

Leitideen:

Körperwahrnehmung, Leisten,
Soziale Interaktion

**Überfachliche
Kompetenzen:**Personale Kompetenz

Selbstkonzept, Selbstregulierung

Sozialkompetenz

Rücksichtnahme, Solidarität,
Kooperation und Teamfähigkeit

Inhaltsfeld: Fahren, Rollen, Gleiten

Klasse: 1/2

Bewegungskompetenz

Die Lernenden können...

- grundlegende Möglichkeiten der Fortbewegung, des Richtungswechsels, des Beschleunigens und Anhaltens in situationsspezifischen Anforderungen anwenden

**Urteils- und
Entscheidungskompetenz**

- Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbezogen reflektieren
- Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen, verantwortungsbewusst sichern und helfen

Teamkompetenz

- Regeln und Vorschriften benennen, einhalten, aufstellen und variieren
- situationsbedingt kooperieren

Lernen bilanzieren und reflektieren

- Demonstration von Fahrtechniken
- Lernfortschritte reflektieren
- Tricks und Techniken beim Fahren, Rollen, Gleiten



Lernen vorbereiten und initiieren

- Die Lernenden erhalten einen Überblick über die Einheit Fahren, Rollen, Gleiten
- Die Lernenden bringen Vorerfahrungen ein
- Spiele mit unterschiedlichen Materialien zum FRG



Kompetenzen stärken und erweitern

- koordinative Fähigkeiten
- Experimentieren mit dem Rollbrett
- Erzeugen von Antrieb
- Beschleunigen
- Kurven fahren
- Bremsen und Stoppen
- Richtungsänderungen und Ausweichen
- eigenes Fahrverhalten einschätzen und abstimmen
- Gefahrenmomente und Verhaltensregeln beschreiben
- Unterstützungsbedarf äußern



Lehrende



Lernende



Orientierung geben und erhalten

- Orientierung an erarbeiteten Kriterien zum Anfahren, Gleiten und Bremsen
- Feedback und DIFFERENZIERUNG zum Anfahren, Beschleunigen, Kurven Fahren und Bremsen



Lernwege eröffnen und gestalten

- Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien
- Am Beispiel des Rollbretts:
- Risiken und Gefahren thematisieren und Wagnissituationen ermöglichen
 - Bewegungsreize durch Bewegungsmöglichkeiten mit unterschiedlichem Material schaffen

