

BF 9 „Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport“	Päd. Perspektive(n)	inhaltliche Schwerpunkte	Jgst.	UE	UV / ΣBF	Laufende Nr. des UV
9.1 Kleine Kampfspiele	A (E & C)		5	4	1 / 4	später!

Vertrauen entwickeln

Angebahnte Kompetenzerwartungen Jgst. 5			
BWK	SK	MK	UK
Die Schülerinnen und Schüler können normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (6 BWK 9.1)	Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Kampfsituationen beschreiben	Die Schülerinnen und Schüler können durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen. (6 MK 9.2)	Die Schülerinnen und Schüler können einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. (6 UK 9.1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Leistungsbewertung
Inhalte - Vertrauensspiele (Sitzkreis / Flussüberquerung/Sehende führen Blinde/Seiltanz/Kleines Pendel – großes Pendel) - Gleichgewichtsspiele miteinander (Gordischer Knoten / Gruppenaufstand/ Zwei Füße, drei Hände/ Flieger/Baumstammtransport) - Gleichgewichtsspiele gegeneinander (Kampf auf umgedrehter Bank/ Bärenringen/ Ziehen über Linie/Handflächenkampf/ Aus dem Gleichgewicht bringen im Kniekampf)	- Geschlechterübergreifende Teambildung nicht extra thematisieren - Vertrauensspiele vor Gleichgewichtsspielen - Partnerspiele vor Gruppenspielen - Von Spielen mit wenig Körperkontakt zu Spielen mit viel Körperkontakt - Miteinander vor Gegeneinander - Bei Kämpfen ist grundsätzlich nur Ziehen oder Schieben erlaubt	unterrichtsbegleitend - Faires Verhalten beschreiben Beobachtungskriterien - Maßvoller Körpereinsatz
Fachbegriffe - Körperspannung - Kniestand		punktuell Beobachtungskriterien

BF 9 „Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport“	Päd. Perspektive(n)	inhaltliche Schwerpunkte	Jgst.	UE	UV / Σ BF	Laufende Nr. des UV
9.2 Kräfte messen - Bodenkampf um Raum in Gruppen	E (A & D)		6	6	2 / 4	später!

Kräfte messen –Schieben, Ziehen, Widerstehen, Tragen, Ausweichen – das Spiel mit der Kraft

Angebahnte Kompetenzerwartungen Jgst. 5			
BWK	SK	MK	UK
Die Schülerinnen und Schüler können - normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (6 BWK 9.1) - sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern. (6 BWK 9.2)	Die Schülerinnen und Schüler können wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen	Die Schülerinnen und Schüler können - durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen. (6 MK 9.2) - grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (6 MK 9.1)	Die Schülerinnen und Schüler können einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. (6 UK 9.1)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Leistungsbewertung
Inhalte - Gruppenkampf um Raum (Mattenkönig/ King of the Ring) mit und ohne Gegenstände (Capture the flag) - Eigene Mannschaftsspielidee entwickeln lassen und ausprobieren	- Mannschaftsspiele mit gemischten Mannschaften - Spielformen mit möglichst nur kurzen Pausen durch „ausscheiden“ - Von Kleingruppen (2 gegen 2) zu Großgruppen (halbe Klasse) - Faires Kampfverhalten und gemäßigten Körpereinsatz immer wieder thematisieren - Ohne Schuhe kämpfen	unterrichtsbegleitend - Faires Kampfverhalten thematisieren können - Über Taktik bei Spielen diskutieren können Beobachtungskriterien - Individueller Einsatz bei Spielformen
Fachbegriffe - Körperspannung - Kniestand - Bodenkampf - Mattenflucht - Touch Down		punktuell - Selbst entwickeltes Spiel erklären können Beobachtungskriterien - Spielidee / Beschreibung des Ablaufs / Form

BF 9 „Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport“	Päd. Perspektive(n)	inhaltliche Schwerpunkte	Jgst.	UE	UV / ΣBF	Laufende Nr. des UV
9.3 Bodenkampf um Position gegen einen Partner	<i>D (C,E & A)</i>		7	9	3 / 4	<i>später!</i>

Kämpfen um/gegen die Rückenlage - Bodenkampf

Angebahnte Kompetenzerwartungen				Jgst. 7
BWK	SK	MK	UK	
Die Schülerinnen und Schüler können - grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 9.1) - mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (6 BWK 9.1)	Die Schülerinnen und Schüler können wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen	Die Schülerinnen und Schüler können Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (9 MK 9.1)	Die Schülerinnen und Schüler können - Eigeninitiative und faires Verhalten bei Zweikämpfen beurteilen. (9 UK 9.2) - kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (9 UK 9.3)	

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Leistungsbewertung
Inhalte - Wege finden und entdecken, einen Partner oder Gegner aus der Knie-, Bank- und Bauchposition gegen dessen Widerstand in die Rückenlage zu bringen - Möglichkeiten entwickeln, einen Partner oder Gegner, der sich in Rückenlage befindet, in dieser Position kontrolliert festzuhalten - Möglichkeiten entdecken, sich aus der Rückenlage zu befreien - Einzel - Bodenkampf um Gegenstände (Ballklau) - Einzel - Bodenkampf um Raum (Matte freihalten) - Einzel – Bodenkampf um Positionen (Festhalten/ Wende)	- Fingerfassen, Würgen und Hebel sind verboten - Partner frei wählen lassen mit sehr häufigen Partnerwechseln beim Sparringskampf - Gemischte Gruppen erlaubt - Ohne Schuhe kämpfen	unterrichtsbegleitend - Festhalten, Wenden und Befreiungsstrategien beschreiben können - sich über Wahrnehmungen und Gedanken beim Kämpfen austauschen können Beobachtungskriterien - Regeln zum sportlichen Handeln einhalten - In Zweikampfsituationen angemessen agieren und reagieren
Fachbegriffe - Festhalte - Wende (Halbnelson) - Bank - Bauchlage - Finte - Passivität - Körperschwerpunkt - Sparring		punktuell - Demonstration von Halbnelson beim Sparringskampf - Demonstration von zwei Festhalten beim Sparringskampf - Bodenkampf um Rückenlage gegen einen in etwa gleichstarken Gegner Beobachtungskriterien - Richtige Durchführung der Wende oder Festhalte bei hoher Dynamik - Für Bodenkampf: versuchter Ansatz und erfolgreicher Einsatz von Wenden, Festhalten und Befreiungen / Körpereinsatz / Aktivität oder Passivität

BF 9 „Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport“	Päd. Perspektive(n)	inhaltliche Schwerpunkte	Jgst.	UE	UV / Σ BF	Laufende Nr. des UV
9.4 Kämpfen im Stand	A (E)		9	9	4 / 4	später!

Kämpfen um/gegen die Rückenlage - Standkampf

Angebahnte Kompetenzerwartungen Jgst. 9			
BWK	SK	MK	UK
Die Schülerinnen und Schüler können - grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 9.1) - mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (6 BWK 9.1)	Die Schülerinnen und Schüler können - wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen - die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben und dabei auch digitale Medien als Hilfestellung nutzen.	Die Schülerinnen und Schüler können Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (9 MK 9.1)	Die Schülerinnen und Schüler können - Eigeninitiative und faires Verhalten bei Zweikämpfen beurteilen. (9 UK 9.2) - Die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen. (9 UK 9.1) - kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (9 UK 9.3)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Leistungsbewertung
Inhalte - Richtiges Fallen (Kopfschutz, Abrollen, Körperspannung, Abschlagen, Ausatmen) - Eindeutige Regeln zum sportlichen Handeln finden, akzeptieren, einhalten und variieren - Kampfhaltung für Standkampf erlernen und anwenden - Einzelstandkampf um Gleichgewicht, Raum und Position	- Rückwärtsfallen vor Vorwärtsfallen - Vorwärtsfallen vor Seitwärtsfallen - Bei Wurfübungen mit Sparringspartner auf genügend große Kampf- fläche achten - Kontrolle über den Partner und die Wurfgeschwindigkeit	unterrichtsbegleitend - Prinzipien von Wurftechniken erklären können Beobachtungskriterien - Regeln zum sportlichen Handeln einhalten - In Wurf und Fallsituationen angemessen und unterstützend agieren und reagieren
Fachbegriffe - Finte - Passivität - Körperschwerpunkt - Sparring - Bein stellen (O-soto-otoshi) - Hüftwurf (O-goshi) - Unterachselwurf		punktuell - Richtiges Fallen demonstrieren können - Demonstration von zwei selbstgewählten Würfen mit einem Spar- ringspartner - Bewerten können von Mitschülern in Technikleistungskontrollen Beobachtungskriterien - Richtige Durchführung der Fall-/Wurftechnik und hohe Dynamik