft</li> <li>• gestalterische Fähigkeiten</li> </ul> <p><b>punktuell</b></p> <p>Abschlusspräsentation</p> <p>Kriterien individuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saubere technisch-koordinative Ausführung der Grundschrirte im Takt, Ausstrahlung/Körperspannung</li> <li>• gruppenspezifisch: Ausgestaltung der Choreographie, Umsetzung verschiedener Aufstellungsformen, Synchronität, Bewegungen im Takt</li> </ul>

Verbesserungsvorschläge geben			
----------------------------------	--	--	--
