

Jahrgangsstufe 5			
UV	BF	PP	Std.
1	3,1 Laufen über Stock und Stein - Laufen in seiner Vielfalt anwenden	ADEF	6
2	3,2 Große Sprünge machen - Springen in seiner Vielfalt anwenden	ADE	6
3	3,3 Weites Werfen - gar nicht so schwer! - wie weites Werfen gelingen kann	ADE	6
4	7,1,2 Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! - kleine Spiele mit Wettkampfcharakter unter verschiedenen Zielsetzungen regelgeleitet bewältigen	ADE	30
5	5,1 Turnen an und mit Geräten – Grunderfahrungen an verschiedenen Geräten, Übungen zum Rollen, Springen, Strecken und Zusammenschließen	ABCF	21
6	6,1 Bewegungen zu Rhythmus und Musik: Gehen, Laufen, Hüpfen, Galopp, Federn, Springen – einfache technisch-kordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen	ABF	12
7	9,1 Koordinationsförderung durch kleine Kampfspiele - Kämpfe ums Gleichgewicht, Geschicklichkeitskämpfe, Kämpfen um Gegenstände, Schaukämpfe	ACDE	12
8	7,2 Allgemeine Heranführung an Rückschlagspiele (mit verschiedenen Materialien)	ADE	18

Jahrgangsstufe 6			
UV	BF	PP	Std.
1	3,4 Ganz schön aus der Puste – mit Freude ohne Unterbrechung laufen können!	ADEF	6
2	3,5 Höher, schneller, weiter! Einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und durchführen!	ADE	12
3	7,2 Fußballähnliche Spiele - Technische Grundlagen und kleine Spielformen als Heranführung an das Wettkampfspiel	AE	12
4	7,1 Basketball - Technische Grundlagen und kleine Spielformen als Heranführung an das Wettkampfspiel	ADE	16
5	7 Koordinationsschulung mit und ohne Tennisschläger – Vorbereitung der Tennisgrundschläge durch einen kontrollierten und aufgabenbezogenen Umgang mit Schläger und Ball	ADEF	12
6	5,1 Turnen Vertiefung der Grunderfahrungen an ausgesuchten Geräten und am Boden	ABCDF	21
7	6,1 Wir stapeln uns: Entwickeln und Präsentieren einer Akrobatik-Gruppengestaltung	AB	12

Jahrgangsstufe 7			
UV	BF	PP	Std.
1	3 Altersangepasste Techniken in der LA! Welche Technik benötigt welche konditionellen Voraussetzungen? Bspl: Weitsprung, Hochsprung, Schleuderball	AD	12
2	3 Durchführung eines leichtathletischen Dreikampfs aus Lauf, Sprung und Stoß/Wurf	DE	6
3	7,3 Bewegungserfahrungen mit dem Volleyball im Vergleich zu Tennis - Grundlegende Techniken (Pritschen, Baggern) in Grobform im vereinfachten Spiel	AE	15
4	7,1 Basketball –Ausweitung des technischen und taktischen Repertoires als Hinführung zum Wettkampfspiel	ADE	15
5	9,2 Kämpfen zur Förderung des sozialen Lernens (Regeln vereinbaren und einhalten, Gruppenkämpfe, Miteinander und Gegeneinander, partnerschaftliches Üben, Kräfte dosieren, Handicapkämpfe)	ACDE	18
6	4,1 Bewegen im Wasser - Schwimmen	ACDEF	30
7	5,1 Turnen - Gruppengestaltungen unter Berücksichtigung verschiedener Bewertungskriterien	ABCF	15
8	6 Jumping all over the world: Jumpstyle als Möglichkeit Gestaltungen zu verbessern	AB	12

Jahrgangsstufe 8			
UV	BF	PP	Std.
1	3 Wie kann ich eine gute Mittelstrecken- oder Langstreckenzeit erreichen?	AF	6
2	3 Wir planen und führen einen Mannschaftswettkampf in der Leichtathletik durch!	DE	12
3	7,4 Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – ein weiteres Wettkampfspiel (z.B. Hockey, Handball) regelkonform (vereinfachtes Regelwerk) in einfachen Systemen angemessen spielen	ADE	15
4	7,1 Basketball – erlernen individualtaktischer Züge zur Verbesserung des Wettkampfspiels	ADE	15
5	7 Anwendung der Tennisgrundschläge in diversen Spielformen	ADEF	18
6	5,1 Turnen an verschiedenen Geräteverbindungen	ABCDF	15
7	6 Bewegen mit Handgeräten - z.B. Bälle sind nicht nur zum Werfen da: BallKoRobics, mehr als nur Springen zu Musik: Rope Skipping	AB	12
8	8 Vorbereitung und Durchführung einer Skiexkursion	DF	18+ Fahrt

Jahrgangsstufe 9			
UV	BF	PP	Std.
1	3 Eine neue leichtathletische Technik ausprobieren; Kugelstoß	AD	6
2	3 vom Schleuderball zum Diskuswurf?	AD	6
3	7,4 Durchführung eines leichtathletischen Dreikampfs aus Lauf, Sprung und Stoß	DE	6
4	7,1 Basketball – verfeinern mannschaftstaktischer Züge zur Verbesserung des Wettkampfspiels	ADE	15
	2 neue Spiele entdecken – z.B. Trendsportarten (Flag Football, Ultimate Frisbee etc.)	ADE	18
5	7 Badminton Von den Grundtechniken zum Wettkampfspiel	ADEF	12
6	5,1 Erweiterung der Bewegungserfahrungen an verschiedenen Geräten mit erhöhter Kraftausdauer	ABCDF	15
7	6 Getanzt wird auch zu zweit: Paartanz z.B. Standardformen, moderne Paartänze, Gruppentänze	AB	12
8	9,3 Raufen und Kämpfen am Beispiel von Judo (Philosophie, Etikette, Regeln; Fallschule, Würfe wagen und verantworten; Wettkämpfe am Boden und im Stand)	ACDE	12
9	Freiraum		18