



Städtisches **Gymnasium**
Thusneldastraße
Köln-Deutz

Schulinterner Lehrplan zum Kernlehrplan

Sport

Sekundarstufe I

**Kompetenzen und Unterrichtsvorhaben
in der Erprobungs- und Mittelstufe**

(Stand: Juni 2016)

Inhaltsverzeichnis

1 Die Fachgruppe Sport am Gymnasium Thusneldastraße	1
1.1 Leitbild für das Fach Sport	1
1.2 Sportstättenangebot.....	1
2 Doppelauftrag des Schulsports & Pädagogische Perspektiven	2
3 Inhaltsfelder	3
4 Bewegungsfelder und Sportbereiche	4
5 Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern	5
5.1 Jahrgangsstufe 5	5
5.2 Jahrgangsstufe 6	10
5.3 Jahrgangsstufe 7, 8 & 9	11
6 Unterrichtsvorhaben	17
6.1 Jahrgangsstufe 5 & 6	17
6.2 Jahrgang 7 & 8.....	20
6.3 Jahrgangsstufe 9	21
7 Organisationsplan für das Fach Sport für die Sekundarstufe I	23
8 Leistungskonzept	23
8.1 Grundsätzliches.....	23
8.2 Kompetenzbereiche.....	24
8.3 Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung	24
8.3.1 Sportpraktischer Bereich (Gewichtung ca. 30%):.....	25
8.3.2 Sporttheoretischer Bereich und Engagement (Gewichtung ca. 30%):	25
8.3.3 Sportlich - sozialer Bereich (Gewichtung ca. 30%):	25
8.4 Bewertungsaspekte	25

1 Die Fachgruppe Sport am Gymnasium Thusneldastraße

1.1 Leitbild für das Fach Sport

Unsere Schule folgt einem ganzheitlichen, salutogenetischen Leitbild, dass die Freude an Bewegung, Spiel und Sport der Schülerinnen und Schüler in einer bewegungsfreudigen Schule fördern will.

Die Fachkonferenz Sport möchte bei Schülerinnen und Schülern Bewegungsfreude und Gesundheitsbewusstsein im Schulsport im Rahmen des Bildungs- und Erziehungsauftrages der Schule entwickeln. Durch ihr Schulsportkonzept möchte sie den Schülerinnen und Schülern die Ausbildung zu einer mündigen, bewegungsfreudigen und gesundheitsbewussten Persönlichkeit ermöglichen, um durch Bewegung, Spiel und Sport überdauernd und langfristig die Freude an der Bewegung und am Sport zu erhalten sowie Gesundheitsbewusstsein und Fitness für die Bewältigung des Alltags und zum Ausgleich von Belastung in die Lebensführung integrieren zu können.

Den Schülerinnen und Schülern soll darüber hinaus Gelegenheit gegeben werden, ihre Leistungsfreude und -bereitschaft in Wettkämpfen zu erproben und auszubilden. Deshalb setzen sich die Lehrkräfte engagiert für die Teilnahme an Wettkämpfen und für die Bildung von Schulmannschaften ein.

Jahrgangsübergreifende sportliche Angebote sowie verschiedene Arbeitsgemeinschaften sollen den Schülerinnen und Schülern ermöglichen ihre Interessen auch über den Pflichtunterricht hinaus zu verfolgen und ihre individuellen Fähigkeiten vertiefend ausbilden und erproben zu können. Hauptziel ist ein lebenslanges Sporttreiben durch eine möglichst mehrperspektivische Gestaltung von Unterricht. Nur wer mit Freude und Interesse Sport betreibt, neue Sportarten kennen lernen und individuelle Zugänge findet, ist motiviert, auch über die Schullaufbahn hinaus Sport zu treiben und etwas für sich und seine Gesundheit zu tun.

1.2 Sportstättenangebot

Schuleigene Möglichkeiten

- Sporthalle
- Gymnastikhalle
- Outdoorkletterwand
- Outdoorbasketballfeld
- 5 Outdoortischtennisplatten
- verschiedene Sport- und Spielmöglichkeiten auf dem Schulgelände

Im Umfeld der Schule

- Bezirkssportanlage Reitweg mit Fußballfeldern und Leichtathletikanlagen
- Nutzung des städtischen Agrippabades
- Kooperation mit dem nahegelegenen Fitnessstudio
- Nutzung der Ruderboote der Ruder-Riege der Schule auf dem Fühlinger See und dem Rhein

2 Doppelauftrag des Schulsports & Pädagogische Perspektiven¹

Im Rahmen des Bildungsauftrags des Gymnasiums in der Sekundarstufe I erschließt der Sportunterricht den Schülerinnen und Schülern einen Lebens- und Erfahrungsraum besonderer Prägung und leistet hierdurch seinen spezifischen Beitrag zur Entwicklung und Förderung ganzheitlicher Bildung. Dabei soll bei allen Kindern und Jugendlichen die Freude an der Bewegung sowie am individuellen und gemeinschaftlichen Sporttreiben geweckt, erhalten und vertieft werden.

Im Zentrum dieses Lern- und Erfahrungsfeldes stehen die eigene Bewegung und Körpererfahrung in unterschiedlichen individuellen und sozialen sportlichen Handlungszusammenhängen mit unterschiedlichen Sinnrichtungen und Motiven sowie ihre Bedeutsamkeit für das Leben der Schülerinnen und Schüler als einzelne und in der Gemeinschaft.

Die pädagogische und fachdidaktische Grundlegung für das Fach Sport in der Schule ist in den für alle Schulformen und Schulstufen im Fach Sport gültigen Rahmenvorgaben für den Schulsport in der jeweils geltenden Fassung differenziert entfaltet. Als pädagogische Leitidee für den erziehenden Schulsport insgesamt und damit auch für den Sportunterricht wird in diesem Zusammenhang der folgende Doppelauftrag formuliert:

Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur.

Dieser Doppelauftrag wird im Schulsport und insbesondere im Sportunterricht immer auf der Grundlage der sechs pädagogischen Perspektiven realisiert, die in den Rahmenvorgaben ausführlich erläutert sind:

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern (A)
- Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten (B)
- Etwas wagen und verantworten (C)
- Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (D)
- Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln (F).

¹ Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen (Sport), S. 9.

3 Inhaltsfelder²

Kompetenzen sind immer an fachliche Inhalte gebunden. Die nachfolgenden obligatorischen sechs Inhaltsfelder markieren bewegungsfeld- und sportbereichsübergreifende inhaltliche Schwerpunkte.

Durch diese werden jeweils die zentralen fachlichen Gegenstände strukturiert und festgelegt. Sie sind in enger Anbindung an das Bewegungshandeln in einem stetigen Praxis-Theorie-Verbund im Sportunterricht zu vermitteln und werden in den Kompetenzerwartungen (vgl. Kap. 2.4) differenziert aufgegriffen:

	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte
a	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung und Körpererfahrung • Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen • Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens
b	Bewegungsgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) • Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) • Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte.
c	Wagnis und Verantwortung	<ul style="list-style-type: none"> • Spannung und Risiko • Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst) • Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)
d	Leistung	<ul style="list-style-type: none"> • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) • Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) • Differenziertes Leistungsverständnis (z. B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)
e	Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none"> • Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) • soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen • (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen • Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a.

² Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen (Sport), S. 17f.

		Einzel- und Mannschaftswettbewerbe).
f	Gesundheit	<ul style="list-style-type: none"> • Unfall- und Verletzungsprophylaxe • grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens • Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

4 Bewegungsfelder und Sportbereiche³

Der Kernlehrplan gibt auf der Basis der Rahmenvorgaben für den Schulsport die für die Sekundarstufe I des Gymnasiums verbindliche inhaltliche Kerne in den einzelnen Bewegungsfeldern und Sportbereichen vor.

	Bewegungsfelder und Sportbereiche	Inhaltliche Kerne
1	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwärmen • Funktionsgymnastik und Haltungsaufbau • Fitness- und Konditionstraining • Entspannungstechniken
2	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele und Pausenspiele, • Kooperative Spiele • Spiele aus anderen Kulturen • Spiele im Gelände und in unterschiedlichen Umgebungsräumen
3	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende leichtathletische Disziplinen • Formen ausdauernden Laufens • leichtathletische Wettkämpfe
4	Bewegen im Wasser – Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Schwimmtechniken einschließlich Start und Wende • ausdauerndes Schwimmen • Tauchen, Springen und Rettungsschwimmen
5	Bewegen an Geräten – Turnen	<ul style="list-style-type: none"> • Turnen an Geräten • Turnen an Gerätebahnen oder –kombinationen • Akrobatik
6	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Gymnastik mit und ohne Handgerät sowie mit anderen Materialien bzw. Objekten • Tanzen in unterschiedlichen Erscheinungsformen • Bewegungskünste
7	Spielen in und mit	<ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele

³ Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen (Sport), S. 19f.

	Regelstrukturen – Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> • Partnerspiele
8	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/ Wintersport	<ul style="list-style-type: none"> • Fortbewegung auf Rädern und Rollen oder Gleiten auf dem Wasser oder Gleiten auf Schnee und Eis
9	Ringern und Kämpfen – <input type="checkbox"/> Zweikampfsport	<p>Normungebundene Kampfformen und grundlegende normgebundene Zweikampfformen</p> <p>Hinweis: Kampfsportarten, deren Handlungsziel es ist, den Beteiligten Schmerzen zuzufügen oder sie gar zu verletzen, widersprechen dem pädagogischen Auftrag und stellen keine Schulsportarten dar.</p>

5 Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern

5.1 Jahrgangsstufe 5

Die SuS können...

1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktions- gymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern

...in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben

...eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben.

Methodenkompetenz

...allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden

Urteilskompetenz

...ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden

...kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst mit- einander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern

...kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen

Methodenkompetenz □

...einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z.B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern

Urteilskompetenz

...Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten

Pädagogische Perspektiven

- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen

...leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen

...beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten)

gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen so- wie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben

...einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfvorgangs durchführen

□ **Methodenkompetenz** □

...leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen

...grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden

Urteilskompetenz □

...die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen

...die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

4. Bewegen an Geräten – Turnen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten

...technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben

...am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden

...in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden

Methodenkompetenz

...Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben

...sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen

Urteilskompetenz □

...turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten

Pädagogische Perspektiven

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- Etwas wagen und verantworten

5. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben

...grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden

...grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben

Methodenkompetenz □

...durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen

...einfache ästhetisch gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren

Urteilskompetenz □

...einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten

Pädagogische Perspektiven

- sich körperlich ausdrücken Bewegungen gestalten

6. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch- kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern

...sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten

...grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären

...**ein** großes Mannschaftsspiel und **ein** Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen

Methodenkompetenz

...einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden

...grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikations- formen anwenden

Urteilskompetenz

...Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen.

Pädagogische Perspektiven

- das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

7. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz □

...sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen

...Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen □

Methodenkompetenz □

...grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten

Urteilskompetenz

...Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

8. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen

...sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern

Methodenkompetenz □

...grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden,
durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen

Urteilskompetenz □ □

...einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten

Pädagogische Perspektiven

- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- etwas wagen und verantworten

5.2 Jahrgangsstufe 6

Die SuS können...

1. Bewegen im Wasser – Schwimmen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen

...eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch- koordinativ grundlegendem Niveau ausführen

...eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit erbringen

...das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen

Methodenkompetenz □

...einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten

...Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden □

Urteilskompetenz □

...Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- Wahrnehmungsfähigkeiten verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern - Etwas wagen und verantworten
- Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

5.3 Jahrgangsstufe 7, 8 & 9

Die SuS können

1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – auf- wärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen

...ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druckbedingungen – zeigen

...eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben

□

Methodenkompetenz □

...einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten

...grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen

□

Urteilskompetenz □

...ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen

...gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch- kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden

...in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln

...Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen

Methodenkompetenz

...Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern

Urteilskompetenz

...Bewegungsspiele – auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen,

inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben

...einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (z. B. Biathlon, Triathlon) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen □

Methodenkompetenz □

...leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten

...selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen

Urteilskompetenz □

...die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln
- das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

4. Bewegen an Geräten – Turnen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...an Turngeräten (u.a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau norm- ungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden

...an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen, eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen

...zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern

Methodenkompetenz □

...in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen

...Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren

...sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern

Urteilskompetenz

...Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen

...eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten.

Pädagogische Perspektiven

- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten
- etwas wagen und verantworten

5. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern

...in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) – auch in der Gruppe – anwenden und zielgerichtet variieren

...Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungs- handeln

integrieren

...eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern

Methodenkompetenz □

...ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet – allein oder in der Gruppe – entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern

Urteilskompetenz

...die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen

...bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten

6. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren

...das jeweils ausgewählte große Mannschafts- **und** Partnerspiel auf fort- geschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen so- wie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern

...konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unter- scheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden

□

Methodenkompetenz □

...Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern

...spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden

...Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen

Urteilskompetenz

...die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen

...den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen

Pädagogische Perspektiven

-kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

7. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz □

...sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Wahrnehmung der Auswirkungen und Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern

...technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern

Methodenkompetenz

...beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sport- spezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden

Urteilskompetenz

...die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen

...Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z.B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungs- gestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen

Pädagogische Perspektiven

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

8. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

...grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten

und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern

...mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen

Methodenkompetenz

...Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten

...kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben

Urteilskompetenz

...die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen

...Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen

Pädagogische Perspektive

- kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- etwas wagen und verantworten

6 Unterrichtsvorhaben

6.1 Jahrgangsstufe 5 & 6

Inhaltsbereiche	Unterrichtsvorhaben	Unterrichtliche Realisierung	Std	Pädagogische Perspektiven
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	* Im Gleichgewicht sein - balancieren können * Körpersignale wahrnehmen und begreifen sich selbst aufwärmen können * Progressive Muskelentspannung kennenlernen und anwenden	- Übungen an Schwebebalken und Schrägbalken und mit Pedalos - Aufwärmspiele - Atemfrequenz messen - Grundlegende Hygiene wahrnehmen - Körperreisen: Wechsel von Spannung und Entspannung wahrnehmen	12	* Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern * Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	* Spielmöglichkeiten entdecken und gestalten * Wir erfinden Spiele auf dem Sportplatz	- Spiele der Welt - Spielformen variieren - Spiele vereinfachen - Wintersport in der Halle? - Orientierungslauf - Schnitzeljagd	20	* Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen * Das Leisten erfahren, Verstehen und einschätzen

<p>3. Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>* Laufen - Springen - Werfen vielfältig erfahren * Schnell und geschickt um und über Hindernisse laufen * Üben und Trainieren für einen leichtathletischen Wettkampf</p>	<p>-Pendelstaffeln und Sprints (50/75m) auf Zeit - Ausdauerlaufspiele - Variables Springen hoch/tief/weit mit und ohne Sprunghilfen - Hoch/Weit- und Zielwürfe mit unterschiedlichen Wurfobjekten - Minimarathon - Brennball - Hindernisparcours - Slalomläufe - Wettkampfübungen in der Leichtathletik - Leichtathletik-Sportfest</p>	<p>16 * Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen * Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern * Kooperieren^ wett-kämpfen und sich verständigen</p>
<p>4. Bewegen im Wasser - Schwimmen</p>	<p>* Über die Verbesserung des Bewegungsgefühls im Wasser Sicherheit gewinnen * Sicher und ausdauernd in Bauch - und Rückenlage schwimmen können * Vielseitiges Wasser - springen</p>	<p>- Übungen und Spiele im Lehrschwimmbecken zur - Gewöhnung an Wasserwiderstand und den Aufenthalt unter Wasser (Tauchen) - Schulung der Atmung - Erleben des (stat.) Auftriebs - Erlernen des Gleitens - Organisationsformen kennen und ausführen - Grundfertigkeiten des Gleitens in Bauch - und Rückenlage anwenden und dyn. Auftrieb erleben - Grobformung der Fortbewegung in Brust- und Rückenlage - Synchronisierung der Atmung (Ausatmung im Wasser) - Jugendschwimmabzeichen - Sprünge zur Erweiterung der Wassersicherheit (von Treppe, Beckenrand, Startblock, Brett) - Sprungformen vom Im - Brett</p>	<p>25 * Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern * Etwas wagen und verantworten * Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p>

5. Bewegen an Geräten -Turnen	*Sich vielfältig an Geräten bewegen *Die Schwerkraft spüren und überwinden	-Turnen an Gerätebahnen -Schwingen an Ringen ,Tauen, Barren und Reck -Rollen am Boden und an Schrägen -Klettern an Sprossenwand und an Tauen -Sprünge an Kasten,Bock und vom Minitrampolin	12	*Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern *Etwas wagen und verantworten
6. Gestalten,Tanzen und Darstellen-GymnastüVTanz Bewegungskünste	*Klang, Rhythmus und Musik als Impuls für Bewegungsgestaltung Nutzen *Wie erfinden, üben und präsentieren Kunststücke	- Kleine Choreographien üben und vorführen -Akrobatische Figuren üben und vorführen - Zirkus in der Schule - Jonglage	12	*Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten *Sich körperlich ausdrücken ^Bewegungen gestalten
7. Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele	*Grundfertigkeiten Großer Sportspiele gemeinsam Erschließen und anwenden *Wir entwickeln unsere gemeinsamen Regeln für ein Torschusspiel	-Grundfertigkeiten Passen, Fangen Dribbling, Freilaufen (Basket-, Hand- und Fußball) -Zielaktionen -Kleine Sportspiele (s.o.) mit vereinfachten Regeln	20	*Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen *Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
8. Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport/Bootsport/Wintersport • >	*Wir suchen unser Gleichgewicht beim Fahren und Rollen mit vielfältigen Sport- und Spielgeräten *Geschick und sicher Rad fahren *Rudern im Gig 4x+ und 1x	-Mit den Pedalos fahren -Sommerskilaufen -Mit Inliner fahren -Sicherheitsausrüstung am und um das Fahrrad -Übungen zum Bremsen, Beschleunigen und Kurvenfahren -Fahrspiele auf dem Schulhof in Staffelform -Skullen im Mannschaftsboot und im Einer	12	*Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern *Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	* Kleine Kämpfe -Das Zweikämpfen spielerisch erfahren	-Kennenlernspiele in Form von Partnerübungen und Spielen - Tauziehen	10	* Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
	* Sich fallen lassen und gehalten werden	- Fall- und Rollübungen - Kämpfe um Raum/Gegenstände etc. - Transportspiele		* Etwas wagen und verantworten
Projekte - Fächerübergreifende Unterrichtsvorhaben	* Gesundheits-erziehung in der Schule: „Das hält mich fit!“	-Spiele und Läufe zur Ausdauerwahrnehmung -Unterrichtseinheit „Herz und Kreislauf“ im Jg. 5/6 -Die richtigen Getränke	10	*Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen *Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein

		und die besten Energieriegel beim Sport- treiben - Unterrichtseinheit „Ernährung“		entwickeln
--	--	---	--	------------

6.2 Jahrgang 7 & 8

Inhaltsbereiche	Unterrichtsvorhaben	Unterrichtliche Realisierung	Std	Pädagogische Perspektiven
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die eigene Kraft erproben und verbessern * Verbesserung der Bewegungskoordination 	<ul style="list-style-type: none"> - altersgemäße Kraftentwicklung, z.B. Circuit / Med.-Ballübung / Sprungkraft -Übungen -komplexe Bewegungen/ Körperbeherrschung, z. B. Minitrampolin 	10	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern ◆ Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kleine Spiele bedürfnisgerecht variieren ◆ Welche Spiele sind für uns geeignet? ◆ Neue Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> -Vergrößerung/ Verkleinerung von Spielflächen/ Spieleranzahl, - Regelveränderung und - Regelvereinfachung - Baseball, Flag-Football etc. 	22	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen
3. Laufen, Springen, Werfen- Leichtathletik .	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Wir lernen ausgewählte leichtathletische Disziplinen näher kennen ◆ Leistungs- und Wettkampfsituationen erfahren und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Hürdenlauf- Sprint- Mittelstrecke, Sprünge -Vorbereitung Leichtathletik-Sportfest - Klasseninterne Wettkämpfe - Minimarathon 	18	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen ◆Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
4. Bewegen an Geräten- Turnen	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Gemeinsam mit Partnerinnen und Partnern turnen ◆ Kleinere Übungsfolgen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> Elementare Hilfestellung Synchrone Übungsreihe, z.B. Bodenturnen Gerätekombination und Übungsfolgen am Boden 	18	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen ◆ Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten
5. Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/ Tanz/ Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Bewegungskünste entwickeln und präsentieren ◆ Wir entdecken den Einfluss unterschiedlicher Musik auf unsere Bewegung 	<ul style="list-style-type: none"> -Individuelle Schwerpunktsetzung, z. B. Breakdance / Hip- Hop /Jonglage - Freie Improvisation/ Volkstänze/ Folklore 	8	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten
6. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> ◆Entwicklung der Rückschlagspiele ◆ Vom Gegeneinander zum 	<ul style="list-style-type: none"> - Volleyball - Badminton - Spielfähigkeit am Beispiel von Basketball, 	20	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

	Miteinander - Spielfähigkeit entwickeln	Handball und Fußball		
7. Gleiten, Fahren, Rollen- Bootssport	♦ Ruidern im Mannschaftsboot und im Einer ♦ Steuermann im Ruderboot	- Skullen im 4x+ und 1x - Steuermann/frau im Ruderboot	16	♦ Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
Projekte/ inhaltsbereichsübergreifende und fächerübergreifende Unterrichtsvorhaben	* Gewaltprävention * Selbstbehauptungstraining	- Workshops - Projekte: - Kletterwand - Ruder-Wanderfahrt - Beachvolleyball / Minigolf	12	♦ Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern, Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

6.3 Jahrgangsstufe 9

Inhaltsbereiche	Unterrichtsvorhaben	Unterrichtliche Realisierung	Std	Pädagogische Perspektiven
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	* Fitness - ein Beitrag zu mehr Lebensqualität	- Ergonomischer Einsatz von Gewichten - Wellness / Rückenschulung -Circuit / Aerobic / Walking	10	♦ Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	* Wir spielen Spiele aus anderen Kulturen	- Baseball / Cricket / Flag Football/ Korbball / Indica	12	* Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
3. Laufen, Springen Werfen - Leichtathletik	* Orientierungsläufe mit Karte und Kompass * Schulung der Wurfdisziplinen * Schulung der Sprungdisziplinen * Ausdauerläufe	- Organisation: Einzel- und gruppenwettkämpfe - Kugelstoß - Speerwurf - Schleuderwurf - Hochsprung- Weitsprung - Minimarathon - Leichtathletik-Sportfest	16	♦ Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln ♦ Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
4. Bewegen an Geräten - Turnen	* Klettern in und außerhalb der Schule * Arbeit mit Sprunggeräten	- Kletterwand - Besuch einer Kletterhalle - Minitrampolin - großer Kasten: Grätsche / Hocke / Handstandüberschlag	16	♦ Etwas wagen und verantworten ♦ Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
5. Gestalten tanzen, Darstellen - Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	* Tänze kennen lernen und variieren * Bewegungskünste entwickeln und präsentieren	- Jonglage, Bewegungen gestalten nach Thematik aktueller Musik - Einüben von Tänzen: Standard -Tänze, Rock'n Roll...	12	♦ Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten ♦ Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten
6. Spielen in und mit Regelstrukturen	* Regelstrukturen erkennen und	- Vom Regel variablen zum Regel konformen	22	♦ Kooperieren, wettkämpfen und sich

- Sportspiele	gestalten in den großen Spielen * Vom Gegeneinander zum Miteinander - Spielfähigkeit entwickeln	Spielen: Fußball - Handball - Basketball- Volleyball - Position einhalten- teamorientiert spielen - Angriff und Verteidigung möglichst beachten		verständigen
7. Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport	* Gelegenheiten für das Rudern in der Umgebung erkunden und gemeinsam Verhaltensregeln erarbeiten	- Rudern auf dem Fühlinger See und dem Rhein - Ruder-Wanderfahrt	16	♦Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern ♦ Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln
Projekte/ inhaltsbereichsübergreifende und fächerübergreifende Unterrichtsvorhaben	* Mit turnerischen und gymnastisch-tänzerischen Elementen Bewegungstheater gestalten	- Tänzerische und choreografische Vorbereitung einer Abendveranstaltung (Kunst- Musik- Sport)	12	* Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten

7 Organisationsplan für das Fach Sport für die Sekundarstufe I

Jahrgangsstufe							
	5	6	7	8	9	10	
Leichtathletik	0,5 V	0,5 V	0,5 VI	0,5 VI	0,5 VII	0,5 VII	
Turnen	0,5 V	0,5 V	0,5 VI	0,5 VI	0,5 VII	0,5 VII	
Gymn./Tanz	0,5 IV		0,5 IV	0,5 V	0,5 V	0,5 V	
Schwimmen		2,5 V/VI					
Badminton			0,5 IV	0,5 IV	0,5 V	0,5 VI	
Volleyball			0,5 IV	0,5 IV	1,0 V	1,0 VI	
Tischtennis	0,5 IV	0,5 IV	0,5 V	0,5 V	0,5 VI	0,5 VI	
Basketball	1,0 IV	0,5 IV	0,5 V	0,5 V	0,5 VI	0,5 VI	
Handball	0,5 IV		0,5 V	0,5 VI			
Fussball	0,5 IV		0,5 V	0,5 VI			
Hockey			0,5 IV	0,5 V	0,5 V	0,5 VI	
Baseball			0,5 IV	0,5 IV	0,5 V	0,5 VI	
Flag-Football			0,5 IV	0,5 IV	0,5 V	0,5 VI	
Rudern		0,5 IV	0,5 IV	0,5 V	0,5 V	0,5 VI	

verbindliche Einheiten	1,5	3,5	1,5	1,5	1,5	1,5
alternativ vereinb. Einheiten	2,5	1,0	3,5	3,5	3,0	3,0
vereinb. Einheiten im Freiraum		0,5	1,5	1,5	1,5	1,5
Summe:	4,0	5,0	6,5	6,5	6,0	6,0
verbleibender Freiraum	3,0	2,0	0,5	0,5	1,0	1,0

8 Leistungskonzept

8.1 Grundsätzliches

Die rechtlich verbindlichen Grundsätze der Leistungsbewertung sind im Schulgesetz (§ 48 SchulG NRW) sowie in der Ausbildungs- und Prüfungsordnung für die Sekundarstufe I (§ 6 APO - SI) dargestellt. Da im Pflichtunterricht des Faches Sport in der Sekundarstufe I keine Klassenarbeiten und Lernstandserhebungen vorgesehen sind, erfolgt die Leistungsbewertung ausschließlich im Beurteilungsbereich "Sonstige Leistungen im Unterricht".

Dabei bezieht sich die Leistungsbewertung insgesamt auf die im unterrichtlichen Zusammenhang erworbenen Kompetenzen in allen Kompetenzbereichen und berücksichtigt unterschiedliche Formen der Lernerfolgsüberprüfung.

8.2 Kompetenzbereiche

Kompetenzerwartungen führen die Prozessebene der Kompetenzbereiche, mit den inhaltlichen Schwerpunkten der Inhaltsfelder (vgl. Kapitel 2.2 Kernlehrplan) und den konkreten Inhalten der Bewegungsfelder und Sportbereiche (vgl. Kapitel 2.3 Kernlehrplan) zusammen.

Sie beschreiben so die fachlichen Anforderungen und intendierten Lernergebnisse, die bis zum Ende der Erprobungsstufe bzw. bis zum Ende der Sekundarstufe I erreicht werden müssen. Die Kompetenzen beziehen sich auf beobachtbares Handeln in Bewegung, Spiel und

Sport und sind auf die Bewältigung von Anforderungssituationen ausgerichtet. Sie können grundsätzlich in Aufgabenstellungen umgesetzt und überprüft werden (vgl. Kapitel 2 Lehrplan).

Die umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport wird fachlich durch die folgenden Kompetenzbereiche strukturiert, die die zu erreichenden Kompetenzen bei den Schülerinnen und Schülern handlungs- und prozessbezogen bündeln:

- Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
- Urteilskompetenz
- Methodenkompetenz

Dabei bildet die Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz den fachlichen Kern der Kompetenzentwicklung und jeweils den Ausgangspunkt für die Entfaltung der Methoden- und Urteilskompetenz.

Grundsätzlich sind alle in Kapitel 2 des Lehrplans ausgewiesenen Kompetenzbereiche mit ihren entsprechenden Kompetenzerwartungen bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Aufgabenstellungen zur Leistungsbewertung sollen deshalb darauf ausgerichtet sein, das Erreichen dieser Kompetenzerwartungen zu überprüfen. Dabei bilden die Kompetenzerwartungen der Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz die Basis der Leistungsbewertungen. Eine durchgängig isolierte, ausschließlich auf die Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz bezogene Leistungsbewertung ist nicht zulässig.

8.3 Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung

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

Zu verbindlichen Bestandteilen der „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ im Durchgang der Sekundarstufe I zählen:

8.3.1 Sportpraktischer Bereich (Gewichtung ca. 30%):

- Demonstration von Bewegungshandeln: Präsentationen technisch-koordinativer Fertigkeiten, psycho-physischer, taktisch-kognitiver sowie ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten
- Fitness- und Ausdauerleistungstests im Sinne der Kompetenzerwartungen
- Qualifikationsnachweise: Schwimmabzeichen am Ende der Jahrgangsstufe 6
- Wettkämpfe: leichtathletische Mehrkämpfe, Turniere
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung: selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen; Mitgestaltung von Unterrichtssituationen
- Helfen und Sichern, Geräteaufbau und -abbau, Schiedsrichter und Kampfrichter-aufgaben, Selbst- und Fremdbeobachtung in sportlichen Handlungssituationen

8.3.2 Sporttheoretischer Bereich und Engagement (Gewichtung ca. 30%):

- schriftliche Beiträge zum Unterricht: z. B. Skizzen, Plakate, Tabellen, Kurzreferate, Stundenprotokolle, Übungs- oder Trainingsprotokolle, schriftliche Übungen, Lern-tagebücher
- mündliche Beiträge zum Unterricht (reflektierte Praxis): z. B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch
- Unterricht vor- und nachbereitende Kurzvorträge, Präsentationen

8.3.3 Sportlich - sozialer Bereich (Gewichtung ca. 30%):

- Verhalten in Unterrichtsphasen
- Verhalten bei Sportspielen (z.B. Fairness)
- Einhaltung und Umsetzung von Regeln
- Umgang mit Schülerinnen, Schülern, Lehrerinnen und Lehrern

8.4 Bewertungsaspekte

Die Fachkonferenz Sport hat Kriterien für die Leistungsbewertung in den Jahrgangsstufen 5 und 6 sowie 7 bis 9 festgelegt. Dabei finden die im Kernlehrplan formulierten Leistungsanforderungen sowie beobachtbares Verhalten, das in allen Bewegungsfeldern/ Sportbereichen übergreifend erkennbar ist, Berücksichtigung.

Die Fachkonferenz vereinbart Mindestanforderungen für alle durch die Fachkonferenz im Rahmen der Obligatorik vereinbarten Unterrichtsvorhaben, die sie der Lerngruppe jeweils zu Beginn eines UVs vorstellt. Die vereinbarten Leistungsanforderungen der Unterrichtsvorhaben werden für die jeweiligen UV festgelegt und durch entsprechende bewegungsfeldbezogene Kriterien von der Lehrkraft konkretisiert.