

Ideensammlung zu möglichen digitalen Unterstützungsmöglichkeiten mittels Apps bei der Vermittlung der erwarteten Kompetenzen in den Bewegungsfeldern

Die angegebenen Apps sind lediglich exemplarisch zu verstehen. Es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit und Exklusivität der angegebenen Beispiele.

Bewegungsfeld „Spielen“

Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6	am Ende von Schuljahrgang 8	am Ende von Schuljahrgang 10
	Die Schülerinnen und Schüler...		
Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> • spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel, • wenden elementare Spielregeln an. 	<ul style="list-style-type: none"> • spielen unterschiedliche Sportspiele, • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. 	<ul style="list-style-type: none"> • spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen, • wenden komplexe Regeln an.
	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. 	<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles, • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst.
	<p>Apps:: zur Gestaltung von Unterrichtsgesprächen, Umfragen, Rückmeldungen, Meinungsabfragen -Lernkontrollen, Lernstandserhebungen (parallel oder am Ende), Hausaufgaben prüfen -Partizipation an Unterrichtsgestaltung z.B. plickers, kahoot, mentimeter</p> <p>WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> für Regelkunde Bewegungsfeld Spielen; Regelquiz Bewegungsfeld Spielen (ab Klasse 7)</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an, • wenden einfache taktische Maßnahmen an. 	<ul style="list-style-type: none"> • wenden sportspielspezifische Techniken an, • wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. 	<ul style="list-style-type: none"> • wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an, • wenden sportspielspezifische

			taktische Maßnahmen situationsangemessen an.
	<ul style="list-style-type: none"> erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles. 	<ul style="list-style-type: none"> verstehen Spielprozesse. 	<ul style="list-style-type: none"> reflektieren Spielprozesse.
	<p>Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, DudlTechnique (Technik), Coach's eye (Technik); Taktikboard, Strategieboard, Coachbase (Taktik), GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)</p> <p>WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Spielen: Technik und Taktik spez. Sportarten</p>		
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> spielen fair, spielen mannschaftsdienlich, setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. 		
	<ul style="list-style-type: none"> gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um, übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft, reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. 		
	<p>Apps: TeamMakerLite, Teamshake WEBlinks: Linksammlung: http://www.sportunterricht.de/fairplay/ http://www.sportpaedagogik-online.de/fairplay1.html https://wimasu.de/fairness/ https://www.schule.at/portale/bewegung-und-sport/themen/detail/sportunterricht-fair-play.htm</p>		
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. 	<ul style="list-style-type: none"> führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus. 	<ul style="list-style-type: none"> führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus.
	<ul style="list-style-type: none"> erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 	<ul style="list-style-type: none"> beurteilen die Rolle des Schiedsrichters. 	<ul style="list-style-type: none"> reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit.

	Apps: Scoreboard, Timer, Schiri Card, Handball Watch
--	---

Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“

Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6	am Ende von Schuljahrgang 10
Die Schülerinnen und Schüler ...		
Sich schwimmend im Wasser fortbewegen	<ul style="list-style-type: none"> ● demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- oder einer Wechselzugtechnik, ● schwimmen 15 Minuten ausdauernd, ● führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. 	<ul style="list-style-type: none"> ● demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- und einer Wechselzugtechnik, ● schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung, ● schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer selbst gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden.
	<ul style="list-style-type: none"> ● schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage. 	<ul style="list-style-type: none"> ● geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungs korrektoren.
	Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, DudlTechnique (Technik); Coach's eye (Technik), H2Coach, GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)	
Springen und Tauchen	<ul style="list-style-type: none"> ● präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett, ● orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort. 	<ul style="list-style-type: none"> ● springen mit einem oder mehreren Partnerinnen/Partnern synchron, ● tauchen mindestens 10 Meter weit.
	<ul style="list-style-type: none"> ● vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen. 	<ul style="list-style-type: none"> ● stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab, ● reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens.

	<p>Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, DudlTechnique (Technik); GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)</p>	
<p>Helfen und Retten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser, • wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. 	<ul style="list-style-type: none"> • transportieren eine Partnerin/einen Partner über eine vorgegebene Distanz sicher, • demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremdrettung.
	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend. 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und zur Fremdrettung.
	<p>Apps: DLRG Info</p> <p>WEBlinks: http://www.sportpaedagogik-online.de/schwimmen1.html https://www.dlrg.de/fileadmin/user_upload/DLRG.de/Fuer-Mitglieder/AA_DLRG2019/Informieren/Erzieher_und_Lehrer/Materialien/dlrg-rs-in-der-Schule-final-web.pdf</p>	

Bewegungsfeld „Turnen und Bewegungskünste“

Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6	am Ende von Schuljahrgang 8	am Ende von Schuljahrgang 10
	Die Schülerinnen und Schüler ...		
An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> • verbinden und präsentieren flüssig mindestens drei unterschiedliche turnerische Bewegungen an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn, • präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner. 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl. 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür.
	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen, • setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit und der der Partnerin/des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander. 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. 	<ul style="list-style-type: none"> • interpretieren die vorgegebene Themenstellung.
	<p>Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, DudlTechnique (Technik); Coach's eye (Technik), Turnlehrer, GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)</p> <p>WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Turnen / Bewegungskünste</p>		
Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. 		

- erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen,
- nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner.

Apps: ----

Weblinks: <https://www.mobilesport.ch/gerateturnen/geraeteturnen-arbeitsblaetter-helfen-und-sichern/>,

<http://www.fssport.de/texte/turgk.pdf>

Bewegungsfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“

Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6	am Ende von Schuljahrgang 8	am Ende von Schuljahrgang 10
	Die Schülerinnen und Schüler ...		
Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> • führen Bewegungen rhythmisch aus, • setzen Rhythmus in Bewegung um. 	<ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>gestalten ein Thema mit tänzerischen Mitteln.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Rhythmen. 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>interpretieren ein Thema,</i> • <i>berücksichtigen Gestaltungskriterien wie Raum, Zeit, Dynamik, Körpertechnik/Form und ziehen diese zur Beurteilung heran.</i>
	<p>Apps: Hip hop Tanz Workout Lite; Tanz dich fit Free</p> <p>WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Gymnastik Tanz</p>	<p>Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, Hip Hop Tanz Workout Lite, Tanz dich fit Free, Howtodance, DA SCHOOL, GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)</p> <p>WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Turnen / Bewegungskünste Gymnastik / Tanz</p>	
Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten	<ul style="list-style-type: none"> • führen Grundbewegungsformen mit einem (alternativen) Gerät/Material aus. 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte/Material und setzen sie spezifisch ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 	

Apps: ---

Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)

Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen

Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6	am Ende von Schuljahrgang 8	am Ende von Schuljahrgang 10
	Die Schülerinnen und Schüler ...		
Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen	<ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. 		<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd.
	<ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit. 	<ul style="list-style-type: none"> • setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerläuferfahrungen.
	Apps: Anfangen zu laufen, Pacer, Instant Herzfrequenz, Herzfrequenz Plus, Cardio WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Laufen, Werfen, Springen		
Auf kurzer Strecke schnell laufen	<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, • erproben unterschiedliche Starttechniken. 		<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo, • wenden den Tiefstart an.
	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken. 		
	Apps: Stopuhr, Timer+, Multistoppuhr, BNStopwatch, Sportstimer (kostenpfl.) WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Laufen, Werfen, Springen		
Weit werfen bzw. stoßen	<ul style="list-style-type: none"> • werfen einen Schlagball und/oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage möglichst weit. 	<ul style="list-style-type: none"> • werfen einen Wurfball in Schlagwurftechnik möglichst weit, • erproben unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> • werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen Wettkampfdisziplinen.

	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und bei anderen. 	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken miteinander. 	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen.
<p>Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, Coach's eye (Technik), GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)</p> <p>WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Laufen, Werfen, Springen</p>			
<p>In die Weite und Höhe springen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • springen nach einem Anlauf aus einer Absprungzone weit und/oder hoch, • erproben unterschiedliche Sprungformen. 	<ul style="list-style-type: none"> • legen ihren individuellen Anlauf beim Hoch- und Weitsprung fest, • springen in einer Wettkampftechnik weit und hoch. 	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrieren die Flop-Technik beim Hochsprung.
<ul style="list-style-type: none"> • erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken, • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken. 			
<p>Apps: SloPro, DelayCam, VideoDelayFree, Coach's eye (Technik), GoodNotes (allgemein zur Strukturierung von kognitiven Phasen)</p> <p>WEBlinks: <i>padlet Sportunterricht</i> Bewegungsfeld Laufen, werfen, Springen</p>			

Bewegungsfeld „Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten“

Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6	am Ende von Schuljahrgang 10
	Die Schülerinnen und Schüler ...	
Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich kontrolliert mit einem rollenden oder gleitenden Gerät fort, • ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen. 	<ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich in komplexen Situationen mit einem rollenden oder gleitenden Gerät dynamisch fort.
	<ul style="list-style-type: none"> • stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest. 	<ul style="list-style-type: none"> • erläutern komplexe Bewegungsanforderungen.
	Apps: Roll IN Line Instructor (kostenpf.), RowingCoach	Apps: Roll IN Line Instructor (kostenpf.)
Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, • gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln. • reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum. 	
	Apps:	

Bewegungsfeld „Kämpfen“

Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6	am Ende von Schuljahrgang 10
	Die Schülerinnen und Schüler ...	
Fair kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> • kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander, • vereinbaren grundlegende Regeln und Rituale und halten sie ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch.
	<ul style="list-style-type: none"> • übernehmen Verantwortung für sich und andere, • kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander, • beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. 	
	Apps: Judo in brief, Superstar Judo, KodokanPro WEBlinks: padlet Sportunterricht Bewegungsfeld KämpfenL	
Situationsangemessen handeln	<ul style="list-style-type: none"> • setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partnerin/des Partners,</i> • <i>wenden grundlegende Prinzipien des Kämpfens an.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • gehen verantwortungsvoll mit den eigenen Stärken und Schwächen und denen der Partnerin/des Partners um. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein.</i>
	Apps:--	Apps: --
Auseinanders	<ul style="list-style-type: none"> • kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. 	

etzung mit körperlicher Nähe	<ul style="list-style-type: none">• reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung),• nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen.
	Apps: ---

