



# **Schulinterner Lehrplan der Städtischen Realschule Gevelsberg**

## **Sport**

Fassung vom 01.05.2022

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b> .....	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Rahmenbedingungen</b> .....	<b>3</b>
2.1	Sportstättenangebot .....	3
2.2	Sportfeste und Sportprojekte .....	4
2.3	Schwimmfähigkeit.....	6
<b>3</b>	<b>Entscheidungen zum Unterricht</b> .....	<b>7</b>
3.1	Unterrichtsvorhaben (Inhaltsbereiche, Kompetenzen) .....	8
3.1.1	Jahrgangsstufe 5 .....	8
3.1.2	Jahrgangsstufe 6 .....	14
3.1.3	Jahrgangsstufe 7 .....	18
3.1.4	Jahrgangsstufe 8 .....	21
3.1.5	Jahrgangsstufe 9 .....	24
3.1.6	Jahrgangsstufe 10 .....	30
3.2	Fachmethodische/-didaktische Arbeit .....	35
3.3	Lehr- und Lernmittel .....	36
3.4	Fach-/Unterrichtsübergreifende Vorhaben.....	37
3.5	Interkulturelles Lernen .....	37
3.6	Vertretungskonzept .....	38
<b>4</b>	<b>Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung</b> .....	<b>38</b>
4.1	Leistungsüberprüfung.....	39
4.2	Leistungsbewertung .....	40
<b>5</b>	<b>Qualitätssicherung und Evaluation</b> .....	<b>41</b>
<b>6</b>	<b>Anhang</b> .....	<b>43</b>

## 1 Vorwort

Der schuleigene Lehrplan Sport wurde von der Sportfachschaft, bestehend aus acht Kolleginnen und Kollegen (N. Böckmann, J. Heise, H. Holinski, M. Pacula, A. Schönenberg, S. Selent, C.Tsiokas, B. Vogt) gemeinsam verändert und aktualisiert. Dem Entwurf wurde in der Fachkonferenz am 17.05.2022 zugestimmt. Er bildet somit eine obligatorische Grundlage, die den Unterrichtenden jedoch ebenso Freiräume für individuelle Unterrichtsgestaltung lässt. Er wird darüber hinaus auch nicht als starres Konzept verstanden, sondern soll in Abhängigkeit zu künftigen didaktisch-methodischen Überlegungen sowie den veränderlichen organisatorischen Bedingungen (s.u.) weiterentwickelt und detaillierter ausgearbeitet werden.

## 2 Rahmenbedingungen

In der Städtische Realschule Gevelsberg werden derzeit 20 Klassen im Fach Sport unterrichtet, wobei die Klassengröße von 22-29 Schülerinnen und Schülern variiert. Der Unterricht findet in 60 Minuten-Einheiten statt. Der reguläre Sportunterricht erfolgt im Vormittagsbereich.

Die Klassen 5 und 6 haben zurzeit drei Sportstunden (wovon zwei Stunden Schwimmen in Jahrgang 5 unterrichtet wird). Die Jahrgänge 7 und 8 erhalten 2 Stunden, hingegen den Jahrgänge 9 und 10 momentan nur eine Sportstunde zur Verfügung steht.

Im Nachmittagsbereich liegt eine freiwillige einstündige Schwimm-AG für unsere Starterkinder.

### 2.1 Sportstättenangebot

Der Sportunterricht an der Realschule Gevelsberg wird in verschiedenen Sportstätten organisiert.

Vor Ort stehen zwei Turnhallen und ein Lehrschwimmbecken zur Verfügung. Die beiden Hallen sind ungefähr gleich gebaut und von der Ausstattung her ähnlich. Die Geräteausstattung der beiden Hallen ist als durchschnittlich zu bezeichnen. Es stehen die größeren Sportgeräte wie Barren, Recks, Kästen, Böcke, Matten etc. zur Verfügung, jedoch sind die Materialien veraltet und nur z. T. erneuert worden.

Das Lehrschwimmbecken ist recht klein und besitzt keinen Hubboden. Hier wird der Schwimmunterricht des Jahrgangs 5 im 1. Halbjahr abgehalten.

Das Umfeld der Schule bietet in fußläufiger Entfernung die Nutzung eines städtischen Hallenbades an zwei Vormittagen in der Woche, wobei jeweils zwei Schwimmbahnen zur Verfügung stehen. Hier findet im 2. Halbjahr des Jahrgangs 5 der Schwimmunterricht statt.

Des Weiteren nutzt die Schule die Außensportanlage „Stadion Stefansbachtal“ mit einem Großfeldrasenplatz, Beachvolleyballplatz, Tartanfußballplatz, Laufbahnen, Hochsprung- und Kugelstoßanlagen und Sprunggruben.

Da die Gehzeit dorthin 15 - 20 Minuten beträgt, ist der zeitliche Aufwand groß, wenn diese Sportstätte genutzt wird. Daher findet der Unterricht meist nur dann auf dem Platz statt, wenn die Sportstunden in den Randstunden liegen oder doppelstündig sind.

In näherer Umgebung zur Schule liegt ein kleines Waldgelände, welches für Fitnesszwecke genutzt wird.

Der untere Schulhof bietet zusätzlich Raum zur Bewegung in den Pausen und Vertretungsstunden. Hier findet man zwei Tischtennisplatten, einen kleinen Bolzplatz mit zwei Toren, eine Kletterwand, einen Basketballkorb und drei Recks vor. Neben dem regulären Sport – und Schwimmunterricht haben die Schülerinnen und Schüler in der Pause die Möglichkeit, sich an den fest installierten und vorfindenden Sportgeräten und Plätzen auf dem unteren Schulhof zu bewegen. Ihnen steht – nach einer festen Reihenfolge – Sportmaterial jeglicher Art in einer Ausleihkiste zur Verfügung.

## 2.2 Sportfeste und Sportprojekte

Die Sportfachkonferenz initiiert jedes Jahr drei Sportveranstaltungen: den Ballsporttag/ Kleine Spiele für Klasse 5 und 6, zeitlich den Sporttag mit außerschulischen Partnern/Vereinen für Klasse 7, 8 und 10, das Weihnachtsfußballturnier und die Abnahme des Sportabzeichens.

Abnahme des Sportabzeichens	5	6	7	8	9	10
Sporttag“ Kleine Spiele“ /Sporttag	5	6	7	8	-	10
Weihnachtsfußballturnier	5	6	7	8	9	10

Leistungsvergleich und Wettkampf im Sport sind elementare Erfahrungen, die jeder

Schülerin und jedem Schüler zu ermöglichen sind. Ein Leistungsvergleich wird vielfältiger und attraktiver, wenn er auch über den Klassenverband hinausgeht.

Durch drei unterschiedliche Sportereignisse in jedem Jahr erreichen wir, dass jede Schülerin und jeder Schüler mindestens einmal im Schuljahr an einem schulinternen Wettkampf teilnimmt.

Der **Sporttag "Abnahme des Sportabzeichens"** findet an der Städtischen Realschule Gevelsberg im Sommer als leichtathletischer Mehrkampf auf dem Sportplatz im Stefansbachtal statt. Die Schülerinnen und Schüler haben dort die Gelegenheit, ihre sportlichen Leistungen zu zeigen und ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten im Rahmen eines Wettkampfes zu erproben. Jährliche Wiederholungen sichern den Schülerinnen und Schülern die Chance, ihre individuellen Leistungsfortschritte selbst zu überprüfen. Die Anforderungen beim Sportabzeichen sind so ausgerichtet, dass auch leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, zumindest in einer Disziplin Erfolgserlebnisse im Rahmen von Wettkampfveranstaltungen zu sammeln. Die Disziplin Schwimmen, die von den Schülerinnen und Schülern zur Erreichung des Sportabzeichens absolviert werden muss, wird an einem gesonderten Termin abgenommen.

Das Wettkampfangebot am **Sporttag Ballspiele** in der Halle West ist so ausgelegt, dass die Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 und 6 vor allem die im Unterricht erlernten Ballspiele anwenden. Ziel des Sporttages ist, möglichst alle Schülerinnen und Schüler der einzelnen Klassen in das Wettkampfprogramm einzubeziehen. Die Klassen einer Stufe spielen gegeneinander und ermitteln die besten Klassen im Völkerball und Brennball. Die Schülerinnen und Schüler der älteren Jahrgangsstufen können zwischen verschiedenen Angeboten unterschiedlichster Sportarten, die von heimischen Vereinen extra an diesem Tag angeboten werden, auswählen.

Die Jahrgangsstufe 9 befindet sich zu diesem Zeitpunkt im dreiwöchigen Betriebspraktikum, und kann somit nicht teilnehmen.

Das **Weihnachtsfußballturnier** findet für die Unter-, Mittel- und Oberstufe an drei Nachmittagen vor Weihnachten statt. Austragungsort ist die Halle West, wo auch nicht-aktive Klassenkameradinnen und -kameraden Platz finden, um ihre Mitschülerinnen und Mitschüler zu Höchstleistungen anzutreiben. Dieses trägt zusätzlich zu einem guten Klassenklima bei und fördert den Gemeinschaftsgedanken.

Jede Klasse stellt eine Mannschaft und am Ende der Veranstaltung werden Urkunden

und Wanderpokale als Honorierung verliehen.

Erstmalig wird im Schuljahr 2021/2022 eine zusätzliche Sportveranstaltung durch den außerschulischen Anbieter „Trixitt“ durchgeführt. Hier finden Mannschaftsspiele wie Menschensoccer, Basketball, Hindernisparcours, Speedmaster und vieles mehr auf Inflatable – Spielfeldern statt.

Einer besonderen Rolle kommen hier Fairness, die Einhaltung von festgelegten Regeln, die Förderung von Teamgeist und natürlich Spaß, zu.

### **2.3 Schwimmfähigkeit**

Schwimmen können ist ein wichtiger Bestandteil unserer Kultur. Schwimmen lernen und Schwimmen können bedeutet nicht nur die Fähigkeit, sich und andere vor dem Ertrinken zu bewahren, sondern insbesondere auch den Zugang zu vielen Bewegungs- und Lebensbereichen zu haben (Urlaub am Meer oder am Badensee, Wassersport, Besuch im Schwimmbad).

Folgende Maßnahmen sollen dementsprechend die Schwimmfähigkeit der Schülerinnen und Schüler sicherstellen:

Zu Beginn der Jahrgangsstufe 5 findet eine Überprüfung der Schwimmfähigkeit der Schülerinnen und Schüler statt. Die Eltern und Erziehungsberechtigten aller Schülerinnen und Schüler, die noch nicht schwimmen können (nicht mindestens die Anforderungen des „Seepferdchen-Abzeichens“ erfüllen) werden von den Sportlehrerinnen und Sportlehrern per Infoschreiben informiert. Die Fachschaft spricht damit eine Empfehlung aus, dass die Kinder an einem Schwimmkurs außerhalb der Schule die Schwimmfähigkeit erlangen sollen.

Die erworbenen Schwimmabzeichen werden mit jeweiligen Schwimmausweisen dokumentiert.

### 3 Entscheidungen zum Unterricht

Der Kernlehrplan weist Regelstandards aus. Hierdurch ist die Lehrkraft verpflichtet, alle im Kernlehrplan aufgelisteten Kompetenzerwartungen bei den Lernenden in den entsprechenden Jahrgangsstufen zu entwickeln und auszubilden.

Die Fachschaft Sport hat für alle Jahrgangsstufen sowie für alle Bewegungsfelder und Sportbereiche Unterrichtsvorhaben entwickelt, die einen kontinuierlichen und vertieften Aufbau von Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK), Methodenkompetenz (MK) und Urteilskompetenz (UK) vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen. Zu den Inhaltsfeldern gehören, Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung, Bewegungsgestaltung, Wagnis und Verantwortung, Leistung, Kooperation und Konkurrenz und Gesundheit.

Die Zuordnung der Unterrichtsvorhaben zu den Inhaltsfeldern und den konkreten inhaltlichen Schwerpunkten werden in der Übersicht zu den Bewegungsfeldern dargestellt.

Folgende Bewegungsfelder/ Sportbereiche werden abgedeckt:

- Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
- Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
- Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
- Bewegen im Wasser – Schwimmen
- Bewegen an Geräten – Turnen
- Gestalten, Tanzen Darstellen – Gymnastik-Tanz / Bewegungskünste
- Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
- Gleiten/ Fahren/ Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport
- Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

Im Folgenden werden die Übersichten der Jahrgangsstufen dargelegt, welche die Dauer des Unterrichtsvorhabens und die Zuordnung zu den vorgegebenen Kompetenzerwartungen verdeutlichen.

### 3.1 Unterrichtsvorhaben (Inhaltsbereiche, Kompetenzen)

#### 3.1.1 Jahrgangsstufe 5

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Nur keine Angst - grundlegende Erfahrungen zur Wassergewöhnung als Voraussetzung für sicheres schwimmen nutzen</b></p> <p>Bewegen im Wasser - Schwimmen</p>	<p>Bewegungsstruktur, Bewegungserfahrung</p> <p>A. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser spielerisch wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen (u.a. Baderegeln) einhalten</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>richtige Einschätzung der eigenen Fähigkeiten, um sicheres Schwimmen, Springen und Tauchen zu gewährleisten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kleine Spiele im stehetiefen Wasser (Fangspiele)</li> <li>Wasserlage erproben</li> <li>Abstoßen und Gleiten</li> </ul>
<p><b>Hin und Her ohne Pause und Verschlucken</b></p> <p>Bewegen im Wasser – Schwimmen</p> <p>Richtig atmen bei den verschiedenen Schwimmtechniken</p>	<p>Bewegungsstruktur, Bewegungserfahrung</p> <p>A. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>F. Gesundheit</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>in einer Schwimmtechnik ohne Unterbrechung schwimmen</li> <li>eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik und einfacher Form der Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>das eigene Schwimmkönnen einschätzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>spielerisch Atmung ins Wasser erfahren</li> <li>Erwerb der Techniken Brust- und Rückenschwimmen</li> </ul>
<p><b>Wasserspringen ohne Angst und Übermut</b></p> <p>Bewegen im Wasser – Schwimmen</p> <p>durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten</p>	<p>Bewegungsgestaltung</p> <p>A. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen im und unter Wasser spielerisch wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern</li> <li>das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>aus verschiedenen Positionen (Hocke, Stand) vom Beckenrand/Startblock/ 1m Brett ins Wasser springen</li> </ul>

	C. Etwas wagen und verantworten	<p>grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>eigene Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>schwimmspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten</li> </ul>	
<p><b>Wir machen unser Schwimmbzeichen</b></p> <p>Bewegen im Wasser – Schwimmen</p> <p>Mindestens das Bronzeabzeichen ist angestrebt</p>	<p>Leistung</p> <p>D. Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>physisch-technische Fähigkeiten und Fertigkeiten kriterien- und leistungsbezogen ausführen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen und Voraussetzungen der verschiedenen Schwimmbzeichen kennenlernen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Beurteilung des eigenen Könnens</b></li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungen erfassen und auswerten</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsorientierung erfahren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sprung vom Beckenrand und 200 Meter ohne Unterbrechung in höchstens 15 min</li> <li>ca 2 m Tieftauchen mit Heraufholen eines Gegenstandes</li> <li>Sprung vom 1 Meter Brett oder Startsprung</li> <li>Kenntnis von Baderegeln</li> </ul>

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – Bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen als Anlass für die Beobachtung und Reflexion von Belastungssituationen</b></p> <p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p>Leistung</p> <p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>D. Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p> <p>E. Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>die Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in ausgewählten sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen und grundlegend beschreiben</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>individuelle Leistungsvermögen richtig einschätzen</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>im Team arbeiten und Leistungsbereitschaft zeigen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laufmemory</li> <li>Pendelstaffel</li> <li>Puzzleläufe</li> <li>Würfelläufe</li> <li>Sekundenfangen</li> <li>Umkehrstaffel</li> </ul>
<p><b>Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in Kleinen Spielen (z.B. Völkerball/Brennball) anwenden</b></p> <p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in Kleinen Spielen situationsgerecht anwenden</li> <li>einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie Pausenspiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Bedingungen für das Gelingen eines Spiels benennen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>einfache Spiele unter unterschiedlichen Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, durchführen und verändern</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>das eigene Spielverhalten anhand vorgegebener Kriterien (z.B. Einhaltung von Spielregeln, Sicherheitsaspekte) beurteilen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variationen Völkerball (James Bond-, Matten-, Laufvölkerball uvm)</li> <li>Variationen Brennball (Gerätebrennball, mit verschiedenen Wurfgegenständen, Alaskaball uvm)</li> <li>Mehrfachball</li> <li>Ball an die Wand</li> <li>Zombieball in verschiedenen Versionen</li> <li>Tchoukball ...usw</li> </ul>
<p><b>Laufen, Springen, Werfen – in seiner Vielfalt anwenden</b></p>	<p>Leistung</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorbereitung auf das Sportabzeichen Durchführung der Disziplinen aus den</li> </ul>

<p>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>D. Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p> <p>E. Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeiteniveau individuell oder teamorientiert ausführen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>grundlegende leichtathletische Messverfahren - sowie Wettkampfgeln erläutern und sachgerecht anwenden</li> <li>Möglichkeiten des Leistungsvergleichs unter verschiedenen Aspekten (z.B. individuell, sozial, absolut, relativ) beschreiben und anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit auf der Grundlage verabreiteter Kriterien einschätzen und bewerten</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Demonstration einer korrekt ausgeführten Bewegungsabfolge in Slow-Motion Videos als Orientierung zur eigenen Leistungsverbesserung einsetzen</li> </ul>	<p>Bereichen Kraft, Schnelligkeit, Koordination</p>
<p><b>Wir laufen über Hindernisse – Vielfältige Möglichkeiten des Laufens und Hindernisse-Überwindens in der Halle erfahren und anwenden</b></p> <p>Laufen, Springen, Werfen</p> <p>Bewegen an Geräten</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>Wagnis und Verantwortung</p> <p>C Etwas wagen und Verantworten</p> <p>E Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden</li> <li>leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeiteniveau individuell oder teamorientiert ausführen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen</li> <li>und grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zusammenhänge zwischen Lauftempo und wahrgenommenen Körperreaktionen bei einer Ausdauerleistung beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gerätebrennball</li> <li>Parcours</li> <li>Hindernislauf</li> </ul>
<p><b>Laufen, Hüpfen und Springen - einfache technisch-koordinative Grundformen in ästhetisch-gestalterischen Aufgabenstellungen anwenden sowie in Kombination mit ausgewählten Handgeräten nutzen</b></p>	<p>Bewegungsgestaltung</p> <p>B sich körperlich Ausdrücken, Bewegung gestalten</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät (z.B. Ball, Reifen, Seil) ausführen und grundlegend beschreiben</li> <li>grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rope Skipping (verschiedene Sprünge/ Choreographie)</li> <li>Chinese Jump (verschiedene Sprünge/ Choreographie)</li> </ul>

<p>Gestalten, Tanzen Darstellen – Gymnastik/tanz, Bewegungskünste</p>		<p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kreativität, Teambildung</li> </ul>	
<p><b>Balancieren Stützen, Rollen und Co. – grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren und in einer Gerätelandschaft erproben.</b></p> <p>Bewegen an Geräten - Turnen</p>	<p>Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung</p> <p>A Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrechterhalten</li> <li>technisch-kordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Geräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen</li> </ul> <p>grundlegende Aspekte sicherheitsgerechten Verhaltens und des Helfens und Sicherns beschreiben und im Unterrichtsprozess einhalten sowie einfache Helferhandlungen ausführen</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Geräteaufbauten und turnerische Übungssituationen unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Über Bänke, Schwebebalken balancieren</li> <li>Parallelbarren stützen/schwingen</li> <li>Verschiedene Rollen (Baumstamm-, Vorwärts-, Rückwärtsrollen)</li> </ul>
<p><b>Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen</b></p> <p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in Grobform anwenden und benennen</li> <li>sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen</li> <li>sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten</li> <li>ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einführung Handball (Dribbeln, Schlagwurf, Torwurf, vereinfachte Regeln)</li> <li>Basketball (Dribbling, Korbleger, vereinfachte Regeln)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden</li> <li>• einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen</li> <li>• grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fußball (Passen - Annahme, Torschuss, vereinfachte Regeln)</li> <li>• 10er Ball</li> <li>• Tupperball</li> </ul>
		<b>Weitere UV je nach Zeit</b>	-
<p><b>Siegen ohne gewinnen zu müssen – Bodenkämpfe mit und gegen eine Partnerin/ einen Partner nach selbst entwickelten Regeln fair und sicher durchführen</b></p> <p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung</p>	<p>Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport</p> <p>E Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen.</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen, sich dabei auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende Regeln entwickeln und in Kampfsituationen anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Griffarten kennenlernen</li> <li>• Zieh- und Schiebewettkämpfe mit und ohne Geräte</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul>
<p><b>Gleiten und Rollen – Geschicktes und sicheres Fortbewegen auf dem Waveboard</b></p> <p>Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport</p>	<p>Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung</p> <p>A Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>F Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sich mit dem Waveboard sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Fahren beschreiben und verlässlich einhalten</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gefahrenmomente beim Fahren für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fahren mit und ohne Hilfestellung</li> <li>• Sicheres Bremsen</li> <li>• Fallschule</li> <li>• Fahren um Pylonen</li> </ul>

### 3.1.2 Jahrgangsstufe 6

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Welche Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-) finden</b></p> <p>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E Kooperieren, Wettkämpfen und Sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende spielübergreifende technisch-kordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in Kleinen Spielen situationsgerecht anwenden</li> <li>• einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie Pausenspiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen des Spiels benennen</li> <li>• einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie Pausenspiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen des Spiels benennen</li> <li>• Kleine Spiele unter Anleitung spielen und an Veränderungen der Rahmenbedingungen anpassen (z.B. durch Veränderung der Spielidee, Veränderung von Spielregeln)</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• einfache Spiele unter unterschiedlichen Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, durchführen und verändern</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geräteaufbauten und turnerische Übungssituationen unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen</li> <li>• Bewegungsverbindungen Kriterien geleitet beobachten und bewerten</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreativität</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brennball neu entdecken und eigene Regeln unter Einhaltung bestimmter Kriterien (Sicherheit, Fairness) erfinden und erproben</li> <li>• Fangspiele erfinden</li> </ul>
<p><b>Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen.</b></p> <p>Bewegen an Geräten - Turnen</p>	<p>Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung</p> <p>A Wahrnehmungsfähigkeit verbessern,</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• technisch-kordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stützen und Schwingen am Parallelbarren</li> <li>• Reck</li> <li>• Minitrampolin</li> </ul>

	Bewegungserfahrungen erweitern	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (z.B. Boden, Hang- und Stützgeräte, Balancier- und Sprunggeräte) ausführen</li> </ul> <b>Methodenkompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen</li> <li>• grundlegende Aspekte sicherheitsgerechten Verhaltens und des Helfens und Sicherns beschreiben und im Unterrichtsprozess einhalten sowie einfache Helferhandlungen ausführen</li> </ul> <b>Urteilskompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geräteaufbauten und turnerische Übungssituationen unter sicherheit- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen</li> </ul>	
<p><b>Handball, Fußball, Basketball – ein Mannschaftsspiel in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit- und gegeneinander spielen</b></p> <p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in Grobform anwenden und benennen</li> <li>• sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen</li> <li>• sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten</li> <li>• ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen</li> </ul> <b>Methodenkompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden</li> <li>• einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen</li> <li>• grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen</li> </ul> <b>Urteilskompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. <b>(UK)</b></li> <li>• einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweiterung bereits erworbener sportartspezifischer Fertigkeiten und Fähigkeiten</li> <li>• Erweiterung der Regelstrukturen</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul>
<p><b>Ich strenge mich an – wie bereite ich mich vor? – richtiges Aufwärmen, um verletzungsfrei und motiviert Sport zu treiben</b></p>	<p>Gesundheit</p> <p>F. Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in ausgewählten sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen und grundlegend beschreiben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterschied allgemeines und spezifisches Aufwärmen kennenlernen</li> </ul>

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	D Das leisten erfahren, verstehen, einschätzen		
<p><b>Du kommst hier nicht raus! Aber sicher doch! – Mit vereinbarten Sicherheits- und Stoppregeln die Partnerin/ den Partner durch Haltegriffe am Boden festhalten und sich aus diesen Haltegriffen befreien können.</b></p> <p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung</p>	<p>Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport</p> <p>E Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen.</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sich regelgerecht und fair in Kampfspielen und Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin bzw. den Partner übernehmen. <b>(BWK)</b></li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>die Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Griffarten kennenlernen</li> <li>Zieh- und Schiebewettkämpfe mit und ohne Geräte</li> <li>Klammer- und Befreiungstechniken kennenlernen</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul>
<p><b>Locker rollen – mit möglichst wenig Aufwand, entspannt ohne Unterbrechung ausdauernd Waveboard fahren</b></p> <p>Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport</p>	<p>Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport</p> <p>E Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen.</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen und dabei eigene physische und psychische Voraussetzungen berücksichtigen. <b>(BWK)</b></li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten. <b>(MK)</b></li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fahrkönnen erweitern</li> </ul>
<p><b>Ich gerate nicht aus der Puste – mit Freude ohne Unterbrechung</b></p> <p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten Ausprägen</p> <p>Laufen, Springen, Werfen</p> <p>- Leichtathletik</p>	<p>Leistung</p> <p>Gesundheit</p> <p>D Das leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p> <p>F Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zusammenhänge zwischen Lauftempo und wahrgenommenen Körperreaktionen bei einer Ausdauerleistung beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeitschätzläufe</li> <li>Laufen und dabei `Wer bin ich` spielen (Laufen ohne Schnaufen)</li> <li>Laufen mit Pulskontrolle</li> </ul>

<p><b>Zusammen Fußball spielen lernen und üben - Entwicklung und Verbesserung der Basisspielfähigkeit als Grundvoraussetzung für gemeinsames Fußballspielen als individueller und gruppenbezogener Übungsprozess</b></p> <p>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern</li> <li>• sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen/ Mitspielern und Gegnerinnen/ Gegnern taktisch angemessen verhalten</li> <li>• grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und anwenden</li> <li>• grundlegende spieltypische verbale und non - verbale Kommunikationsformen anwenden.</li> </ul> <p><b>4 Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passen – Annahme</li> <li>• Ballkontrolle</li> <li>• Torschuss</li> <li>• Verschiedene Spielsituationen</li> <li>- -2:1</li> <li>- -3:2</li> <li>- - 5:5</li> <li>- ...</li> </ul>
---	--	--	---

### 3.1.3 Jahrgangsstufe 7

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Sport ist so vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten</b></p> <p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p>Bewegungsstruktur, Bewegungserfahrung</p> <p>A. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sich funktional - allgemein und in Ansätzen sportartspezifisch - aufwärmen und dabei die Intensität des Prozesses wahrnehmen und steuern sowie entsprechende Prozesse grundlegend planen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elemente eines Aufwärmprozesses nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Verhaltensweisen grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ein Video mit verschiedenen Aufwärmübungen als Orientierungsrahmen verwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bekanntes kleine Spiele mit einem Ball, z.B.: Linien fangen und gleichzeitig dribbeln, Linien laufen und dribbeln (mit Handball, Basketball und/oder Fußball),</li> <li>5:2, Mehrfachball, Achtererball</li> <li>Ball einholen im Kreis</li> <li>Aufwärmen mit Rope skipping</li> <li>Koordinationstraining</li> <li>Life Kinetic</li> </ul>
<p><b>Miteinander turnen / Parcours laufen – Zusammen mit einem Partner bzw. einer Partnerin an einer Gerätekombination aus Matten, Reck, Kästen und Bänken fließend und sicher turnen</b></p> <p>Bewegen an Geräten - Turnen</p>	<p>Bewegungsgestaltung</p> <p>B. Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen –bzw. Parallelbarren, Balanciergerät, Sprunggerät) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren, Gerätebahnen und Gerätekombinationen unter Berücksichtigung von Möglichkeiten des Partnerbezugs (u.a. Synchronizität) gemeinsam bewältigen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen</li> <li>grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen, turnerische Präsentationen in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad und die Umsetzung von Gestaltungsmerkmalen (u.a. Partnerbezug) beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>einen Parcours erstellen/Parcours laufen dabei schrittweise klassische Turnelemente erlernen wie z.B.: Unterschwing, Abschwung, Grätsche über den Bock/Kasten quer bzw. längs, schwingen im Stütz, Vorwärtsrolle, Flugrolle, Rad, Radwende</li> <li>alternativ bzw. anschließend</li> </ul>

		<p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sich gegenseitig filmen, Bewegungen analysieren und auswerten &gt; zur Präzisions- und somit zur Leistungsverbesserung</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>im Team ein gemeinsames Arbeitsergebnis produzieren und präsentieren</li> </ul>	<p>Parcours typische Bewegungen wie Präzisionssprung, verschiedene Arten der Hindernisüberwindung und Durchbrüche schulen</p>
<p><b>Versuche Spieltaktiken und Spieltechniken im Fußball- und Volleyballvarianten zu erlernen und anzuwenden</b></p> <p>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ausgewählte, spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten in Kleinen Spielen situationsgerecht anwenden</li> <li>in unterschiedlichen Spielen im fairen Mit- und Gegeneinander nach vorgegebenen Kriterien technisch wie taktisch situationsgerecht handeln</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>das eigene Spielverhalten (z. B. Fairness, Teamorientierung) in Spielsituationen beurteilen, Spiele hinsichtlich ihrer inhaltlichen Schwerpunkte (z.B. Spielregeln, Spielidee), und Ziele grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>im Team kooperieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kleinfeldspiele</li> <li>Zahlenfußball</li> <li>Fußballtennis</li> <li>2 : 2, 3 : 3</li> <li>1 mit 1, 2 mit 2, - 3 mit 3</li> <li>Technikerwerb unter vereinfachten Bedingungen, mit dem Wasserball zum Volleyball</li> </ul>
<p><b>Basketball und Handball als Mannschaftsspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair miteinander spielen</b></p> <p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen</li> <li>Konflikte mit Mitspielern und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen</li> <li>sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten</li> <li>das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden</li> <li>grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern</li> <li>Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kleinfeldspiele</li> <li>Turmball</li> <li>Street Ball</li> <li>2 : 2, 3 : 3</li> <li>Überzahlspiele</li> <li></li> </ul>

		<p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetrecherche: Regelwerk, taktische Spielzüge</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• im Team kooperieren und konkurrieren, Regeln/Anweisungen befolgen</li> <li>• Aufgaben eines Schiedsrichters kennenlernen</li> </ul>	
<p><b>Jeder kann tanzen</b></p> <p>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</p>	<p>Bewegungsgestaltung</p> <p>C. Etwas wagen und verantworten</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Raumorientierung, Synchronizität von Körper und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren</li> <li>• Materialien für das ästhetisch- gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewertungsbögen erstellen</li> <li>• digitales Feedback geben</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgaben eines Artisten kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rhythmusstraße</li> <li>• eine eigene Choreographie unter vorgegebenen Kriterien gestalten</li> </ul>
<p><b>Höher, schneller, weiter – Laufen, Springen, Werfen in abwechslungsreichen Wettkampfformen variieren und anwenden</b></p> <p>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>Leistung</p> <p>D. Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen</li> <li>• einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden verändern</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende leichtathletische Messverfahren - sowie Wettkampfgregeln erläutern und sachgerecht anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungen digital erfassen und auswerten</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsorientierung erfahren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprintspiele (z.B. schwarz/weiß)</li> <li>• Weit- und Hochsprungwettbewerbe</li> <li>• Ausdauerlaufspiele</li> <li>• Staffelspiele / -wettbewerbe</li> </ul>

### 3.1.4 Jahrgangsstufe 8

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – die eigene Fitness testen, grundlegende Möglichkeiten zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen und anwenden</b></p> <p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p>Gesundheit</p> <p>F. Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) unter Anleitung individuell weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen (z.B. Fitnessgymnastik) zeigen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen</li> <li>gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Verhaltensweisen grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsfortschritte in einem „digitalen Tagebuch“ festhalten</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fitness- und Entspannungsübungen am Arbeitsplatz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>einen Fitnesszirkel entwickeln</li> <li>Functional Fitness - Fitness ohne Geräte</li> <li>einen Fitnesstest durchführen</li> <li>Yoga oder progressive Muskelrelaxation nach Jacobsen oder Qi Gong,... kennenlernen</li> </ul>
<p><b>Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern</b></p> <p>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>Leistung</p> <p>F. Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>beim Laufen ihre Ausdauerleistungsfähigkeit erkennen, individuelle Übungsziele festlegen und einhalten</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Einsatz von Musik als Motivationssteigerung und zur Unterstützung des Einhaltens von gleichem Tempo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausdauernd laufen mit Pulskontrolle</li> <li>ein wöchentliches Protokoll über Laufleistung erstellen und Entwicklung beobachten</li> </ul>
<p><b>Laufen, Springen, Werfen – Möglichkeiten eines Leistungsvergleichs</b></p> <p>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>Leistung</p> <p>D. Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung, Wurf) der leichtathletischen Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfvhaltens durchführen und unter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorbereitung auf das Sportabzeichen Durchführung der Disziplinen aus den Bereichen Kraft, Schnelligkeit, Koordination</li> </ul>

	E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	<p>Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden verändern</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende leichtathletische Messverfahren - sowie Wettkampfgeregeln erläutern und sachgerecht anwenden</li> <li>• Möglichkeiten des Leistungsvergleichs unter verschiedenen Aspekten (z.B. individuell, sozial, absolut, relativ) beschreiben und anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstration einer korrekt ausgeführten Bewegungsabfolge in Slow-Motion Videos als Orientierung zur eigenen Leistungsverbesserung einsetzen</li> </ul>	
<p><b>Flag Football – die körperlose Variante des American Football</b></p> <p>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausgewählte, spielübergreifende technisch-kordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten in Kleinen Spielen situationsgerecht anwenden</li> <li>• in unterschiedlichen Spielen im fairen Mit- und Gegeneinander nach vorgegebenen Kriterien technisch wie taktisch situationsgerecht handeln</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausgewählte Spiele unter unterschiedlichen Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• veränderte Spielstruktur in einem Tutorial aufnehmen und erklären</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werfen und Fangen - mit dem Football</li> <li>• vom Parteiball über Ultimate, forward Ultimate über Quarterback Ball zum Flag Football</li> </ul>
<p><b>Parcours Vertiefung</b></p> <p>Bewegen an Geräten – Turnen im Parcours</p>	<p>Bewegungsgestaltung</p> <p>B. Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen –bzw. Parallelbarren, Balanciergerät, Sprunggerät) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen</li> <li>• grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bisher erlernte und bekannte Parcours- und Turnbewegungen auffrischen und wiederholen</li> <li>• Erlernen fortgeschrittener Überwindungstechniken wie dem „Speed Vault“, Wandüberquerung und schwierigeren Präzisionssprüngen</li> </ul>

		<p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• turnerische Präsentationen in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad und die Umsetzung von Gestaltungsmerkmalen beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sich gegenseitig filmen, Bewegungen analysieren und auswerten &gt; zur Präzisions- und somit zur Leistungsverbesserung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• turnerische Elemente (Aufschwung, Umschwung, Radwende, Hocke, Standwaage, Flugrolle,...) flüssig in den Parcourlauf integrieren</li> </ul>
<p><b>Tänze aus verschiedenen Ländern kennen lernen</b></p> <p>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</p>	<p>Bewegungsgestaltung</p> <p>B. Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe – umsetzen und präsentieren</li> <li>• ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung, Synchronizität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorials nutzen, um sich verschiedene Tänze anzusehen und nachzutun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hip-Hop</li> <li>• Volkstänze</li> </ul>
<p><b>Badminton taktisch und regelsicher spielen</b></p> <p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen</li> <li>• sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Badminton Doppel“ - „vom Einzel zum Doppel“</li> <li>• miteinander gegeneinander</li> </ul>

### 3.1.5 Jahrgangsstufe 9

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Vorbeugen von Verletzungen - sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten</b></p> <p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p>Bewegungsstruktur, Bewegungserfahrung</p> <p>A. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sich funktional - allgemein und in Ansätzen sportartspezifisch - aufwärmen und dabei die Intensität des Prozesses wahrnehmen und steuern sowie entsprechende Prozesse grundlegend planen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elemente eines Aufwärmprozesses nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Verhaltensweisen grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ein Video mit verschiedenen Aufwärmübungen als Orientierungsrahmen verwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bekannte kleine Spiele (Fangspiele, Abwurfspiele) durchführen</li> <li>Funktionsgymnastik</li> <li>Dehnprogramm</li> <li>Lauf – und Sprung - ABC</li> </ul>
<p><b>Schaffe ich das? Hindernisse (kreativ, effizient, sicher, turnerisch) überwinden</b></p> <p>Bewegen an Geräten - Turnen</p>	<p>Bewegungsgestaltung</p> <p>B. Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen –bzw. Parallelbarren, Balanciergerät, Sprunggerät) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren, Gerätebahnen und Gerätekombinationen unter Berücksichtigung von Möglichkeiten des Partnerbezugs (u.a. Synchronizität) gemeinsam bewältigen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen</li> <li>grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen, turnerische Präsentationen in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad und die Umsetzung von Gestaltungsmerkmalen (u.a. Partnerbezug) beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sich gegenseitig filmen, Bewegungen analysieren und auswerten &gt; zur Präzisions- und somit zur Leistungsverbesserung</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einen Parcours erstellen, aufbauen und durchlaufen</li> <li>Schrittweises Erlernen klassischer Turnelemente (Unterschwing, Grätsche, Stütz, Rollen, Balance halten)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• im Team ein gemeinsames Arbeitsergebnis produzieren und präsentieren</li> <li>• Absprachen treffen</li> </ul>	
<p><b>Hin und her - Badminton taktisch und regelsicher spielen, Ausbau bestehender Techniken</b></p> <p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen</li> <li>• sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einzel</li> <li>• Doppel</li> <li>• Mixed</li> <li>• Turnier: Jeder gegen Jeden, Rangliste, Jungen gegen Mädchen, Jungen gegen Jungen, Mädchen gegen Mädchen, Auslosung</li> </ul>
<p><b>Basketball, Handball, Volleyball als Mannschaftsspiel in komplexen Spielsituationen wahrnehmen und technisch – koordinativ und taktisch - kognitiv angemessen handeln</b></p> <p>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen</li> <li>• Konflikte mit Mitspielern und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen</li> <li>• sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten</li> <li>• das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden</li> <li>• grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern</li> <li>• Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partnerarbeit</li> <li>• Gruppenarbeit</li> <li>• Rhythmusschulung/Rhythmuswechsel beim Dribbeln</li> <li>• Beobachtungsbögen</li> <li>• Spielen unter Berücksichtigung von Vorgaben</li> <li>• Trainieren und Spielen mit unterschiedlichen Ballgrößen</li> </ul>

		<p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetrecherche: Regelwerk, taktische Spielzüge</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• im Team kooperieren und konkurrieren, Regeln/Anweisungen befolgen</li> <li>• Aufgaben eines Schiedsrichters kennenlernen</li> <li>• Motivation</li> <li>• Mit Kritik umgehen können</li> </ul>	
<p><b>Höher, schneller, weiter – weitere Disziplinen der Leichtathletik (Hochsprung, Kugelstoßen) kennenlernen und ausüben können</b></p> <p>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>Leistung</p> <p>D. Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leichtathletische Disziplinen (u.a. Hochsprung, Weitsprung, Kugelstoßen) auf grundlegendem Fertigkeiteniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen</li> <li>• einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfvhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden verändern</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende leichtathletische Messverfahren - sowie Wettkampfregele erläutern und sachgerecht anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungen digital erfassen und auswerten</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsorientierung erfahren</li> <li>• Mit Erfolg/Misserfolg richtig umgehen können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lauf- und Spung – ABC</li> <li>• Lauf – und Fangspiele</li> <li>• Koordinations-spiele</li> <li>• Ausdauerläufe</li> <li>• Zeitläufe</li> <li>• Sprungwettbewerb</li> </ul>
<p><b>Fit und gesund – ausdauernd Laufen schrittweise verbessern</b></p> <p>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>Leistung</p> <p>F. Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstst ein entwickeln</p>	<p><b>Bewegungs – und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Laufen eine Ausdauerleistung (20-30 Min) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung – im gleichförmigen Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Laufen ihre Ausdauerleistungsfähigkeit erkenne, individuelle Übungsziele festlegen und einhalten</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz von Musik zur Motivationssteigerung und zur Unterstützung des Einhaltens von gleichem Tempo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausdauerläufe mit Pulskontrolle</li> <li>• Erstellung wöchentlicher Protokolle zur Laufleistung und Entwicklungsbeobachtung</li> </ul>

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Wie fit bin ich? Die Methode des Zirkeltrainings als Schulung der Kondition, Kraft und Ausdauer kennenlernen und durchführen können</b></p> <p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p>Gesundheit</p> <p>F. Gesundheit fördern, Gesundheitsbe- wusstsein entwickeln</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) unter Anleitung individuell weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen (z.B. Fitnessgymnastik) zeigen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen</li> <li>gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Verhaltensweisen grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsfortschritte in einem „digitalen Tagebuch“ festhalten</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fitnessübungen am Arbeitsplatz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einen Zirkel planen und durchführen</li> <li>Vielfältige Sprungübungen, Kräftigungs; Ausdauer und Stabilisierungsübungen</li> <li>Übungen mit und ohne Geräte</li> </ul>
<p><b>Dribbeln, Schuss und Tor Hockey</b></p> <p>Spielen in – und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen</li> <li>Konflikte mit Mitspielern und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen</li> <li>sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten</li> <li>das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden</li> <li>grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern</li> <li>Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Internetrecherche: Regelwerk, taktische Spielzüge</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>im Team kooperieren und konkurrieren, Regeln/Anweisungen befolgen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partnerarbeit</li> <li>Gruppenarbeit</li> <li>Zielschuss- spiele zur Schulung der Passgenauig- keit</li> <li></li> <li></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgaben eines Schiedsrichters kennenlernen</li> <li>• Motivation</li> <li>• Mit Kritik umgehen können</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen</li> </ul>	
<p><b>Laufen, Springen, Werfen – Möglichkeiten eines Leistungsvergleichs</b></p> <p>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>Leistung</p> <p>D. Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung, Wurf) der leichtathletischen Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampferhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden verändern</li> <li>• grundlegende leichtathletische Messverfahren - sowie Wettkampffregeln erläutern und sachgerecht anwenden</li> <li>• Möglichkeiten des Leistungsvergleichs unter verschiedenen Aspekten (z.B. individuell, sozial, absolut, relativ) beschreiben und anwenden</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Medienkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstration einer korrekt ausgeführten Bewegungsabfolge in Slow-Motion Videos als Orientierung zur eigenen Leistungsverbesserung einsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorbereitung auf das Sportabzeichen</li> <li>• Durchführung der Disziplinen aus den Bereichen: Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer</li> </ul>
<p><b>Fair – Play!</b></p> <p>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<p>Kooperation und Konkurrenz</p> <p>E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausgewählte, spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten in Kleinen Spielen situationsgerecht anwenden</li> <li>• in unterschiedlichen Spielen im fairen Mit- und Gegeneinander nach vorgegebenen Kriterien technisch wie taktisch situationsgerecht handeln</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausgewählte Spiele unter unterschiedlichen Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern</li> </ul>	

		<b>Medienkompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• veränderte Spielstruktur in einem Tutorial aufnehmen und erklären</li> </ul>	
<b>Tänze aus verschiedenen Ländern kennen lernen</b>  Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	Bewegungsgestaltung  B. Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten	<b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe – umsetzen und präsentieren</li> <li>• ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung, Synchronizität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren</li> </ul> <b>Urteilskompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen</li> </ul> <b>Medienkompetenz:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorials nutzen, um sich verschiedene Tänze anzusehen und nachzutun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hip -Hop</li> <li>• Volkstänze</li> </ul>

### 3.1.6 Jahrgangsstufe 10

Unterrichtsvorhaben – Bewegungsfelder	Inhaltsfelder/ Pädagogische Perspektiven	Schwerpunkte des Kompetenzerwerbs	mögliche Konkretisierung
<p><b>Wir holen Le Parkour Straßenturnen in unsere Sporthalle</b> – Hindernisse kreativ, effizient und sicher überwinden UE 1: <b>"Le Parkour – trotz Hindernissen so schnell wie möglich von A nach B"</b></p> <p>Ca. 10 Std.</p>	<p><b>Wagnis und Verantwortung</b> (IF c) <b>Inhaltliche Schwerpunkte</b> Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder –minderung) <b>Bewegungsfeld / Sportbereich</b> (BF5) -Bewegen an Geräten – Turnen</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Turnerische Bewegungen an Turngeräten oder Gerätekombinationen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden</li> <li>• an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- oder Hilfestellungen sachgerecht ausführen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgaben im Unterrichtsprozess selbstständig übernehmen, sich aufgabenorientiert verständigen und zuverlässig unterstützen.</li> <li>• zwischen Bewegungssicherung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und sich verantwortungsbewusst verhalten.</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-kordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen.</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b> Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens erkennen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video (LapTop z.B. auf <a href="http://www.parkour.de">www.parkour.de</a>) und Fotos</li> <li>• Gruppen á 4-6 SuS</li> <li>• Impulse durch Aufbauarten (M1)</li> <li>• Hindernisskizze</li> <li>• Sicherheits-Check-Bogen: "Was ist für einen sicheren Geräte- / Hindernisaufbau zu beachten? (M2)</li> </ul>
<p><b>Schnell und Rasant – Badminton im Wettkampf erfolgreich spielen</b></p>	<p><b>Kooperation und Konkurrenz</b> (IF e) <b>Inhaltliche Schwerpunkte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)</li> </ul>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komplexe Darstellungen (z.B. Grafik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen.</li> <li>• Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Turnierorganisation</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)</li> </ul> <p><b>Bewegungsfeld / Sportbereich</b> Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p> <p><b>Leitende Pädagogische Perspektive: (E):</b> Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen.</li> <li>• die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens erkennen</li> </ul>	
<p><b>Volleyball – freizeitorientiertes Sportspiel (Beachvolleyball)</b></p>	<p><b>Kooperation und Konkurrenz (IF e)</b> <b>Inhaltliche Schwerpunkte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)</li> <li>• Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)</li> </ul> <p><b>Bewegungsfeld / Sportbereich</b></p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen</li> <li>• das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern. • ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen.</li> <li>• taktisches Verhalten in Handlungs-/ Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern.</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komplexe Darstellungen (z.B. Grafik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen</li> <li>• die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• im Team kooperieren und konkurrieren, Regeln/Anweisungen befolgen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beachvolleyballanlage: Planung und Durchführung eines Besuches</li> </ul>

	<p>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p> <p><b>Leitende Pädagogische Perspektive: (E):</b> Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens erkennen</li> </ul>	
<b>Handball</b>	<p><b>Kooperation und Konkurrenz (IF e)</b></p> <p><b>Inhaltliche Schwerpunkte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)</li> <li>• Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)</li> </ul> <p><b>Bewegungsfeld / Sportbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</li> </ul> <p><b>Leitende Pädagogische Perspektive: (E):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</li> </ul>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben.</li> <li>• die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern und sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen.</li> <li>• taktisches Verhalten in Handlungs-/ Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern.</li> <li>• fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen</li> <li>• Die gegnerischen Spieler überlisten – komplexe Spielsituationen wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln</li> <li>• Gegeneinander spielen und gewinnen wollen, regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch im Kleinfeld spielen</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen.</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamfähigkeit erproben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situation eins gegen eins</li> <li>• Sprungwurf auf Weichboden</li> <li>• Taktik: Kreisläufer, Rückraumspieler</li> <li>• Wurfvariationen</li> </ul>

<p><b>Vielseitige Leichtathletik - Organisation eines Wettkampfes</b></p>	<p><b>Kooperation und Konkurrenz (IF e)</b>  <b>Inhaltliche Schwerpunkte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten : Einzelwettbewerbe</li> </ul> <p><b>Bewegungsfeld / Sportbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</li> <li>• Leichtathletische Wettkämpfe</li> </ul> <p><b>Leitende Pädagogische Perspektive:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (D)</li> <li>• Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen (E)</li> </ul>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigniveau ausführen.</li> <li>• eine neu erlernte leichtathletische Disziplin: Hochsprung in der Grobform ausführen.</li> <li>• beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 30 Minuten) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und Auswirkungen der Ausdauerleistung auf die Gesundheit beschreiben</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leichtathletische Wettkampfgregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten.</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens erkennen (Ausdauersport)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Wettkampf organisieren, durchführen und auswerten</li> </ul>

<p><b>Gestaltung für die Abschlussfeier</b></p>	<p><b>Bewegungsgestaltung (IF b)</b>  <b>Inhaltliche Schwerpunkte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch)</li> <li>• Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)</li> <li>• Gestaltungsanlässe</li> </ul> <p><b>Bewegungsfeld / Sportbereich</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsgestaltung</li> </ul> <p><b>Leitende Pädagogische Perspektive:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten (B)</li> </ul>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen eigene Kompositionen (z.B. tänzerische Gruppengestaltung) entwickeln, umsetzen und präsentieren</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z.B. Schulsport, Hobbys, Trends der Jugendkultur,...) für eine Präsentation (z.B. auch Schulaufführung) nutzen.</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bewegungsbezogene Klischees (u.a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen.</li> </ul> <p><b>Berufsorientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beiträge für Firmenanlässe gestalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trendchoreographien aufgreifen</li> <li>• YouTube</li> </ul>
---	--	---	---

### 3.2 Fachmethodische/-didaktische Arbeit

Die pädagogische Leitidee des Sportunterrichts ist

- a) eine Erziehung zum Sport durch Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur und
- b) eine Erziehung durch Sport im Sinne einer Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport.

Der Sportunterricht soll zur Entfaltung und Stärkung der Persönlichkeit unserer Schülerinnen und Schüler beitragen. Wir möchten möglichst vielen Schülerinnen und Schülern positive Erfahrungen durch Bewegung Spiel und Sport ermöglichen.

Das Fach Sport soll den Schülerinnen und Schülern helfen, Strategien zur Erweiterung der Leistungsfähigkeit zu entwickeln und zu erproben, Teamfähigkeit und Sozialkompetenz herauszufordern und das selbstständige Lernen, Planen und Entscheiden zu fördern.

Der Sportunterricht greift die vielfältigen Lebensweltbezüge der Kinder und Jugendlichen auf, entfaltet von diesen ausgehend seine pädagogisch bedeutsamen Wirkungen und leistet so einen Beitrag zur ganzheitlichen Bildungsförderung. Die von der Fachkonferenz Sport obligatorisch festgelegten Unterrichtsvorhaben rücken auf der Basis einer reflektierten Praxis insbesondere in den Jahrgangsstufen 7/8 und 9/10 die pädagogische Perspektive „Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln“ in den Fokus des regulären Sportunterrichts.

Mädchen und Jungen werden im Fach Sport in allen Jahrgangsstufen gemeinsam unterrichtet. Die angemessene Berücksichtigung beider Geschlechter und die Verpflichtung gegenüber dem Ziel der Geschlechtergerechtigkeit sind die Basis des Unterrichts. Mädchen wie Jungen sollen bei der optimalen Entfaltung ihrer Entwicklungspotenziale im Sportunterricht unterstützt werden.

Die Verpflichtung zu einem mehrperspektivischen Sportunterricht impliziert, dass in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen auch sogenannte männliche und weibliche Sportarten gleichermaßen thematisiert werden. Im Sinne einer reflexiven Koedukation werden beiden Geschlechtern reflektierte Erfahrungen und Lernprozesse ermöglicht.

Die Fachkonferenz Sport verständigt sich darauf, geschlechterdifferente Regelungen wie „Mädchentore zählen doppelt“ oder „Jungen werfen mit dem schwachen Arm“ meistens zu vermeiden, um stereotype Annahmen nicht zu verstärken und

insbesondere im Bewegungsfeld „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ geschlechtsspezifische Probleme und Konflikte aufzugreifen, zu reflektieren und Lösungsmöglichkeiten zu entwickeln.

Die Sportlehrkräfte wechseln alters- und themenangemessen zwischen geschlechtergemischten und geschlechterhomogenen Gruppen und beteiligen Schülerinnen und Schüler an den Gruppenbildungsprozessen.

### **3.3 Lehr- und Lernmittel**

Für das Fach Sport sind keine verbindlichen Lehr- und Lernmittel vorgesehen. Unterstützende Materialien für Lehrkräfte sind zum Beispiel bei den konkretisierten Unterrichtsvorhaben im Lehrplannavigator NRW unter dem folgenden Link zu finden:

[https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/front\\_content.php?idcat=4948](https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/front_content.php?idcat=4948)

Die Fachkonferenz hat sich zu Beginn des Schuljahres darüber hinaus auf die nachstehenden Hinweise geeinigt, die bei der Umsetzung des schulinternen Lehrplans ergänzend zur Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW eingesetzt werden können. Bei den Materialien handelt es sich nicht um fachspezifische Hinweise, sondern es werden zur Orientierung allgemeine Informationen zu grundlegenden Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens NRW gegeben, die parallel oder vorbereitend zu den unterrichtsspezifischen Vorhaben eingebunden werden können:

#### **• Digitale Werkzeuge / digitales Arbeiten**

- Umgang mit Quellenanalysen:  
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/informationen-aus-dem-netz-einstieg-in-die-quellenanalyse/>  
(Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)
- Erstellung von Erklärvideos:  
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/erklaervideos-im-unterricht/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)
- Erstellung von Tonaufnahmen:  
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/das-mini->

[tonstudio-aufnehmen-schneiden-und-mischen-mit-audacity/](#)

(Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

- Kooperatives Schreiben: <https://zumpad.zum.de/>  
(Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

#### • **Rechtliche Grundlagen**

- Urheberrecht – Rechtliche Grundlagen und Open Content:  
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/urheberrecht-rechtliche-grundlagen-und-open-content/>  
(Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)
- Creative Commons Lizenzen:  
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/creative-commons-lizenzen-was-ist-cc/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

### **3.4 Fach-/Unterrichtsübergreifende Vorhaben**

Die Fachkonferenz Sport kooperiert mit der Fachgruppe Biologie, Erdkunde und Hauswirtschaft. Fächerübergreifende Unterrichtsvorhaben zur Gesundheitserziehung (z. B. gesundes Heben, Sitzen, Tragen, gesunde Ernährung) und zur Umwelterziehung (Orientierungslauf im schulnahen Waldgelände) werden regelmäßig durchgeführt.

Die Fachkonferenz Sport überprüft derzeit die obligatorischen Unterrichtsvorhaben des schuleigenen Lehrplans im Hinblick auf fächerübergreifende und fächerverbindende Themenbereiche und Aspekte, um fächerverbindendes Arbeiten stärker aufzugreifen.

### **3.5 Interkulturelles Lernen**

Ausgehend von der kulturellen, sozialen und individuellen Vielfalt der Lebenswelt eröffnet der Schulsport besondere Lerngelegenheiten für Schülerinnen und Schüler. Sich mit der Verschiedenheit auseinanderzusetzen, sie zu akzeptieren und Vielfalt als Chance zu sehen. Die Fachkonferenz Sport nimmt zur Unterstützung des Auftrags des interkulturellen Lernens zwei Bewegungsfelder und Sportbereiche besonders in den Blick. Im Bereich „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“ lernen Schülerinnen und Schüler im Sinne des Kernlernplans Spiele aus anderen Kulturen kennen, setzen sich mit den entsprechenden Regeln und Spielbedingungen kritisch auseinander und

können die Spiele situationsbezogen an veränderten Rahmenbedingungen anpassen. Auch das Bewegungsfeld „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“ eröffnet wertvolle bewegungsbezogene Erfahrungsspielräume für interkulturelles Lernen. Das verbindlich festgelegte Unterrichtsvorhaben „Tänze aus verschiedenen Ländern kennen lernen“ weist explizit darauf hin.

### **3.6 Vertretungskonzept**

Wird der Sportunterricht von einer Lehrkraft mit Fakultas Sport vertreten, so wird

- a. nach Absprache mit und Information durch die zu vertretende Lehrkraft (inklusive Bereitstellung eventuellen Unterrichtsmaterials) die Arbeit im normalen thematischen Kontext fortgesetzt.
- b. bei fehlender Absprache eine sogenannte „Spielstunde“ realisiert. Hierfür greift die jeweilige Fachkraft auf eigenes Material und eigene Erfahrung zurück.

Wird der Sportunterricht von einer Lehrkraft ohne Fakultas vertreten, so findet dieses schon allein aus sicherheitstechnischen Gründen nicht in der Sporthalle statt.

- a. Nach Absprache mit und Information durch die zu vertretende Lehrkraft wird entsprechendes Unterrichtsmaterial bereitgestellt.
- b. Bei fehlender Absprache bzw. fehlendem Material kann die vertretende Lehrkraft eine Unterrichtsstunde in einem Fach mit der eigenen Fakultas realisieren.

## **4 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung**

Die Grundsätze und Formen zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung basieren auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 6 APO-SI, den Rahmenvorgaben für den Schulsport sowie Kapitel 3 des Kernlehrplans Sport Realschule. Die Leistungsbewertung erfolgt in einem kontinuierlichen Prozess und bezieht sich auf alle Kompetenzbereiche und die jeweils ausgewiesenen Zielsetzungen eines Unterrichtsvorhabens.

Die Leistungsbewertung ist einem pädagogischen Leistungsverständnis verpflichtet und berücksichtigt das individuelle Leistungsvermögen sowie den individuellen Lernfortschritt angemessen. Die Leistungsbewertung zielt darauf ab, Schülerinnen und Schülern individuelle Rückmeldungen über ihren Leistungsstand zu ermöglichen und

sie vor dem Hintergrund ihres Leistungsvermögens individuell zu fördern und zu stärken.

Die Leistungsbewertung erfolgt in prozessbezogenen, unterrichtsbegleitenden und produktbezogenen, punktuellen Lernerfolgsüberprüfungen. Sie berücksichtigt sportbezogene Verhaltensdimensionen und erfolgt in einem transparenten Verfahren an dem Schülerinnen und Schüler (alters-)angemessen beteiligt werden.

Die Fachkonferenz legt für die im Rahmen der Obligatorik festgelegten Unterrichtsvorhaben die Schwerpunkte der Bewertung fest. Die Leistungsanforderungen werden von der Sportlehrkraft lerngruppenbezogen konkretisiert.

Außerunterrichtliche Leistungen im Schulsport - wie z. B. leistungssportliches Engagement, die Teilnahme an Schulsportwettkämpfen sowie ehrenamtliche Tätigkeiten - können jedoch nicht als Teil der Sportnote berücksichtigt, aber als Bemerkung auf dem Zeugnis vermerkt werden.

#### **4.1 Leistungsüberprüfung**

Prozessbezogene, unterrichtsbegleitende Lernerfolgsüberprüfungen erwachsen aus dem konkreten Unterrichtsgeschehen auf der Grundlage zuvor festgelegter, der Lerngruppe bekannter Kriterien. Sie stellen in besonderer Weise ein geeignetes Instrument zur individuellen Rückmeldung für das Erreichen von Lernzielen im Unterricht dar. Deshalb ist eine möglichst zeitnahe Rückmeldung zur erbrachten Leistung erforderlich. Darüber hinaus ermöglichen prozessbezogene Lernerfolgsüberprüfungen in Form von Langzeitbeobachtungen, Lernleistungen in ihrer Stetigkeit einzuschätzen und durch deren langfristige Begleitung und Unterstützung kontinuierlich zu entwickeln. Das gilt vor allem für den Bereich von Verhaltensdispositionen im Sport, die sich in partnerschaftlichem fairem, kooperativen sowie tolerantem Verhalten zeigen. Die unterrichtsbegleitenden, prozessbezogenen Lernerfolgsüberprüfungen beziehen sich auf folgende Formen:

- Fachbezogene soziale Verhaltensweisen wie Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Kooperationsbereitschaft, Fairness, Konfliktfähigkeit,
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung wie z.B. selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen, Mitgestaltung von Unterrichtsprozessen, Helfen und Sichern, Geräteaufbau und -abbau, Schiedsrichter und Kampfrichteraufgaben,

- Beiträge zum Unterricht wie z.B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Präsentationen.

Produktbezogene, punktuelle Lernerfolgsüberprüfungen setzen voraus, dass die Schülerinnen und Schüler mit den an sie gestellten Anforderungen aus dem Unterricht vertraut sind und dass hinreichend Gelegenheit zum Üben und Festigen des Erlernten im Unterricht bestand. Die Fachschaft Sport verständigt sich darüber, dass dies im Klassenbuch sorgfältig dokumentiert wird. Die punktuellen Lernerfolgsüberprüfungen (allein und/oder in der Gruppe) beziehen sich auf folgende Formen:

- Bewegungshandeln: Demonstration technisch koordinativer Fertigkeiten, psycho-physischer, taktisch kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten,
- Fitness- und Ausdauerleistungstests im Sinne der Kompetenzerwartungen,
- Qualifikationsnachweise wie z.B. Schwimmbabzeichen, Sportabzeichen,
- Wettkämpfe wie z.B. leichtathletische Mehrkämpfe, Turniere, Sport- und Spieelfeste,
- schriftliche Beiträge zum Unterricht wie z.B. Übungsprotokolle, Lerntagebuch, Stundenprotokolle,
- Beiträge zum Unterricht wie z.B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Präsentationen.

#### **4.1 Leistungsbewertung**

Die Leistungsbewertung berücksichtigt Leistungen sportbezogenen personalen und sozialen Verhaltens, die im Unterricht erarbeitet und eingeübt werden können. Folgende Beurteilungsaspekte werden angemessen berücksichtigt:

- Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen spielen im Sportunterricht eine bedeutsame Rolle. Leistungen in diesem Bereich beziehen sich auf das selbstständige und verantwortliche Gestalten von sportlichen Handlungssituationen. Sie berücksichtigen das Herrichten von Spielflächen und Geräten, das Verteilen von Rollen oder die Bildung von Mannschaften, das Vereinbaren von Regeln. Darüber hinaus beziehen sie sich – altersangemessen – auf gegenseitige Beratung, Hilfe sowie Korrektur beim Lernen, Üben und Trainieren.

- Anstrengungsbereitschaft spielt in der Leistungsbewertung produkt- und prozessbezogen eine wesentliche Rolle. Sie bezieht sich einerseits konkret auf das unterrichtliche Geschehen und die Bereitschaft, darin engagiert und motiviert mitzuarbeiten. Andererseits bezieht sich Anstrengungsbereitschaft aber auch auf die Fähigkeit, selbstständig und eigenverantwortlich die eigene psychophysische Leistungsfähigkeit kontinuierlich und vertieft auch außerhalb des Unterrichts zu verbessern und zu erhalten, um darin erfolgreich mitarbeiten zu können.
- Selbstständigkeit bezieht sich in der Leistungsbewertung im Sportunterricht auf die Fähigkeit, beim Geräteaufbau und -abbau zu helfen und Eigenverantwortung für die Sicherheit im Sportunterricht zu gewährleisten. Darüber hinaus geht es auch darum, sich im Sportunterricht selbstständig aufzuwärmen, intensiv zu üben und zu trainieren sowie sich auf den Sportunterricht angemessen vor- und nachzubereiten sowie für eine angemessene Sportbekleidung zu sorgen.
- Fairness, Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit beziehen sich darauf, sich im jeweiligen Unterrichtsvorhaben an die Regeln des fairen Umgangs miteinander zu halten, die Bereitschaft zu zeigen, berechnete Interessen auch mal zurückzustellen, sowie in allen Gruppen konstruktiv mitzuarbeiten und sich gegenseitig zu unterstützen.

## 5 Qualitätssicherung und Evaluation

Die Fachkonferenz ist der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Faches Sport verpflichtet. Folgende Vereinbarungen werden als Grundlage einer teamorientierten Zusammenarbeit vereinbart: Die Fachkonferenz Sport verpflichtet sich der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Sportunterrichts. Sie verpflichtet sich zur Teilnahme an Implementationsveranstaltungen, Qualitätszirkeln für die Unterrichtsentwicklung im Fach Sport sowie an Fortbildungen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung und Förderung des Schulsports.

Die Fachkonferenz legt der Schulleitung frühzeitig eine Terminübersicht über die vereinbarten Veranstaltungen und Schulsporttermine vor. Diese werden in den Jahreskalender der Schule aufgenommen.

Die Fachkonferenz Sport evaluiert ihre Aufgaben und Ziele sowie die Leitidee des Schulsports und deren Verwirklichung in regelmäßigen und überprüft deren

Übereinstimmung mit dem Schulprogramm. Sie evaluiert die schulinternen Lehrpläne hinsichtlich ihrer Machbarkeit und nimmt ggf. Modifizierungen, Erweiterungen oder Korrekturen vor. Dazu vereinbart sie jeweils zu Beginn des Jahres die Schwerpunkte der Unterricht- sowie Beobachtungsaspekte. Die besonderen Unterrichtsschwerpunkte werden im Evaluationskonzept festgehalten. Dazu wird ein gemeinsames Unterrichtsvorhaben entwickelt, das als Orientierungshilfe – auch für Referendarinnen und Referendare – gilt. Die Fachkonferenz Sport trifft Vereinbarungen über Transparenz und Offenlegung über alle den Schulsport betreffenden Aspekte und vereinbart eine jährliche Aktualisierung.

Zu Schuljahresbeginn werden die Erfahrungen des vergangenen Schuljahres, insbesondere die Umsetzung des schulinternen Lehrplans Sport, in der Fachschaft gesammelt, bewertet und ggf. notwendige Konsequenzen formuliert.

Die Fachkonferenz versteht sich in der Wahrnehmung der anstehenden Aufgaben als Team. So werden unter anderem neben dem formalen Vorsitz, der jährlich gemäß Schulgesetz gewählt wird, je nach anliegenden zusätzlichen Aufgaben Arbeitsgruppen aus ihrer Mitte gebildet.

## 6 Anhang

### Regelungen und Verfahrensweisen für den Sportunterricht an der SRG

- Grundsätzlich besteht für alle Schülerinnen und Schüler die Verpflichtung zur Teilnahme am Sportunterricht, auch in Randstunden.
- Bei Erkrankung/Verletzung legt die Schülerin / der Schüler eine schriftliche Entschuldigung **vor** der Stunde der Lehrperson vor. Nachgereichte Entschuldigungen werden nur noch in der nächsten Sportstunde akzeptiert.
- Spätestens ab zwei Wochen krankheitsbedingter Nicht-Teilnahme ist ein Attest vom Arzt vorzulegen.
- Bei Leistungsüberprüfungen ist ebenfalls ein Attest vorzulegen, ansonsten wird die nicht erbrachte Leistung mit „ungenügend“ bewertet.
- In der Stunde sind Sportsachen zu tragen. Häufiges Fehlen der Sportkleidung kann zu nicht-ausreichenden Leistungen auf dem Zeugnis führen.
- Sportsachen sind: Hallenturnschuhe, Sporthose und T-Shirt.
- Gegenstände, die beim Sport behindern oder zu Gefährdungen führen können, insbesondere Schmuck wie Uhren, Ketten, Ringe, Armbänder, Ohrschmuck und Piercings sind abzulegen bzw. mit einem selbst mitgebrachten Tape abzukleben.
- Schülerinnen und Schüler, die nicht aktiv teilnehmen können, verhalten sich ruhig und leise auf der Bank und helfen beim Auf- und Abbauen.
- Wenn es klingelt, geht die Klasse zur Sporthalle und warten dort auf die Lehrkraft.
- Im Umkleideraum wird sich zügig umgezogen, sich leise verhalten und anschließend zur Sporthalle gegangen.
- Die Sporthalle wird nicht betreten, solange die Lehrkraft noch nicht dort ist.
- Der Geräteraum wird nicht ohne Erlaubnis der Lehrkraft betreten.
- Wenn die Lehrkraft pfeift, wird sich unverzüglich versammelt.
- Bei Gesprächen ist Ruhe. Es wird der Lehrkraft und den Mitschülerinnen und Mitschülern aufmerksam zugehört.
- Wer auf die Toilette muss, fragt vorher die Lehrkraft.
- Schiedsrichtersentscheidungen werden akzeptiert.
- Handys werden vor dem Sportunterricht in die Kiste für Wertsachen gelegt und bleiben dort auch die ganze Stunde. **Dies gilt auch und besonders für Schülerinnen und Schüler, die nicht aktiv am Sportunterricht teilnehmen.**

## **Regelungen für den Schwimmunterricht an der SRG**

### Regelung zum Umgang mit Schülerinnen und Schülern, die aus verschiedenen Gründen **dauerhaft** nicht am Schwimmunterricht teilnehmen können

1. Grundsätzlich besteht für alle Schülerinnen und Schüler die Verpflichtung zur Teilnahme am Schwimmunterricht.
2. Eventuelle Ausnahmen (z.B. aufgrund von Verletzung) müssen ärztlich attestiert werden.
3. Schülerinnen und Schüler, die von der Ausnahmeregelung betroffen sind, müssen in jedem Fall und sofort an einem Ersatzunterricht teilnehmen, den die entsprechende Lehrperson organisiert.
4. Vorrang hat hier der parallele Sportunterricht im gleichen Jahrgang oder in den benachbarten Jahrgangsstufen. Im Notfall muss auf Unterricht in anderen Fächern zurückgegriffen werden.
5. Findet im kompletten Schulhalbjahr keine Teilnahme statt, wird dies mit „nicht bewertbar“ bzw. „Attest“ auf dem Zeugnis vermerkt und die Schülerin / der Schüler bekommt keine Note.

Regelung zum Umgang mit Schülerinnen und Schülern,  
die aus verschiedenen Gründen **vorübergehend**  
nicht am Schwimmunterricht teilnehmen können

1. Es gelten die Regelungen zur Freistellung im Sportunterricht. Die Lehrperson entscheidet auf Grundlage des schriftlichen Antrages („schriftliche Entschuldigung“) der Erziehungsberechtigten.
2. Alle Ausnahmen, die den Zeitraum von zwei Wochen überschreiten, sind mit einem ärztlichen Attest zu beantragen, das die Lehrperson in die Schülerakte heftet. Alle übrigen Entschuldigungen und ärztlichen Bescheinigungen verbleiben in den Unterlagen der Lehrperson.
3. In Fällen, in denen noch ein Teil der Anforderungen von den Schülerinnen und Schülern geleistet werden kann, ist die Vorlage eines sog. „differenzierten Attests“ sinnvoll. Der Arzt trägt hier ein, welche Beanspruchungen noch möglich sind.
4. Grundsätzlich besteht Anwesenheitspflicht, auch in Randstunden.
5. Über Ausnahmen entscheidet die jeweilige Lehrperson nach Antrag der Erziehungsberechtigten.
6. Ausnahmen können z. B. sein:
  - a. Eine entsprechende medizinische Sachlage (z. B. Asthma, Allergien etc.), die es der Schülerin/dem Schüler unmöglich macht, sich im Schwimmbad aufzuhalten.
  - b. Besondere familiäre Anlässe, die rechtzeitig angemeldet wurden.
  - c. Besondere persönliche Härten (z. B. körperliche Behinderungen).
7. Die Schülerinnen und Schüler haben für den Aufenthalt im Schwimmbad Sportsachen oder sogenannte „Wechselbekleidung“ (z. B. kurze Sporthose, T-Shirt) mitzubringen.
8. Die Schülerinnen und Schüler nehmen passiv, theoretisch und helfend am Schwimmunterricht teil.

## Leistungsbewertung im Sportunterricht

Bereiche der Notengebung	Typische Anforderungen
Sachkompetenz <b>„Wir“</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bei Auf- und Abbau helfen</li> <li>• Teamgeist zeigen (egal in welchem Team und mit wem; andere nicht ausschließen)</li> <li>• faires Verhalten (Regeln aufstellen, akzeptieren und befolgen)</li> <li>• Hilfe annehmen, Hilfe(stellung) geben</li> <li>• produktives, kooperierendes Arbeiten innerhalb einer Gruppe</li> </ul>
Personalkompetenz <b>„Ich“</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zuverlässigkeit (pünktlich, Sportsachen, regelmäßige aktive Teilnahme)</li> <li>• Konstruktivität (Einlassen auf Unterrichtssituation)</li> <li>• konzentriertes, konsequentes Üben</li> <li>• Anstrengungsbereitschaft</li> <li>• eigene Schwächen erkennen, Ängste überwinden und Lernzuwachs zeigen (Problemerkennung und Bewältigungsstrategie)</li> <li>• selbstständiges Engagement</li> <li>• Verantwortung übernehmen</li> <li>• Kommunizieren mit Mitschülerinnen und Mitschülern</li> </ul>
Sachkompetenz <b>„Die Sache“</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umsetzung des Bewegungs-/ Lernbereiches</li> <li>• Wissen in Unterrichtsgesprächen mitteilen</li> <li>• konditionelle/technische/taktische Fähigkeiten/Fertigkeiten</li> </ul>