

# *Sport an der Gesamtschule Stettiner Straße in Düsseldorf*

ab dem Schuljahr 2019/20

# Inhalt

## 1. Darstellung der Rolle von Bewegung, Spiel und Sport im Schulprogramm

- 1.1. Schulorganisatorische Voraussetzungen und Sportbedingungen
- 1.2. Grundsätze der Gesamtschule Stettiner Straße
- 1.3. Obligatorik und Freiraum
- 1.4. Offene Angebote, Sportarbeitsgemeinschaften, Schwimmorganisation
- 1.5. Sportprojekte, Kompaktkurse, Besonderheiten
- 1.6. Sport für Schüler\*innen mit und ohne Unterstützungsbedarf im Rahmen des zielgleichen „Gemeinsamen Unterrichts“
- 1.7. Kooperation und Zusammenarbeit mit Vereinen

## 2. Schulinternes Curriculum im Fach Sport (SI)

- 2.1. Inhaltsfelder
- 2.2. Bewegungsfelder und Sportbereiche
- 2.3. Gesamtübersicht JG 5 bis JG 8
- 2.4. Kompetenzbereiche, Kompetenzerwartungen, Inhaltsfelder, Bewegungsfelder
- 2.5. Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung
- 2.6. Sporttheorie und Hinweise zur Sprachkompetenzentwicklung im Sport

# 1. Darstellung der Rolle von Bewegung, Spiel und Sport im Schulprogramm

## 1.1. Schulorganisatorische Voraussetzungen und Sportbedingungen

Der Unterricht an der Gesamtschule Stettiner Straße wird in allen Klassen und Jahrgängen in 45-Minuten-Einheiten durchgeführt. Entsprechend werden die Sporteinheiten im SI-Bereich in 3 x 45 Minuten erteilt. Eine Ausnahme gibt es im 6. Jahrgang im Schwimmunterricht, welcher durch eine extra Einheit für die Busfahrt ins Familienschwimmbad Niederheid ergänzt wird.

Unsere Sportbedingungen können durch zwei barrierefreie Einfachsporthallen als optimal bezeichnet werden. Ein neuer Sporthallenkomplex, welcher eine Zweifachhalle umfasst, wird der Schule ab dem 2. Halbjahr 2019/20 zur Verfügung stehen. Darüber hinaus verfügt die Schule über ein eigenes Lehrschwimmbecken (6 x 10 Meter).

Auf dem Gelände der Schule befindet sich ebenfalls eine Außensportanlage mit einem Hartgummiplatz sowie kleinen und großen Toren.

Neben der regelmäßigen Nutzung des Schwimmbads Niederheid, haben wir zusätzlich die Möglichkeit weitere außerschulische Einrichtungen zu nutzen: Parkour-Anlage in Garath, Jump-House High-Fly, Bezirkssportanlage Koblenzer Straße, Garather Forst.

## 1.2. Grundsätze der Gesamtschule Stettiner Straße

- Schüler\*innen mit und ohne Unterstützungsbedarf sollen an der Gesamtschule Stettiner Straße ganzheitlich gefördert werden. Dies geschieht in enger Kooperation mit Düsseldorfer Vereinen des Sports sowie den anwesenden Sonderpädagogen\*innen.
- Bewegung und Sport im Unterricht und im Ganzttag leisten für die Schüler\*innen einen wichtigen Beitrag zur Verbesserung der Lernbereitschaft und der Lernfähigkeit in den kognitiv ausgeprägten Fächern.
- Das Arbeitsverhalten, vor allem unter dem Aspekt der Selbstorganisation und Selbstdisziplin, sowie das soziale Verhalten insbesondere im zielgleichen Unterricht werden gefördert.

## 1.3. Obligatorik und Freiraum

Die im schulinternen Lehrplan unter Kapitel 2.3. dargestellte Gesamtübersicht mit allen Unterrichtsvorhaben im SI-Bereich ist darauf ausgerichtet, die umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport zu erreichen.

Dabei verteilen sich wenigstens zwei Drittel der Sportstunden in jeweils 6 Unterrichtsvorhaben auf 8 Bewegungsfelder/Sportbereiche und 7 Unterrichtsvorhaben auf das Bewegungsfeld/Sportbereich Sportspiele.

Während die Obligatorik die unverzichtbare standardisierte Grundlage bildet, soll der Unterricht im Freiraum auf die individuellen, lerngruppenbezogenen und schulspezifischen Bedingungen und Ziele im Sportunterricht ausgerichtet sein, z. B. besondere Berücksichtigung des

Gemeinsamen Unterrichts von Schüler\*innen mit und ohne Unterstützungsbedarf, Möglichkeiten des Unterrichts im nahegelegenen Garather-Forst mit Orientierungsläufen nutzen, die im Rahmen der Kooperation mit den Giants Düsseldorf geförderte Sportart Basketball u. a. durch Klassenturniere für Mädchen und Jungen weiter fördern.

Auch wenn das Sportspiel Basketball durch unsere Kooperation einen hohen Stellenwert an unserer Schule hat, haben wir uns gerade deswegen und im Sinne der Vielfältigkeit und Erweiterung der Spielidee für die weiteren Sportspiele Handball, Fußball und Volleyball entschieden. Im Hinblick auf eine profilorientierte Oberstufe im Kurssystem möchten wir den Schüler\*innen in der SI ein breites Spektrum anbieten. Darüber hinaus soll als Partnerspiel Badminton an erster Stelle stehen.

Neben den bereits erwähnten Spielsportarten werden weitere, zum Teil auch im Freiraum eingeplant, angeboten: Hallenhockey, Tischtennis, Frisbee-Ultimate, Flag-Football, Tchoukball.

#### 1.4. Offene Angebote, Sportarbeitsgemeinschaften, Schwimmorganisation

Im Rahmen des Ganztagsbetriebs bietet die Gesamtschule Stettiner Straße den Schüler\*innen mit und ohne Unterstützungsbedarf vielfältige Möglichkeiten ihre sportlichen Interessen wahrzunehmen und ihre individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten weiter zu entwickeln. Innerhalb der großen Mittagspause haben die Schüler\*innen die Möglichkeit, organisierte Sport- und Spielangebote im Rahmen des Offenen Angebots wahrzunehmen, als Beispiele seien hier die Sportarten/Sportbereiche Fußball, Basketball, Tanzen, Kleine Spiele, Rückschlagspiele aufgeführt. Für die Schüler\*innen des 5. und 6. Jahrgangs gibt es verpflichtende AG Angebote (Montag), bei denen unter anderem aus dem sportlichen Bereich Tischtennis, Bewegungsspiele und Mannschaftsspiele gewählt werden können. Für die Schüler\*innen der 5-8 Jahrgangsstufe gibt es am Dienstag auf freiwilliger Basis eine Basketball AG, die vom Kooperationspartner der Düsseldorf Giants betreut wird. In diesem Zusammenhang sei kurz erwähnt, dass die Ausbildung von Sporthelfer\*innen geplant ist.

Weiterhin finden regelmäßig schulinterne Turniere in den Sportarten Fußball, Basketball und Tischtennis statt, welche als Verknüpfungspunkt zwischen den einzelnen Klassen und Jahrgangsstufen angedacht sind. Die Durchführung schulinterner Turniere soll in Zukunft mit der Teilnahme an Stadtmeisterschaften und Jugend trainiert für Olympia ergänzt werden.

Besonderen Stellenwert hat die „Nichtschwimmer-AG“ im 5. Jahrgang, in der Schüler\*innen mit wenig oder ohne Erfahrung auf den Schwimmunterricht im 6. Jahrgang bestmöglich vorbereitet werden. In diesem Zusammenhang ist noch erwähnenswert, dass immer zwei Klassen mit ihrem Fachlehrer parallel Schwimmunterricht haben, sodass im Schwimmbad entsprechend der Fähigkeiten und Fertigkeiten differenziert werden kann.

### 1.5. Sportprojekte, Kompaktkurse, Besonderheiten

Die vor den Sommerferien für die ganze Schule stattfindende Projektwoche beinhaltet immer mindestens ein Angebot aus dem Fach Sport (Fairness-Turnier, American Sports, Trendsport). Die Ergebnisse der Projekte unter dem Motto Sport, Freizeit und Bewegungsförderung können so gewinnbringend in den Sportunterricht einbezogen werden.

Für die Zukunft ist ein Schulsportfest an einem festen Tag im Jahr geplant, bei dem die Schüler\*innen in festgelegten Sportarten ihren Jahrgangsstufensieger herausfinden. Die Sportarten orientieren sich dabei fest am schulinternen Curriculum der Gesamtschule Stettiner Straße. In Zusammenarbeit aller Fachbereiche wird regelmäßig ein Schulfest mit Sport- und Spielinhalten veranstaltet. Dort stehen Spiele aus dem Wahrnehmungsbereich, Geschicklichkeitswettbewerbe und vor allem Turnierveranstaltungen aus verschiedenen Sportbereichen im Vordergrund.

### 1.6. Sport für Schüler\*innen mit und ohne Unterstützungsbedarfs im Rahmen des zielgleichen „Gemeinsamen Unterrichts“

Gemeinsamer Unterricht findet an der Gesamtschule Stettiner Straße in allen Klassen und Jahrgangsstufen statt. Der Unterricht ist so angelegt, dass bei Unterstützungsbedarf im Bereich der Motorik, des Sehens oder Hörens differenziert werden kann. Modifizierte Sportprogramme und Unterrichtsformen helfen die motorischen Möglichkeiten der Schüler\*Innen zu berücksichtigen und so individuell an die Bedürfnisse anzupassen. Durch die Zusammenarbeit mit den Sonderpädagogen besteht jederzeit die Möglichkeit eines binnendifferenzierten Sportunterrichts.

### 1.7. Kooperation und Zusammenarbeit mit Vereinen

Eine enge Kooperation mit der Basketballabteilung der Giants Düsseldorf besteht schon seit Jahren. Darüber hinaus existieren Zusammenarbeiten mit dem örtlichen Fußballverein (Garather SV), dem Volleyballverein (Hellerhofer SV) und dem Parkour Verein aus Garath.

Durch die neue Zweifachsporthalle auf dem Gelände der Gesamtschule Stettiner Straße verspricht sich die Schule neue und für die Sportkultur gewinnbringende Kooperationen im Bereich Sport.

## 2. Schulinternes Curriculum im Fach Sport (SI)

**Legende:** UV = Unterrichtsvorhaben, KB = Kompetenzbereich, KE = Kompetenzerwartung, BF = Bewegungsfeld/Sportbereich (BF1 – BF9),  
IF = Inhaltsfelder (analog Päd. Perspektiven), BWK = Bewegungs- u. Wahrnehmungskompetenz, MK = Methodenkompetenz, UK = Urteilskompetenz

## 2.1. Inhaltsfelder

Die obligatorischen 6 Inhaltsfelder, die den pädagogischen Perspektiven folgen, markieren bewegungsfeld- und sportbereichsübergreifende inhaltliche Schwerpunkte. Durch die Inhaltsfelder werden die zentralen Unterrichtsgegenstände strukturiert und festgelegt. Sie sind in enger Anbindung an das Bewegungshandeln durch reflektierte Praxis im Sportunterricht zu vermitteln und werden in den Kompetenzerwartungen differenziert aufgegriffen. Erst die Verknüpfung der Inhaltsfelder mit den Kompetenzbereichen (Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz / Methodenkompetenz / Urteilskompetenz) und den Bewegungsfeldern / Sportbereichen ermöglicht die Formulierung der Kompetenzerwartungen.

	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte
a	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung und Körpererfahrung</li> <li>• Informationsaufnahme und Informationsverarbeitung bei sportlichen Bewegungen</li> <li>• Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens</li> </ul>
b	Bewegungsgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltungsformen und Gestaltungskriterien (individuell und gruppenspezifisch)</li> <li>• Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch)</li> <li>• Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen, Gestaltungsobjekte</li> </ul>
c	Wagnis und Verantwortung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spannung und Risiko</li> <li>• Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst)</li> <li>• Handlungssteuerung (u. a. Regeln / Verfahren zum Umgang mit Risiken, Risikovermeidung, -minderung)</li> </ul>
d	Leistung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination</li> <li>• Methoden zur Leistungssteigerung am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder / Sportbereiche</li> <li>• Differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative/absolute, normierte/nicht normierte Leistungsmessung und Leistungsbewertung)</li> </ul>
e	Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit- und Gegeneinander in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen</li> <li>• Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen</li> <li>• (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen</li> <li>• Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)</li> </ul>
f	Gesundheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unfall- und Verletzungsprophylaxe</li> <li>• Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens</li> <li>• Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive</li> </ul>



## 2.2. Bewegungsfelder und Sportbereiche

Auf der Basis der Rahmenvorgaben für den Schulsport werden die für die Sekundarstufe der Gesamtschule verbindlichen Kerne in den einzelnen Bewegungsfeldern / Sportbereichen vorgegeben. Diese inhaltlichen Kerne werden verbunden mit den jeweiligen inhaltlichen Schwerpunkten in den Kompetenzerwartungen differenziert wieder aufgegriffen.

	Bewegungsfelder / Sportbereiche	Inhaltliche Kerne	Inhaltliche Kerne
1	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufwärmen</li> <li>• Funktionsgymnastik und Haltungsaufbau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fitness- und Konditionstraining</li> <li>• Entspannungstechniken</li> </ul>
2	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kleine Spiele und Pausenspiele</li> <li>• Kooperative Spiele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiele aus anderen Kulturen</li> <li>• Spiele im Gelände und in unterschiedlichen Umgebungsräumen</li> </ul>
3	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende leichtathletische Disziplinen</li> <li>• Formen ausdauernden Laufens</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leichtathletische Wettkämpfe</li> </ul>
4	Bewegen im Wasser - Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Schwimmtechniken einschließlich Start und Wende</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausdauerndes Schwimmen</li> <li>• Tauchen, Springen, Rettungsschwimmen</li> </ul>
5	Bewegen an Geräten - Turnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Turnen an Geräten</li> <li>• Turnen an Gerätebahnen / -kombinationen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akrobatik</li> </ul>
6	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gymnastik mit / ohne Handgerät sowie mit anderen Materialien bzw. Objekten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanzen in unterschiedlichen Erscheinungsformen</li> <li>• Bewegungskünste</li> </ul>
7	Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mannschaftsspiele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partnerspiele</li> </ul>
8	Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport/Bootsport/Wintersport	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortbewegung auf Rädern und Rollen oder</li> <li>• Gleiten auf dem Wasser oder</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gleiten auf Schnee und Eis</li> </ul>
9	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normungebundene Kampfformen und</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende normgebundene Zweikampfformen</li> </ul>

Die in der folgenden Gesamtübersicht angeordneten Unterrichtsvorhaben in den einzelnen Jahrgängen sind überwiegend auf 8 Unterrichtsstunden angelegt. Hier sollte jede/r KuK entscheiden, ob eine Woche mehr oder weniger sinnvoll ist. Ebenfalls kann in Absprache mit den KuK die Reihenfolge der Themen innerhalb des Jahrgangs geändert werden (z.B. wetterbedingt). Die Vorgaben des schulinternen Lehrplans sind für alle verbindlich!

### 2.3. Gesamtübersicht

Körper wahrnehmen	Spielen entdecken	L-S-W LA	Im Wasser Schwimmen	An Geräten Turnen	Gestalten Tanz	Sport- spiele	G-F-R Rolli	Ringen, Kämpfen
----------------------	----------------------	-------------	------------------------	----------------------	-------------------	------------------	----------------	--------------------

SCHULWOCHEN - 1 Sportstunde 45 min. / UV Unterrichtsvorhaben 1 – 6 (7) / Inhaltsfelder A – F / # Ergänzung zu einzelnen Bewegungsfeldern

0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

JG 05	1 UV A/B Kleine Spiele	1 UV A/F Aufwärmen I Ansp-Entsp I	1 UV D/E Ausdauer, Medizinballstoßen Standweitsprung	1 UV A/B/C Gerätebahn grob turnen	Freiraum	1 UV B /E akrobatische Standbilder	1 UV A/E BB I Grundtechniken	1 + 2 UV A/C/E Vertrau,Fall,Halt, Schie,Zieh,Statio	Freiraum	
JG 06	1 + 2 + 3 UV C/A/B Wassergewöhnung, Wasserspielformen, Tauchspiele / Ausdauer (10`), Brust / Bauch- und Rückenlagen, Hinführung zur Kraultechnik					2 + 3 UV A/E HB: Grundtechniken TT: Grundtechniken		3 UV A/E/F Umdreh- und Haltetechniken	2 UV A/C/F Parcours	Freiraum
JG 07	4 UV A/E FB Grundtechniken	2 UV A/D/F Ausd-Interva Schätzläufe	3 UV A/C Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten	Freiraum	2 UV B/E/A Ropeskipping Choreo	1 UV A/C/D Sicheres Rollen auf/mit verschiedenen Rollgeräten	2 UV A/E Frisbee	4 UV A/E/F *fakultativ* Befreiungstechniken		
JG 08	3 UV A/D LA Hochsprung	5 UV A/E VB: Grundtechniken	3 UV B /E Ballkorobics	2 UV A/C/D *fakultativ* Rolliparcours I	5 UV E/D Kämpfen im Stand	6 + 7 UV D/E BB II Offense/Defense Badminton Grundtechnik	2 UV A/F Aufwärmen II Ansp-Entsp II	3 UV A/E Flag Football + New Games	3 UV B/D/E *fakultativ* Rolliparcours II	

Die Freiräume werden vorrangig für weitere Mannschaftsspiele und Spielformen genutzt: Komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten entwickeln u. situationsgerecht in Spielen anwenden bei z.B. Volley-, Fuß-, Handball, Hallen- Unihockey, Tchouk- u. Softbrennball

## 2.4. Kompetenzbereiche, Kompetenzerwartungen, Inhaltsfelder, Bewegungsfelder

J A H R G A N G 05				
Bewegungsfelder / Sportbereiche	Kompetenzbereich / Kompetenzerwartung Bewegungs- / Wahrnehmungskompetenz	KB / KE Methodenkompetenz	KB / KE Urteilskompetenz	Mögliche Überprüfungsformen:
(2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen 1 UV  <b>A/B = Inhaltsfelder</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kleine <b>Spiele</b> (Lauf- und Fangspiele) mit und ohne Ball kennen lernen, ausprobieren (in Anknüpfung an Kenntnissen aus der GS)</li> <li>• Spiele aus anderen Kulturen vorstellen und spielen</li> <li>• Regeln anwenden und sinnvoll variieren am Beispiel Völkerball und Brennball</li> </ul>	<p>Einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regeln</li> <li>• Personenzahl</li> <li>• Spielmaterial</li> <li>• Raumvorgaben</li> </ul> <p>in und außerhalb der Halle eigenständig spielen und verändern.</p>	<p>Bewerten von Spielen in Hinblick auf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführbarkeit</li> <li>• Gefahrenmomenten</li> <li>• Raum- und Materialbedingungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Übernehmen von Schiedsrichteraufgaben</li> <li>• Vorstellen einer eigenen Regelvariation</li> <li>• Schriftliche Überprüfung von Möglichkeiten Regeln zu variieren</li> </ul>
(1) Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen  1 UV <b>A/F = Inhaltsfelder</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen unterschiedlicher Formen des <b>Aufwärmens</b></li> <li>• Funktionsgymnastik mit und ohne Musik durchführen</li> <li>• Wahrnehmung von körperlichen Veränderungen bei Anspannung und Entspannung</li> <li>• Grundlagen des Ropeskippings als funktionelles Fitness- und Aufwärmelement kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Allgemeine Aufwärmprinzipien (allg. Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Körperliche Prozesse und Reaktionen beschreiben lernen</li> <li>• Verbalisierung von Körper- und Wahrnehmungserfahrungen</li> <li>• Beurteilung eigener Leistungs- und Belastungsfähigkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentationen von kurzen Aufwärmspielen oder -übungen (in Gruppen)</li> <li>• Überprüfung der Grundtechniken des Ropeskipping</li> </ul>
(3) Laufen,	<b>Einführung in den Dreikampf</b> (Laufen/	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reaktion des Körpers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leichtathletik</li> </ul>

<p>Springen, Werfen – Leichtathletik 1 UV <b>D/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p>Werfen/ Springen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausdauerlauf</li> <li>• Medizinballstoßen als Vorbereitung des Kugelstoßens</li> <li>• Standweitsprung</li> </ul>	<p>leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden</p>	<p>auf Belastung wahrnehmen, beschreiben und beurteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bedeutung des Übens erfahren und verbalisieren</li> </ul>	<p>Dreikampf nach den Werten und Vorgaben des Konzeptes Kinder-Können der Uni Rostock</p>
<p>(5) Bewegen an Geräten – 1 UV</p> <p><b>A/B/C = Inhaltsfelder</b></p> <p>Zwei Bewegungsfelder parallel</p> <p>(6) Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste 1 UV <b>B/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Turnen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Übungen zum Aufbau und Erhalt von Körperspannung</li> <li>• Bewegungselemente am Boden (Rolle vorwärts/ rückwärts, Strecksprung, Strecksprung halbe Drehung, Rad, Handstand) kennenlernen und in Grobform turnen</li> </ul> <p><b>Akrobatik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperativ akrobatische „Standbilder“ erproben und erarbeiten</li> <li>• In Kleingruppen eine Präsentation von „Standbildern“ durch- und vorführen</li> <li>• Verantwortung für ihre Mitschüler*innen zu übernehmen.</li> <li>• Absprachen zu treffen und diese</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicheres auf- und abbauen der Turngeräte</li> <li>• Verantwortungsbewusste Hilfestellung leisten</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SuS sollen Regeln und Vereinbarungen verstehen und anwenden können, die für Sicherheit sorgen und für abwechslungsreiche Standbilder sorgen.</li> </ul>	<p>Turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwierigkeit</li> <li>• Ausführungsqualität</li> <li>• Körperhaltung</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewusstsein für Bewertungskriterien akrobatischer Figuren entwickeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technische Überprüfung der turnerischen Elemente im Rahmen einer Kür (bspw. 2 Pflicht- und 1-2 Wahlelemente) im Hinblick auf <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schwierigkeit</li> <li>- Ausführungsqualität</li> <li>- Körperhaltung</li> </ul> </li> <li>• Überprüfung der Akrobatik im Hinblick auf Kreativität und Gestaltungskriterien: <ul style="list-style-type: none"> <li>- beispielsweise Raum, Zeit, (Dynamik)</li> </ul> </li> </ul>

	einhalten.			
<p>(7) Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele 1 UV</p> <p><b>E/A = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Basketball I</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Basketball in spielerischer Form (Passen, Fangen, Dribbeln, Werfen)</li> <li>• Elementare Regelstruktur über die Einführung vom Kasten-Basketball</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Spielregeln BB benennen u. anwenden</li> </ul>	<p>Beurteilen von eigenen technischen Fertigkeiten im BB anhand vorgegebener Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballsicherheit</li> <li>• Zielsicherheit Fairness, Rücksichtnahme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technik Parcours (Slalomdribbeln, Doppelpass, Korbwurf) auf Zeit oder Treffer</li> <li>• Überprüfung der Spielfähigkeit in kleinen Spielformen (2 gegen 2, 3 gegen 3 auf einen Korb) oder großen Spielformen (4 gegen 4 oder 5 gegen 5 auf 2 Körbe), dabei auch Einsatz als Schiedsrichter – Diskussion im Vorfeld über mögliche Hilfen, Handicaps</li> </ul>
<p>(9) Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport 1 + 2 UV</p> <p><b>A/C/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>1.UV:</b> Vertrauensübungen / Sich fallen lassen und gehalten werden <b>2.UV:</b> Kleine Kämpfe- Schieben-Ziehen, Ringen-Raufen / das Zweikämpfen im Stationsbetrieb mit Punktesystem</p>	<p>Grundlegende Regeln erarbeiten und formulieren, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begrüßung, Verabschiedung, Stopp</li> <li>• Sicherheitsaspekte beachten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfache Kampfsituationen in Hinblick auf Einhalten von Regeln und Vereinbarungen bewerten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Zweikampf das Befolgen von Regeln überprüfen (auch Einsatz als Schiedsrichter)</li> <li>• Erste Techniken des Zweikampfes verantwortungsbewusst sowie ziel- und</li> </ul>

				situationsgerecht anwenden.
<b>J A H R G A N G 06</b>				
Bewegungsfelder / Sportbereiche	Kompetenzbereich / Kompetenzerwartung Bewegungs- / Wahrnehmungskompetenz	KB / KE Methodenkompetenz	KB / KE Urteilskompetenz	KB / KE Urteilskompetenz
(4) Bewegen im Wasser – Schwimmen 1 + 2 + 3 UV  <b>C/A/B = Inhaltsfelder</b>	<b>1. UV:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wassergewöhnung</li> <li>Elementare Wasserspielformen/Tauchsportspiele</li> </ul> <b>2. UV:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Ausdauerleistung (ca. 10 Min.) in beliebiger Schwimmform erbringen</li> <li>Erlernen der Brustschwimmtechnik auch über spielerische Übungsformen</li> <li>Gegebenenfalls Ablegen eines Schwimmabzeichens</li> </ul> <b>3. UV:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kennenlernen verschiedener Bauch- und Rückenlagen und Hinführung zur sicheren Kraultechnik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regeleinhaltung beim Schwimmen, Springen und Tauchen</li> <li>Verhaltensstrategien zur Bewältigung von Angstsituationen</li> <li>Grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beurteilen von Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten</li> <li>Beurteilungsfähigkeit der Grobkoordination technischer Ausführung</li> <li>eigene Ausdauerleistung beim Schwimmen beurteilen</li> <li>Gesundheitsaspekte</li> <li>Leistungsaspekte etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abnahme der Brustschwimm- und Kraulschwimmtechnik hinsichtlich ihrer technischen Spezifitäten (korrekte Atmung, Beinschlag und Armzug sowie deren Kopplung und eine gute Wasserlage) sowie einer Ausdauerleistung (Schwimmlage frei wählbar)</li> <li>Gegebenenfalls Abnahme eines Schwimmabzeichens (siehe DJSA des DLRG)</li> </ul>
(7) Spielen in und mit Regelstrukturen	<b>Handball</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Handball in spielerischer Form (Passen, Fangen, Dribbeln, Werfen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlegende Spielregeln von Handball benennen u. anwenden</li> </ul>	Beurteilen von eigenen technischen Fertigkeiten im Handball anhand	<ul style="list-style-type: none"> <li>Technik Parcours (Slalomdribbeln, Doppelpass, Wurf</li> </ul>

<p>- Sportspiele 2 + 3 UV</p> <p><b>E/A = Inhaltsfelder</b></p>	<p>kennenlernen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung über Zehnerball und Wurfspiele</li> </ul> <p><b>Tischtennis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gewöhnung an Schläger und Ball in spielerischer Form (Staffellauf, Hindernislauf, Spielen auf ein Ziel)</li> <li>• Erste Schlagtechniken kennenlernen sowie Vorhand und Rückhand bewusst anwenden</li> <li>• Rundlauf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende TT-Spielregeln erklären und ihre Funktionen benennen.</li> </ul>	<p>vorgegebener Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballsicherheit (Passspiel &amp; Dribbling)</li> <li>• Zielsicherheit (Wurf)</li> <li>• Fairness, Rücksichtnahme</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beurteilen von eigenen spielerischen Fertigkeiten im TT anhand eines Punktesystems</li> </ul>	<p>von verschiedenen Positionen) auf Zeit oder Treffer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überprüfung der Spielfähigkeit in Spielformen, dabei auch Einsatz als Schiedsrichter.</li> <li>• Bewegungs-demonstration eines Vor- und Rückhandschlages</li> <li>• Überprüfung des Spielvermögens in einer Wettbewerbssituation; dabei auch Nachweis von Regelkenntnissen durch Schiedsrichteraufgaben</li> </ul>
<p>(9) Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport 3 UV</p> <p><b>A/E/F = Inhaltsfelder</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erlernen von <b>Umdreh-</b> und <b>Haltetechiken</b> im Zweikampf am Boden</li> <li>• Taktische Fähigkeiten entwickeln und situativ anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperatives Verhalten beim Erlernen von grundlegenden Techniken, die dem Partner zum Erfolg verhelfen (Rücksichtnahme, Einfühlungsvermögen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen</li> <li>• Sich über Wahrnehmung, Gedanken und Gefühle beim Kämpfen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abnahme von Umdreh- und Haltetechniken in Zweikampfsituationen unter Berücksichtigung der Regeln und dem Einsatz als</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klare Regeln zum kampfbetonten Handeln finden, akzeptieren, einhalten und ggf. variieren</li> </ul>	austauschen	Schiedsrichter
<p>(5) Bewegungen an Geräten – Turnen (Parcours) 2 UV</p> <p><b>A/C/F = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Parcours</b></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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherheitsmaßnahmen verlässlich einhalten</li> <li>• Turngeräte sicher auf- und abbauen</li> <li>• Absprachen treffen und einhalten</li> <li>• Grundlegende Sicherheits- oder Hilfestellungen sachgerecht ausführen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation eines Runs (angepasst an die individuellen Fähigkeiten) und kreativer Hindernisüberwindungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abnahme eines Runs unter Berücksichtigung der Kriterien Sicherheit, Schwierigkeit und Kreativität</li> <li>• Abnahme eines Partnerruns unter zusätzlicher Berücksichtigung von Synchronität</li> <li>• Erstellen eines Tutorials zu verschiedenen Überwindungstechniken</li> </ul>

JAHRGANG 07				
Bewegungsfelder / Sportbereiche	Kompetenzbereich / Kompetenzerwartung Bewegungs- / Wahrnehmungskompetenz	KB / KE Methodenkompetenz	KB / KE Urteilskompetenz	Mögliche Überprüfungsformen
(7) Spielen in und mit	<b>Fußball</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende</li> </ul>	Beurteilen von eigenen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technik Parcours</li> </ul>



<p>Regelstrukturen - Sportspiele 4 UV</p> <p><b>E/A = Inhaltsfelder</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundtechniken des Fußball Spiels (Passen, Dribbeln, Schießen)</li> <li>• Bei entsprechenden Voraussetzungen besteht die Möglichkeit der Herangehensweise über ein Coaching- und Expertensystem</li> <li>• Kennenlernen verschiedener Herangehensweisen und Spielformen (Eckenfußball, Zahlenfußball, Juve Cup, Mattenfußball, brasilianisches Turnier)</li> </ul>	<p>Techniken und Spielformen benennen u. anwenden können</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortgeschrittene Schüler*innen können den anderen Schüler*innen die Techniken entweder durch eigene Sequenzen beibringen oder als Experten helfen</li> </ul>	<p>technischen Fertigkeiten im Fußball anhand vorgegebener Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballsicherheit (Dribbling, Passspiel)</li> <li>• Zielsicherheit (Torschuss)</li> <li>• Fairness, Rücksichtnahme</li> </ul> <p>Beurteilen der Vor- und Nachteile verschiedener fußballerischer Spielformen</p>	<p>(Slalomdribbeln, Doppelpass, Zielschuss) auf Zeit oder Treffer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überprüfung der Spielfähigkeit in verschiedenen Spielformen, dabei auch Einsatz als Schiedsrichter – Diskussion im Vorfeld über mögliche Hilfen, Handicaps</li> <li>• Bei fortgeschrittenen Schüler*innen Möglichkeit der zusätzlichen Leistung durch die Vorbereitung einer Stundensequenz und ihrem Agieren als Experten</li> </ul>
<p>(3) Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik 2 UV</p> <p><b>A/D/F = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Laufen</b> hält fit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Ausdauer systematisch trainieren</li> <li>• Intervallläufe</li> <li>• Minutenläufe auf Distanz – wie weit komme ich in 3,4,5,6 Minuten?</li> <li>• Distanzläufe – wie lange brauche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reaktion des Körpers auf Belastung wahrnehmen, beschreiben u. beurteilen</li> <li>• Bedeutung des Übens erfahren u. verbalisieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abnahme eines 20 Minuten Ausdauerlaufs mit einem Abgleich von vorgegebenen Zeiten</li> <li>• Abnahme eines Schätzlaufes in einem bestimmten Rahmen</li> </ul>

	<p>ich für 1,2,3,4 Runden?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schätzläufe – versuche, 1,2,3,4 Minuten zu laufen</li> <li>• 20 Min. Ausdauerlauf</li> </ul>			(Mindestzeit/ Mindestundenanzahl), bei dem die Differenz zwischen Real- und Schätzzeit entscheidend ist
<p>(5) Bewegungen an Geräten – 3 UV <b>A/C = Inhaltsfelder</b></p>	<p>Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an <b>Turngeräten</b> (Reck, Stufen- oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufbau von Geräte-kombinationen 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>• Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen</li> <li>• Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technische Überprüfung der turnerischen Elemente im Rahmen einer Kür (bspw. 2 Pflicht- und 1-2 Wahlelemente) im Hinblick auf <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sicherheit</li> <li>- Schwierigkeit</li> <li>- Ausführungsqualität</li> <li>- Bewegungsfluss</li> </ul> </li> </ul>
<p>(6) Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste 2 UV <b>B/E/A = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>RopeSkipping</b> Auf Basis verschiedener erlernter RopeSkipping Sprünge (Einzel, Partner, Gruppen) eine Choreographie erstellen und diese präsentieren (mit oder ohne Musik)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Zugangsmöglichkeiten und Wege des motorischen Lernens von unterschiedlich komplexen Sprüngen kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelle Zugangsmöglichkeiten zum Bewegungslernen finden und Vor- und Nachteile verschiedener Zugangsmöglichkeiten beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation einer Choreographie, die hinsichtlich der Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, Form) und der Aspekte</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsgestaltung entwickeln u. präsentieren unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine neugestaltete Choreographie anhand erarbeiteter Kriterien beurteilen</li> </ul>	Synchronität und Kreativität beurteilt wird
<p>(8) Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Wintersport 1 UV</p> <p><b>A/C/D = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Variables und Sicheres Rollen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicheres Fortbewegen auf verschiedenen Rollgeräten (Inliner, Roller, Skateboard, Waveboard, Longboard etc.)</li> <li>• Änderung der Fahrtrichtung, Bremsen und umfahren von Hindernissen</li> <li>• Staffelspiele</li> <li>• Erstellung eines individuellen Parcours für unterschiedliche Rollgeräte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funktionsweisen der Rollgeräte kennenlernen</li> <li>• Sicherheitsvereinbarungen verlässlich einhalten</li> <li>• Sorgfältiger Umgang mit dem Sportgerät</li> </ul>	<p>Gefahrenmomente beim Rollen für sich und andere situativ einschätzen und auf den Alltag übertragen und verbalisieren/verschriftlichen unter Berücksichtigung der Aspekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stoppen</li> <li>• Abstand</li> <li>• Geschwindigkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellung eines eigenen Parcours für das jeweilige Gerät, der im Hinblick auf seine Funktion als herausfordernde aber sichere Übungslandschaft überprüft wird</li> <li>• Durchfahren eines individuell ausgesuchten Parcours mit der Vorgabe einer Schätzzeit unter der obersten Maxime der Sicherheit</li> </ul>
<p>(2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen 2 UV</p> <p><b>A/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Frisbee</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertraut machen mit dem neuen Wurfgerät</li> <li>• Verschiedene Wurf- und Fangtechniken</li> <li>• Wurfvariationen: Ziel- und Distanzwürfe in spielerischer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Sportspiel Frisbee-Ultimate bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (Zeit, Raum, Personenanzahl, ...) – auch außerhalb der</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beurteilungsfähigkeit der Spielvariationen anhand von vorgegebenen Kriterien verbessern</li> <li>• Den Fairness Gedanken des Ultimate Frisbee diskutieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Spielfähigkeit im Rahmen des Ultimate Frisbee im Spiel selber überprüfen (Wurf- und Fangtechniken, Freilaufen,</li> </ul>

	<p>Form</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ultimate kennenlernen und spielen</li> <li>• Gruppentaktische Maßnahmen (Freilaufen, Spielzüge etc.)</li> <li>• Ultimate nach vorgegebenen Kriterien verändern</li> <li>• Eigene Regelvariationen entwickeln und präsentieren</li> </ul>	<p>Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Sinnhaftigkeit und die Notwendigkeit unterschiedlicher Regelvorgaben beurteilen</li> </ul>	<p>Zusammenspiel)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation eigener Regelvariationen und deren Umsetzung und Überprüfung im Hinblick auf Eignung in Abhängigkeit von den Rahmenbedingungen</li> </ul>
<p>(9) Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport 4 UV ***fakultativ*** <b>A/E/F = Inhaltsfelder</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Festigung von Umdreh- und Haltetechniken im Bodenkampf</li> <li>• Erlernen von <b>Befreiungstechniken</b> im Bodenkampf in kooperativer Form mit unterschiedlichem Widerstandniveau</li> <li>• Taktische Fähigkeiten entwickeln und situativ anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kooperatives Verhalten beim Erlernen von grundlegenden Techniken, die dem Partner zum Erfolg verhelfen (Rücksichtnahme, Einfühlungsvermögen)</li> <li>• Klare Regeln zum kampfbetonten Handeln finden, akzeptieren, einhalten und ggf. variieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen</li> <li>• Sich über Wahrnehmung, Gedanken und Gefühle beim Kämpfen austauschen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Rahmen eines Zweikampfes taktisch sinnvolle Situationslösungen im Bodenkampf finden (Grundsätze der Umdreh-, Halte- und Befreiungstechniken beachten)</li> </ul>
<b>J A H R G A N G 08</b>				
<p>Bewegungsfelder / Sportbereiche</p>	<p>Kompetenzbereich / Kompetenzerwartung Bewegungs- / Wahrnehmungskompetenz</p>	<p>KB / KE Methodenkompetenz</p>	<p>KB / KE Urteilskompetenz</p>	<p>Mögliche Überprüfungsformen</p>

<p>(3) Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik 3 UV</p> <p><b>A/D = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Leichtathletik-Hochsprung:</b> Verschiedene Hochsprungstechniken kennenlernen und in grober Ausführung erarbeiten und ausführen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unter Anleitung und selbständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren</li> <li>• Unterschiede in den Techniken herausfinden und herausarbeiten</li> <li>• Den Umgang mit verschiedenen Messverfahren zur Ermittlung der eigenen Leistung und der der Lerngruppe verbessern und den Leistungszuwachs erfassen (Tabelle, graphische Darstellung)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die eigene Leistungsfähigkeit und die der Lerngruppe beurteilen und für die Durchführung eines Wettkampfes bewerten</li> <li>• Unterschiedliche Leistungsvoraussetzungen erfassen und beurteilen für die jeweilige persönliche Leistungsfähigkeit (Diabetes, körperliche Behinderungen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Hochsprungwettkampf durchführen (Techniken sind den Schüler*innen überlassen, solange sie den Regeln des Hochsprungs entsprechen) und nach unterschiedlichen Möglichkeiten auswerten (Absolute Werte, Relative Werte zur Körpergröße, verschiedene Wettkampfklassen)</li> </ul>
<p>(2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen 5 UV</p> <p><b>A/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Volleyball</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniken des Volleyballspiels kennenlernen und erarbeiten</li> <li>• Pritschen, Baggern, Aufgaben üben und festigen</li> <li>• Vereinfachte Spielformen (3 gegen 3, 4 gegen 4) erarbeiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Volleyballspiel bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, oder Raum) - auch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Volleyballspiel in allen Punkten (Technik, Taktik, Kondition, Spiel) beurteilen</li> <li>• Das Volleyballspiel unter weiteren Heterogenitätsdimensionen (Geschlecht, Leistungsunterschiede) beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überprüfung der eingeübten technischen Fertigkeiten (Pritschen, Baggern, Aufgabe)</li> <li>• Überprüfung der Spielfähigkeit im</li> </ul>

	<p>und ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende taktische Spielideen verstehen und umsetzen (3mal spielen innerhalb der eigenen Mannschaft)</li> </ul>	<p>außerhalb der Sporthalle – initiieren und eigenverantwortlich durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Hilfsmittel des Bewegungslernens (Videos, Bildreihen, eigene Aufnahmen) erproben</li> </ul>		<p>Rahmen einer vereinfachten Spielform (3 gegen 3, 4 gegen 4)</p>
<p>(6) Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste 3 UV</p> <p><b>B/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Ballkorobics</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merkmale von Bewegungsqualität (Körperspannung, Gestaltungskriterien, Synchronität von Körper/Musik/Partner) einzeln, in Partner- und Gruppenarbeit auf erweitertem Niveau anwenden</li> <li>• Ausgehend von einer Einführung in die gestalterische Bewegung mit Bällen (Basketball, Fußball, Handball beispielsweise) erhalten die SuS Gestaltungsaufgaben zu verschiedenen Aspekten der</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich kommunizieren und üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die eigene Leistung und die Leistung anderer in Gestaltungs- und Präsentationsprozessen nach selbst erarbeiteten Kriterien einschätzen und bewerten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation einer Choreographie, die im Hinblick auf Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Form, Dynamik) sowie Synchronität und Kreativität bewertet wird</li> </ul>

	<p>Gestaltungskriterien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eigene Kompositionen entwickeln und präsentieren</li> </ul>			
<p>(8) Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Wintersport 2 UV ***fakultativ*** <b>A/C/D = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Rolliparcours</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sicheres Fortbewegen</li> <li>Änderung der Fahrtrichtung</li> <li>Ausweichen, Beschleunigen u. Bremsen</li> <li>Hindernisse umfahren</li> <li>Staffelspiele</li> <li>Rollstuhlparcours</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Funktionsweise eines Rollstuhls kennen und handhaben</li> <li>Sorgfältiger Umgang mit dem Sportgerät</li> <li>Einen Parcours entwerfen und aufbauen</li> <li>Regeln und Zeitstrukturen einhalten</li> <li>Sicherheitsgrundsätze beachten</li> </ul>	<p>Gefahrenmomente beim Rollstuhlfahren für sich und andere situativ einschätzen und auf den Alltag übertragen und verbalisieren/verschriftlichen nach den Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Stoppen</li> <li>Abstand</li> <li>Geschwindigkeit</li> </ul> <p>Verschiedene Parcours im Hinblick auf ihre Eignung als sicherer aber herausfordernder Übungsraum beurteilen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entwerfen und Präsentieren eines Übungsparcours (Kriterien: Sicherheit, Übungseffekt, Alltagsnähe, Spaß)</li> <li>Durchfahren eines Parcours im Hinblick auf eine geschätzte Zeit</li> </ul>
<p>(9) Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport 5 UV <b>E/D = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Kämpfen im Stand</b> um Raum/um Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sicheres Fallen aus dem Stehen einüben</li> <li>Taktische Fähigkeiten entwickeln und situativ anwenden</li> <li>Sich auf Dynamik, Gleichgewichts-situation und räumliche Situation beim</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klare Regeln zum kampfbetonten Handeln finden, akzeptieren, einhalten und ggf. variieren</li> <li>Sicherheit beim Kämpfen durch Fallschulung und kooperatives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sich über Wahrnehmung, Gedanken und Gefühle beim Kämpfen austauschen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wettkampf mit Einhalten der Regeln und Umsetzung der erarbeiteten Falltechniken und taktischen Maßnahmen zum Brechen des Gleichgewichts</li> </ul>

	Kämpfen im Stand einlassen	Verhalten gewährleisten		
<p>(7) Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele 6 + 7 UV</p> <p><b>D/E = Inhaltsfelder</b></p> <p><b>D/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Basketball II</b> Basketball fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Technische und koordinative Fertigkeiten (wie Dribbeln, Passen, Fangen, Korbleger, Distanzwurf) umsetzen</li> <li>• Aufstellung/ Positionen</li> <li>• <b>Offense:</b> erste taktische Maßnahmen des miteinander Spielens verstehen und situativ einsetzen können (Give`n go, pick`n roll)</li> <li>• <b>Defense:</b> Manndeckung</li> </ul> <p><b>Badminton (plus Tischtennis)</b> Badminton fair und regelgerecht spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Technische und koordinative Fertigkeiten (wie Vorhand-Überkopf-Clear /-Drop /-Smash und Drive /-Rückhand) umsetzen</li> <li>• Spielvariationen des Doppels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Weiterführende nahezu vollständige Spielregeln benennen und anwenden</li> <li>• Mannschaftsspiel organisieren, durchführen u. Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen</li> <li>• Selbstständiger Aufbau der verschied. Netzanlagen</li> <li>• Regeln verstehen, umsetzen und als Schiedsrichter agieren können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene komplexe Spielsituationen im BB und BA anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Fairness, Regeln) beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchlaufen eines Dribbling-Wurf-Parcours</li> <li>• Überprüfung der eingeübten technischen Fertigkeiten (Dribbeln, Passen, Fangen, Korbleger, Distanzwurf)</li> <li>• Spielverständnis</li> <li>• Schriftliches Regeltestat</li> <li>• Spielzug entwickeln</li> <li>• Turnier planen und veranstalten</li> <li>• Überprüfung der eingeübten technischen Fertigkeiten (Vorhand-Überkopf-Clear /-Drop /-Smash und Drive /-Rückhand)</li> </ul>
(1) Den Körper	• Sich <b>selbstständig</b> und	• Elemente eines	• Gesundheitlich vertretbare	• Anleiten einer



<p>wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen 2 UV</p> <p><b>A/F = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>funktional</b> – allgemein und in Ansätzen sportartenspezifisch – <b>aufwärmen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Koordinative Aspekte berücksichtigen und Bewegungsbahnen durchführen</li> <li>• Belastungsintensität von unterschiedlichen Bewegungssituationen erproben und vergleichen</li> <li>• Walking, Lockeres Laufen, Dribblings, Seilchenspringen, Aerobic</li> <li>• Atmen und Puls als Zeichen richtiger Belastung erfahren u begreifen</li> <li>• Gegebenenfalls Entspannungstechniken Yoga oder Taiji-Qigong unter Anleitung ausführen und deren Funktion, Aufbau und Wirkung beschreiben</li> </ul>	<p>Aufwärmprozesses (z.B. Kräftigungs- und/oder Dehnungsübungen) nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei jeweils gleicher Dauer der Bewegungsaktion sollten Pulsmessungen vorgenommen, die Belastungsintensität subjektiv eingeschätzt und mit den gemessenen Pulsfrequenzen verglichen werden (Möglichkeiten der Kooperation mit dem Fach NW/Biologie sind zu nutzen)</li> </ul>	<p>und gesundheitlich fragwürdige Körperideale grundlegend beurteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Den Nutzen von Entspannung reflektieren</li> </ul>	<p>Gruppenerwärmung mit Kenntnisvermittlung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegebenenfalls Präsentation und Einführung einer Entspannungstechnik</li> </ul>
<p>(2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen 4 UV</p> <p><b>A/E = Inhaltsfelder</b></p>	<p><b>Flag Football</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertraut machen mit dem neuen Wurfgerät</li> <li>• verschiedene Wurf- und Fangtechniken</li> <li>• Wurfvariationen: Ziel- und</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Sportspiel Flag Football bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (Zeit, Raum, Personenanzahl, Taktik, Wurfmaterial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beurteilungsfähigkeit der taktischen Variationen anhand von vorgegebenen Kriterien verbessern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überprüfung der eingeübten technischen Fertigkeiten (Wurftechnik, Präzisionswürfe aus dem Lauf, sicheres</li> </ul>

	<p>Distanzwürfe in spielerischer Form</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flag Football kennenlernen</li> <li>• vereinfachtes Regelwerk kennenlernen</li> <li>• Einstiegsspiele (Parteball, Basket-Football, Zonen-Ball, ...)</li> <li>• taktische Varianten des Flag Footballs nach vorgegebenen Kriterien erarbeiten und anwenden</li> <li>• und weitere New Games</li> </ul>	<p>...) initiieren und zielgerichtet verändern</p>		<p>Fangen im Lauf)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überprüfung der Spielfähigkeit unter Berücksichtigung der Regelkenntnisse, taktisches Besprechen und Durchführen der Angriffe sowie defensives Verhalten</li> </ul>
<p>(8) Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Wintersport 3 UV ***fakultativ*** <b>B/D/E = Inhaltsfelder</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollstuhlparcours</li> <li>• Parallelsalom</li> <li>• Biathlon</li> <li>• Hindernisse überwinden</li> <li>• Alltagssituationen meistern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Parcours entwerfen und aufbauen</li> <li>• Regeln und Zeitstrukturen einhalten</li> <li>• Sicherheitsgrundsätze beachten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreativität entwickeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchfahren/-gleiten/Überwinden eines Parcours im Hinblick auf eine geschätzte Zeit oder Schwierigkeitsgraden</li> </ul>

## 2.5. Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung

Im Rahmen der Unterrichtsvorhaben stehen wie im schulinternen Lehrplan dargestellt die Kompetenzbereiche und die Bewegungsfelder / Sportbereiche mit den jeweiligen Inhaltsfeldern im Mittelpunkt. Die Kompetenzerwartungen sind in den jeweiligen Jahrgängen klar formuliert und bilden die Grundlage für die Benotung im Fach Sport.

Die Leistungsbewertung erfolgt ausschließlich im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“. Sie bezieht sich insgesamt auf die im unterrichtlichen Zusammenhang erworbenen Kompetenzen in allen Kompetenzbereichen und berücksichtigt unterschiedliche Formen der Lernerfolgsüberprüfung.

Grundsätzlich sind die 3 Kompetenzbereiche „Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz“, „Methodenkompetenz“ und „Urteilskompetenz“ mit ihren entsprechenden Kompetenzerwartungen bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Dabei bilden die Kompetenzerwartungen der „Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz“ die Basis der Leistungsbewertungen.

Im Fach Sport kommen im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ vielfältige Formen der Leistungsüberprüfung zum Tragen. Hier ist die Unterscheidung zwischen punktuellen und unterrichtsbegleitenden Lernerfolgsüberprüfungen hilfreich und notwendig.

Neben den allgemeinen Grundsätzen und Formen der Leistungsmessung und Leistungsbewertung muss verbindlich festgelegt werden, welche der folgenden Bestandteile der Leistungen in den jeweiligen Jahrgangsstufen schwerpunktmäßig zu erbringen sind:

1. Bewegungshandeln a) technisch-koordinative Fertigkeiten b) psycho-physische Fähigkeiten c) taktisch-kognitive Fähigkeiten d) ästhetisch-gestalterische Fähigkeiten (Ansprüche jahrgangsbezogen)
2. Berücksichtigung von individuellen sportmotorischen Lern- und Leistungsfortschritten
3. Fachbezogene soziale Verhaltensweisen wie Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Kooperationsbereitschaft, Fairness, Konfliktfähigkeit
4. Allgemeines Arbeitsverhalten wie z.B. Zuverlässigkeit, Pünktlichkeit, Einstellung, regelmäßige Teilnahme mit Sportkleidung/Sportschuhen
5. Fitness- und Ausdauerfähigkeiten im Sinne der Kompetenzerwartungen
6. Qualifikationsnachweise wie das Schwimmbadzeichen, die im Unterricht erbracht worden sind (vgl. Anmerkungen)
7. Beiträge zur Unterrichtsgestaltung wie z.B. a) selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen b) Mitgestaltung von Unterrichtsprozessen c) Helfen und Sichern d) Geräteaufbau und -abbau e) Schiedsrichter- und Kampfrichteraufgaben
8. Schriftliche Beiträge zum Unterricht wie z.B. a) Übungsprotokolle b) Stundenprotokolle c) Kurzreferate / Präsentationen

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

Anmerkungen: Außerunterrichtliche Leistungen im Schulsport wie z.B. leistungssportliches Engagement, Teilnahme an Schulsportwettkämpfen, Ausbildung zur Sporthelferin/zum Sporthelfer sind verbindlich als Bemerkungen auf dem Zeugnis zu vermerken, sind jedoch nicht Teil der Sportnote.

Jahrgangsbezogene Zuordnung von 1 – 9 mit Unterpunkten:

5. Jahrgang	6. Jahrgang	7. Jahrgang	8. Jahrgang
1a-d, 2, 3, 4, 7c+7d, 8b, 9	1a-d, 2, 3, 4, 5, 6, 7c+7d, 8b, 9	1a-d, 2, 3, 4, 5, 7a-e, 8b, 9	1a-d, 2, 3, 4, 5, 7a-e, 8b+c, 9

## 2.6. Sporttheorie und Hinweise zur Sprachkompetenzentwicklung im Sportunterricht

Die Schüler\*innen entwickeln kontinuierlich ihre allgemeinen kognitiven Fähigkeiten im Sportunterricht von 5 bis 8 Jahrgangsstufe. Darüber hinaus kommt der Sprache im Sport zu einer besonderen Bedeutung durch ihre Funktion als notwendiges Mittel für die Beschreibung von Bewegungen und sportlichen Handlungsabläufen zu und zum anderen verfügt die Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur über einen ganz eigenen Fachsportschatz, der zudem noch sehr schnelllebig ist. Damit bieten sich im Fach Sport vielfältige Möglichkeiten, eigene bewegungs- und sportbezogene Wahrnehmungen, Gedanken und Interessen sprachlich angemessen darzustellen.

## Allgemeine Anmerkungen:

### Jahrgangsstufe 5/6:

1. Die Schüler\*innen sollen Verhaltensregeln und Sicherheitsaspekte benennen und erläutern und in Bezug zu den Besonderheiten in der Sporthalle und Schwimmhalle setzen können.
2. Sie sollen Absprachen treffen innerhalb von Partner- und Gruppenarbeiten.
3. Die Schüler\*innen sollen für eine sichere und reibungslose Organisation des Sportunterrichts, Zeichen- und Körpersprache kennen, verstehen und internalisieren.
4. Sie sollen verschiedene Organisationsformen (Reihe, Gasse, Kreis usw.) verstehen und durchführen können.
5. Darüber hinaus sollen die Schüler\*innen die Funktionsweisen der Geräte sowie deren Auf- und Abbau bzw. Aus- und Einräumen in Geräteräumen durchführen und erläutern können.
6. Die Schüler\*innen sollen verschiedene Spielfelder und Spielfeldbegrenzungen benennen und beschreiben können sowie die jeweiligen Wettkampf- und Schwimmregeln mündlich und schriftlich erklären können.
7. Die Schüler\*innen sollen in verschiedenen Sportarten einfache Bewegungsabläufe beschreiben, verstehen und erklären können.

### Jahrgangsstufe 7/8

1. Die Schüler\*innen sollen Regeln und Zeichen kennen und auf verschiedene Situationen anwenden können, um punktuell Schiedsrichteraufgaben übernehmen zu können. Insbesondere Regeln des Fairplay untereinander sollten dabei besondere Berücksichtigung finden.
2. Die Schüler\*innen sollen auf der Grundlage gegenseitigen Vertrauens Mitschüler\*innen helfen und sichern können. Die entsprechenden Begriffe sollten die Schüler\*innen kennen.
3. Die Schüler\*innen sollen die spezifischen Grundlagen des Auf- und Abbaus von größeren Spiel- und Geräteanlagen (z.B. Netz- und Sprunganlagen, Turngeräten) kennen und ausführen lernen.

4. Die Schüler\*innen sollen einfache Begriffe aus der Trainingslehre und der Gesundheitserziehung kennenlernen und erklären können. Folgende Fragen stehen z.B. im Mittelpunkt: Was bedeutet körperliches, geistiges und soziales Wohlbefinden? Welche Gesundheitsrisiken gibt es? Inwieweit kann im Sportunterricht Gesundheitsbewusstsein entwickelt werden? Was versteht man unter Technik, Taktik und Kondition? Welche motorischen Grundeigenschaften gibt es?