

Schwimm- und Sportanimation

Woche	Klasse 10
1	Inhalte des Faches + Prüfungsordnung, Trainingslehre
2	Physikalische Eigenschaften des Wassers, Zusammenhang Druck, Dichte, Widerstand
3	Entwicklung der Schwimmarten (historisch)
4	Brustschwimmen: Beinschlag, Armzug, Atmung, Wettkampfbestimmungen, Fehlerbilder, Lehr- + Korrekturhinweise
5	Delfinschwimmen: Beinschlag, Armzug, Atmung, Wettkampfbestimmungen, Fehlerbilder, Lehr- + Korrekturhinweise
6	Kraulschwimmen: Beinschlag, Armzug, Atmung, Wettkampfbestimmungen, Fehlerbilder, Lehr- + Korrekturhinweise
7	Rückenschwimmen: Beinschlag, Armzug, Atmung, Wettkampfbestimmungen, Fehlerbilder, Lehr- + Korrekturhinweise
8	Start- + Wendetechniken: verschiedene Startarten vom Block + aus dem Wasser + Wettkampfbestimmungen; Wendetechniken der Schwimmarten incl. Wettkampfbestimmungen, Lehrwege, Besonderheiten: Tauchzug, Lagenschwimmen
9	Wasserspringen: Sprunggruppen, Wertungsrichtlinien, Lehrwege
10	Synchronschwimmen: Historischer Überblick, Unterschiede im Leistungs- und Breitensport, Bilderreigen als Showschwimmen
11	Wasserball: Regeln, Ballführungs- + Wurftechniken Schnorcheltauchen, Tauch-ABC, Umgang mit der ABC-Ausrüstung,
12	Gefahren beim Tauchen, Ausbildungsmöglichkeiten, Schwimmabzeichen /-prüfungen

Schwimm- und Sportanimation

Woche

Klasse 11

- 1 Sportmotorische Fähigkeiten: Lebensalterstufen, sensible Phasen, Besonderheiten der Akzeleration + Retardation, Ausbildung der konditionellen + koordinativen Fähigkeiten
- 2 Säuglings- + Kleinkindschwimmen: Ziele, Organisation + Planung eines Kurses
- 3 Säuglings- + Kleinkindschwimmen: Stundenplanung, Stundenaufbau, Wassergussmethode, Griff- + Halte-techniken
- 4 Animation: Begriffsbestimmung, Anforderungsprofil eines Animatuers
- 5 Aquajogging: Grundschrirte, Variationsmöglichkeiten, Fehlerbilder, Kursaufbau
- 6 Aquarobic: Grundschrirte, Variationsmöglichkeiten, Fehlerbilder, Musikeinsatz + -auswahl
- 7 Weitere Angebotsarten im Aqua-Fitness, Aquacircuit, ..., Angebotsarten für verschiedene Zielgruppen
- 8 Trainingseffekte: Trainingseffekte im Aqua-Fitness, Auswirkungen auf den Körper, Trainingsplanung
- 9 Kurs- und Stundenplanung: Erstellen von Kursen + Stundenentwürfen unter Berücksichtigung verschiedener Rahmenbedingungen
- 10 Zielsetzungen beim Spielen bzw. beim Spiel: Entwicklungspsychologischer Ansatz, pädagogische Überlegungen
- 11 Spiele + Spielarten: Systematisierung verschiedener Spiele, Erlernen von großen Spielen
- 12 Planung von Spielarrangements: Berücksichtigung der verschiedenen Rahmenbedingungen, Kennenlernen der verschiedenen Themengebiete, Erfahrungsaustausch, Rolle des Spielleiters

Schwimm- und Sportanimation

Woche	Klasse 12
1	Schwimmunterricht: Ziele, Inhalte, Historisches
2	Schwimmunterricht: Ziele, Inhalte, Historisches, Schwimmfähigkeit als oberstes Ziel, Auswahl der Erstschwimmart
3	Lehrmethoden + Lehrprinzipien
4	Unterrichtsmittel
5	Ordnungsformen
6	Fehlerkorrektur
7	Sicherheit Exkurs psychologische Grundlagen: Angst, Lernverhalten
8	Kursaufbau Anfängerschwimmen: 12-Stunden-Modell + Variationsmöglichkeiten
9	Übungsreihen
10	Sportarrangement als Fortgeschrittenen-Schwimmunterricht: Aufbau der Stunden, Wiederholung aus dem 1. Lehrjahr
11	Wiederholung zur Vorbereitung auf die Abschlussprüfung
12	Abschlussprüfung