



	Jg. 5	Jg. 6	Jg. 7	Jg. 8	Jg. 9	Jg. 10
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> ● Kleine Spiele ● Burgball als Hinführung zum Basketball (Freilaufen, Passen, Fairplay) Schiedsrichterfunktion), ● Frisbee <p>Jg.-Turnier: Völkerball verkehrt</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Schwerpunkt Futsal/Fußball (Schusstechniken, Ballführung, Doppelpass, Abwehr- u. Angriffverhalten) ● Ball über die Schnur ● Technik Volleyball (Oberes Zuspiel) <p>Jg.-Turnier: Ball über die Schnur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Schwerpunkt Handball (Schlagwurf, Sprungwurf, Deckungsverhalten, Kreuzen, Grundregeln) ● Einführung Badminton (Grundschnläge: Clear, Drop, Aufschlag) ● Einführung Tischtennis ● Technik Volleyball (Oberes Zuspiel, Unteres Zuspiel) <p>Jg.-Turnier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Schwerpunkt Basketball (Distanzwurf, Manndeckung, Sternschritt, Korbleger, Grundregeln, Stellen von Blocks) ● Einführung Ultimate Frisbee ● Technik Volleyball (Oberes Zuspiel, Unteres Zuspiel) <p>Jg.-Turnier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Schwerpunkt Volleyball (Oberes und unters Zuspiel, Spiel über die Drei, Aufschlag von unten, Annäherung an das Regelwerk des Zielspiels) ● Festigung Badminton/TT (Grundschnläge, Grundtaktiken) <p>Jag-Turnier: Badminton + TT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Wdhl. und Festigung der in 5 – 9 erworbenen Kompetenzen (Schwerpunktsetzung in Absprache mit KG) ● Entwicklung eigener Spiele ● Volleyball: Aufschlag von oben, ggf. Angriffschlag <p>Turnier im ersten Hj.</p>
Schwimmen, Tauchen, Wassersportarten	<ul style="list-style-type: none"> ● 10 Dst. je KG: Schwimsicherheit: Bronzeabzeichen, Brust- und Rückenlage, 20 Minuten ohne Pause, Startsprung, unterschiedliche Sprünge, Tauchen. Fortgeschrittene: Kraulschwimmen. Verbesserung Brustschwimmen. 					
Gymnastik/Tanz	<ul style="list-style-type: none"> ● Aufwärmphasen zu Musik, Zirkeltraining 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aerobic: Einführung Grundschritte 		<ul style="list-style-type: none"> ● Tanz: Bewegungsmöglichkeiten in der Raumebene und Zeitebene, Bodenelemente, Drehungen Kurze Gruppenchoreographie (Hip-Hop, Break-Dance ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestaltung eines Themas mit pantomimischen und tänzerischen Mitteln, Partner- oder Gruppenchoreographie mit Handgeräten 	<ul style="list-style-type: none"> ● evtl. Standardtanz
Turnen- und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> ● Verbindung drei unterschiedliche Bewegungsfertigkeiten Boden oder Gerät, Geräte aufbauen. Hilfestellung. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Akrobatik: Präsentation eines auf Körperspannung und -balance beruhendes Kunststückes mit einer/m Partnerin/Partner 	<ul style="list-style-type: none"> ● Geräte, Boden (synchron) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Präsentation: Kunststücke mit Materialien (z.B. Jonglieren, Diabolo) allein oder mit der Partnerin/dem Partner, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Präsentation einer dreiteiligen Bewegungsverbinding mit einem Partner. ● Präsentation einer Kür allein oder in der Gruppe an einem selbst gewählten Gerät oder an einer selbst entwickelten Gerätekombination (evtl. Akrobatik) 	<ul style="list-style-type: none"> ● evtl. Akrobatik
Laufen, Springen Werfen	<ul style="list-style-type: none"> ● 15-Min.-Lauf, ● 50-M. Sprint, ● Schlagball, Sprung <p>Sportabzeichen/Bujuspie</p>	<ul style="list-style-type: none"> 25-Min-Lauf, ● Festigung 5.Jg. <p>Sportabzeichen/Bujuspie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 25-Min-Lauf, ● Sprinttechnik über 75 Meter, ● Tiefstarttechnik in Grobform, ● Stabübergabe von hinten ● individuelle Anlaufentfernung und Anlaufgeschwindigkeit beim Weitsprung, Hochsprung? <p>Sportabzeichen/Bujuspie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 30-Min.-Lauf ● schocken, stoßen und drehwerfen unterschiedliche Wurfgeräte <p>Sportabzeichen/Bujuspie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 30-Min.-Lauf ● Hochsprung in der Floptechnik (Grobform), ● Strecke mittlerer Distanz, ● Kugelstoß/Schleuderball <p>Sportabzeichen/Bujuspie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 30-Min.-Lauf ● Sprinttechnik aus dem Tiefstart über 100 Meter, ● hürdenähnliche Hindernisse im Dreischrittrhythmus,
Rollende und gleitende Geräte	<ul style="list-style-type: none"> ● Aktionstage: Eisarena, Fahrradausflug, ggf. Kanutouren, Rollbretter, Inliner, Skateboards je nach organisatorischen Möglichkeiten 			Empfehlung der FK, dieses Lernfeld bei Kerngruppenfahrten zu berücksichtigen		
Kämpfen		<ul style="list-style-type: none"> ● Körperkontaktspiele, Fallübungen, dosiertes Einsetzen von Kräften, Aggressionskontrolle Bodenkämpfe): Wenden, Halten 			<ul style="list-style-type: none"> ● angemessene Reaktion auf Angriffs-/Verteidigungshandlungen. Grundlegende Falltechniken, Wurftechniken 	