



Ville-Gymnasium der Stadt Erfstadt

Schwalbenstr. 1 · 50374 Erfstadt · Tel.: (0 22 35) 92 22 53 · Fax: (0 22 35) 92 22 55
E-Mail: Sekretariat@Ville-Gymnasium.de · Internet: www.Ville-Gymnasium.de

Schulinterner Lehrplan zum Kernlehrplan für die Sekundarstufe I

Sport

(Stand: 10.09.2015)

Die Fachschaft Sport legt als großes Mannschaftsspiel für die Jg.5 – 9 Basketball,
als Partnerspiel (Rückschlagspiel) in der Jg.5 - 6 Tennis und in der Jg.7 – 9 Badminton fest.
Die weiteren Sportspiele sind optional und werden nach Rahmenbedingungen festgelegt.

Gesamtübersicht

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5	1 Körper wahrnehmen/ Bewegungs- fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Kooperations- und Vertrauensspiele (u.a. gemischt-geschlechtlich) - Allgemeines Aufwärmen in spielerischen Formen - Entspannung: u.a. Körperwahrnehmungsübungen 	A, E, F	<ul style="list-style-type: none"> - Sich aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses wahrnehmen und steuern - In sportbezogenen Anforderungssituationen psychophysische Leistungsfähigkeit nachweisen und grundlegend beschreiben - Eine grundlegende Entspannungstechnik angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben 	- Allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden	- Ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise beurteilen	- Funktion und Intensität des Aufwärmens wahrnehmen und erkennen

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5	6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> - Erprobung verschiedener Handgeräte – Ball, Seil - Bewegungen im Rhythmus - Rhythmusgefühl entwickeln - Erste einfache Tanz-/Aerobicsschritte erlernen - Einzelne Bewegungen nachstellen/nachahmen - Einzelne Bewegungsfolgen nachstellen bzw. nachahmen 	A, B, E	<ul style="list-style-type: none"> - Technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgeräte anwenden und beschreiben - Grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u.a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und anwenden - Grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben (siehe z.B. Aerobic) 	<ul style="list-style-type: none"> - Durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen - Einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von vorgegebenen und selbst gestalteten Bewegungskunststücken - Bewegungen mit und ohne Handgeräte im Rhythmus ausführen - Einzelne vorgegebene Schritte nach tanzen und dabei vorgegebene Formationen eingehen - Bewegungen hinsichtlich ihrer Ausführung z.B. im Rhythmus bewerten - Eigene und fremde Bewegungen reflektieren

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele/ Basketball	<ul style="list-style-type: none"> - Basketball Grundtechniken Passen+Fangen - Beidhändiger Druckpass - Dribbling hoch-tief - Standwurf - Dribbelstaffeln und Übungsverbindungen der Grundtechniken 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern - Sich in einfachen Handlungssituationen über Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspieler und Gegnerinnen und Gegnern taktisch angemessen verhalten - Grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären - Ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern - Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele- und Spielsituation anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration der vorher genannten Techniken in komplexen Übungsformen - situationsgerechtes Verhalten innerhalb des Spiels - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5	9 Ringen und Kämpfen	- Einfache Kampfspiele und -formen in der Gruppe und zu zweit (z.B. Fang-, Zieh- und Schiebekämpfe)	A, C, E	- 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	- Grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden - Durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen	- Einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten	- An spielerischen Kampfformen kooperativ und zielgerichtet teilnehmen und diese reflektieren - Respektvoll und fair miteinander umgehen

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5	4 Bewegen im Wasser – Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> - Schwimmtechniken - Tauchen - Springen - Deutsches Jugendschwimmabzeichen Bronze 	A, C, D, F	<ul style="list-style-type: none"> - 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-koodinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen - Eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau ausführen - Eine Mittelzeitausdauerleistung (bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Einen schwimmbad spezifischen 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Gefahren erkennen und vermeiden - Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Zwei Schwimmtechniken - Startsprung - Weit - und Tieftauchen - Sprünge vom 1m Brett - 50m Brustschwimmen auf Zeit - Ausdauerschwimmen - Baderegeln - Situationsangemessenes Verhalten im Schwimmbad - Abnahme des Schwimmabzeichens Bronze

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
6	1 Körper wahrnehmen/ Bewegungsfähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Laufen und Belastung: Atem und Puls - Parcours mit Koordinations-Aufgaben entwerfen 	A, E, F, C	<ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der Grundelemente eines Parcours - Sicherheitsaspekte - Hilfestellung - selbstständiger und - eigenverantwortlicher Auf-und Abbau des Parcours 		<ul style="list-style-type: none"> - ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vor-gegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - die Auswirkungen von Laufen und Belastung wahrnehmen und reflektieren - motorische Progression Hilfestellung selbstverantwortliches Handeln

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
6	7 Spielen in Regelstrukturen - Basketball	<ul style="list-style-type: none"> - Technik - Stoppen - Sternschritt - Verschiedene Passformen - Taktik - Verteidigungsarbeit im Spiel 1:1 - Beinarbeit - Gleitschritte 	A, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern - Sich in einfachen Handlungssituationen über Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspieler und Gegnerinnen und Gegnern taktisch angemessen verhalten - Grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären - Ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern - Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele- und Spielsituation anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration der vorher genannten Techniken in komplexen Übungsformen - situationsgerechtes Verhalten innerhalb des Spiels - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch - Situationsgerechtes Verhalten im Spiel 1:1

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5/6	2 Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - Kleine Spiele - Lauf- und Fangspiele - Zielwurfspiele - Abwurfspiele - Wir entwickeln unsere Spiele selbst - Spielmöglichkeiten an die Gegebenheiten anpassen 	A, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - In sportbezogenen Anforderungssituationen psychophysische Leistungsfähigkeit nachweisen und entsprechend umsetzen - Grundlegende spielübergreifende technisch-kordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden -Umgebungsangepasste Spielmöglichkeiten erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele entwickeln mit festgelegten Regeln - Kooperative Kompetenzen (Gruppenarbeit) - Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Regelüberschreitungen angemessen beurteilen - Strukturierungskompetenzen (Beschreibung) - Sinnhaftigkeit der Regeln reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Selbst entwickeltes Spiel - Situationsgerechte Anwendung von koordinativen- und taktischen Fähigkeiten - Fairness

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5/6	3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> - Schnell und geschickt Laufen - Erfahren und erfinden von Laufparcours - Verschiedene Sprünge (einbeinig, zweibeinig; mit und ohne Anlauf; ohne und mit Drehung; Synchronsprünge) - Koordination von Anlauf und Absprung Schrittsprungtechnik - Bewegungsablauf (Schlagballwurf, Zielwerfen, Weitwerfen, Hochwerfen, Drehwerfen) 	A, D, F	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen - Leichtathletische Disziplinen auf grundlegendem Fertigniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen - Beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (1 – 10 Min) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigen Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen beim ausdauernden Laufen beschreiben - Eigene Wettkämpfe im Bereich Laufen, Werfen, Springen entwickeln und mit normierten Wettkämpfen kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Leichtathletische Übungs- und Wettkampfstätten sicherheitsgerecht nutzen - Bewegungsformen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Die eigene sprungspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktische Durchführung der Schrittsprungtechnik - Beherrschung der Grobform des Schlagballweitwurfs aus dem Drei-Schritt-Rhythmus

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5/6	5 Turnen	<ul style="list-style-type: none"> - Boden (Rollen vw/ rw; Handstand absenken) - Sprunggerät (Hockwende am Querkasten) - Bank (Balancieren vw, rw) - Ringe (Hängen und Schwingen) - Übungsverbindungen 	A, D, C	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätkombinationen verbinden in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln - Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Turngeräte sicher auf- und abbauen - Den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten - Kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben - Sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen 	<ul style="list-style-type: none"> - Turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z.B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> - Regelgerechtes Turnen ausgewählter Einzelelemente und Bewegungsverbindungen - Situationsgerechtes Helfen und Sichern - Kenntnis der Fachsprache

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5/6	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Fußball	<ul style="list-style-type: none"> - Spielformen mit fußballspezifischen Schwerpunkten (u.a. Mattenfußball, Angriffsspiele mit Gegner) - Einfache Übungsformen zum Thema Passen, Torschuss und Ballführungstechniken - Spielen in taktischer Grundordnung 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern - Sich in einfachen Handlungssituationen über 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 in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden - Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele- und Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele/Spielformen nach Anweisung ausführen - Situationsgerechtes Verhalten innerhalb des jeweiligen Spiels u. Kommunikation mit den Mitspielern - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5/6	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Handball	- Spiele mit handballspezifischen Elementen - Handballvarianten - Eigene Handballvarianten entwickeln	A, E	- Grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern - Sich in einfachen Handlungssituationen über 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 in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen	- Einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden - Grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden	- Spiele und Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen	- Spiele/Spielformen nach Anweisung ausführen - Situationsgerechtes Verhalten innerhalb des jeweiligen Spiels u. Kommunikation mit den Mitspielern - Demonstration/ Erklärung verschiedener handballspezifischer Techniken - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
5/6	7 Spielen in und mit Regelstrukturen Hockey	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele mit hockey-spezifischen Elementen - Techniken erlernen (Schlägerhaltung; Vorhand: Ball stoppen und passen; Ball führen) - Regelkunde bezüglich Schlägerhaltung (Sicherheit) 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - nach vereinfachten Regeln Hockeyspiel- und Übungsformen ausführen - Fehler bei nicht regelgerechter Schlagausführung benennen - Übungsformen zum passen und stoppen des Balls - 4 gegen 1 (Mühle) - Pass- und Laufstaffeln - Pässe auf verschiedene Ziele 	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln entwickeln und festlegen - Spiel- und Übungsformen nach einfachen Regeln ausüben 	<ul style="list-style-type: none"> - Regelüberschreitungen angemessen beurteilen - Sinnhaftigkeit der Regeln reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Korrekte Schlägerhaltung - Zielgerichtetes Passen und stoppen des Balls (Vorhand)

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
6	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Tennis	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele mit tennis-spezifischen Elementen - Techniken erlernen (u.a. Griff und Schlägerhaltung; Vorhand; Aufschlag) - Einzel und Doppel 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren - Das Tennis Spiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair spielen - Spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern - Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden - Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto/Film) erläutern - Spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele/ Spielformen nach Anweisung ausführen - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch - Demonstration von Bewegungshandeln - Präsentation technisch-koordinativer Fertigkeiten sowie taktisch-kognitiver Fähigkeiten

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	2 Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - Staffelspiele - Kleine Spiele - Wir erfinden Spiele mit einem Wurfgerät (z.B. die Spielidee von Flag-Football umsetzen) - Konkurrenz- und kooperationsorientierte Spiele und Spielvarianten - Spiele aus anderen Kulturen 	A, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - Kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele eigenverantwortlich, fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen - Entsprechende Kriterien benennen und erläutern - Spiele initiieren - Spiele bedürfnisgerecht gestalten - Spiele organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellung von Chancengleichheit - Regeln fixieren - „Lernen durch Erfahrung“ - einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern 	<ul style="list-style-type: none"> - Herstellung und Erfahrung von Spielspaß durch Chancengleichheit - Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten - Regelverstöße bewerten - Regeln reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung oder Modifikation von Spielen

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> - Zeitschätzläufe - Umkehrläufe - Einzel- und Mannschaftslaufwettbewerbe - Lauf ABC - Laufschule - Pulsmessung - Kennenlernen verschiedener leichtathletischer Disziplinen 	A, D, E, F	<ul style="list-style-type: none"> - Leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigniveau ausführen - Eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Hochsprung) in der Grobform ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> - Selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die individuelle Gestaltung des Lauf tempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativem Fertigniveau ausführen - Grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern - Wettkampf absolut und relativ

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	5 Bewegen an Geräten - Turnen	<ul style="list-style-type: none"> - Boden (Sprungrolle; Handstand abrollen; Rad; Radwende) - Sprunggerät (Hocke am Querkasten) - Reck/Stufenbarren (Felg – Unterschwing; Felg – Aufschwung; Übungsverbindungen) - Ringe (Schwingen mit halber Drehung) 	A, C, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - An Turngeräten (u.a Boden, Sprunggerät, Reck/ Stufenbarren, Balken/ Parallelbarren) oder Gerätkombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden - An ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen - Grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen - Eine turnerische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben, präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen - Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktion erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> - In Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben in Übungs- und Lernprozess übernehmen - Bewegungsgestaltung und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen - Eine Präsentation (alleine oder in der Gruppe) nach ausgewählten Kriterien bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> - Regelgerechtes Turnen ausgewählter Einzelelemente und Bewegungsverbindungen - Situationsgerechtes Helfen und Sichern - Kenntnis der Fachsprache

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	7 Spielen in Regelstrukturen - Basketball	<ul style="list-style-type: none"> - Technik (Korbleger rechts/links) - Taktik Spiel 2:2 - Give and go - Block /Abrollen - Spiel 5:5 	A, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren - Das jeweilige Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen - Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden - Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Abbildungen von Spielsituationen erläutern - Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von Grundtechniken - Grundtechniken miteinander kombinieren - Grundtechniken situationsgerecht anwenden

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Fußball	<ul style="list-style-type: none"> - Fußballtechniken (einzeln, später Handlungsketten) - Passen (nach Gegenbewegung) - Dribbeln - Ballannahme - Ballmitnahme - Torschuss - Finten (Körper- und Ballfinten) - Kopfball („Methodik“) - Positionsbezogene Spielformen - Angriffsspiel mit Torabschluss - Zonenspiele (unterschiedliche Regeln je Zone z.B. Direktspiel, nur nach vorne, Flügelspiel etc.) - Freilaufspiele 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Den Ball kontrolliert annehmen und weiterleiten - Mit dem Ball einen Raum überbrücken - Einen Gegner überwinden - Fehler bei der Durchführung verschiedener Techniken erkennen und benennen - Aufgaben wahrnehmen/ ausführen, die die jeweilige Position bedingt - Einen Angriff gezielt ausführen - Mitspieler positionsbezogen einsetzen - Angriffs- und Abwehrverhalten anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern - Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von Passen, Dribbeln, Finten, Kopfball, Torschuss - Grundtechniken miteinander kombinieren - Grundtechniken situationsgerecht anwenden - Aufgaben der versch. Positionen benennen können u. reflektieren - Regeln kennen, reflektieren und anwenden (SuS als Schiedsrichter)

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Handball	<ul style="list-style-type: none"> - Handballspezifische Techniken erlernen - Pellen - Passen - Schlagwurf - Sprungwurf - Positionsspiel und Regeln - Spiel mit verschiedenen Positionen - Regeln erfahren und erproben 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren - Das jeweilige Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen - Jeweils spielspezifische wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern - Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden - Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern - Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichter-tätigkeiten übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration der Grundtechniken - Grundtechniken miteinander kombinieren - Grundtechniken situationsgerecht anwenden - Grundtechniken (Ausführung) und Anwendungsbereich reflektieren - Ausführung versch. Positionen beim Handballspiel - Aufgaben der versch. Positionen benennen können u. reflektieren - Einfache taktische Mittel einsetzen - Regeln kennen, reflektieren und anwenden

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiel z.B. Hockey	<ul style="list-style-type: none"> - Hockeyspezifische Techniken erlernen - Rückhand: Ball stoppen und spielen - Rückhand spielen - Torabschluss - Regelkunde bezüglich des Spiels (Strafecke etc.) - Spielformen in Teams 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Regelkonform Spiel- und Übungsformen ausführen - Ballkontrolle Vor- und Rückhand im gehen und laufen - Pass- und Laufwege erproben (u.a. Spielform 4 gegen 4) - 3 gegen 1 mit Torabschluss 	<ul style="list-style-type: none"> - Eigene Übungsformen entwickeln - Spielen nach Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen - Möglichkeiten aufzeigen eine Technik zu optimieren - Regelverstöße bewerten - Regeln reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Zielgerichtetes Passen und stoppen des Balls sowohl mit Rückhand als auch mit Vorhand (Umsetzung in Spielformen) - Entwurf eines hockeyspezifischen Übungsparcours - Spielen nach Regeln

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7/8	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Volleyball	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung oberes und unteres Zuspiel - Aufschlag „von unten“ - Spiel 2 mit 2 mit elementaren Spieltechniken - Einfache Riegel-, Block- und Feldabwehrformation 	A, D, E, F	<ul style="list-style-type: none"> - Spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht im Volleyball anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel "2 mit 2" mit festen Ballwegen - Spiel 2:2 auf kleinem Feld - Spielform verändern, - Spiel 3 mit 3

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7	1 Körper wahrnehmen/ Bewegungsfähigkeiten	- Sportartspezifisches Aufwärmen	A, E, F	<p>- Sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen</p> <p>- Ausgewählte Faktoren psychophysischer Leistungsfähigkeit gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen Zeigen</p> <p>- Eine komplexere Entspannungstechnik ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben</p>	<p>- Einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten</p> <p>- Grundlegende Methoden zur Verbesserung psychophysischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren entwerfen und umsetzen</p>	<p>- Ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen beurteilen</p> <p>- Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen</p>	- Planung und Durchführung sportartbezogenen Aufwärmens

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7	6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	- Tanzchoreographien nachtanzen und entwickeln	A, B, E	- Ausgewählte Grundtechniken ästhetische-gestalterischen Bewegens strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder der Komplexität verändern - In eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität anwenden und zielgerichtet variieren - Eine Fitnessgymnastik- Choreographie in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern	- Ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen Kompositionen entwickeln und präsentieren	- Die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen	- Demonstration von Bewegungsfolgen - Aufstellungen in einer Tanzgruppe - Berücksichtigung verschiedener Gestaltungskriterien

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7	7 Spielen in Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Badminton	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelspiel auf dem Halbfeld - Vorhand-Überkopf-Clear - Hoher Aufschlag - Unterhand-Clear 	A, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren - Richtige Schlägerhaltung im Spiel anwenden - Schulung des Ballgefühls außerhalb des Spielfeldes - Schwungschleife - Regelgerechter Aufschlag (hoch, weit) - Situationsgerechte Beinarbeit - effektives Stellungsspiel - Stellungsspiel des Gegners erkennen und ausnutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsdemonstrationen erläutern - Spiel- und Übungsformen nach einfachen Regeln ausüben - Gerechte Spielfeldnutzung organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen - Die Qualität der thematisierten Schläge und des Stellungsspiels bewerten können 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von Vorhand-Überkopf-Clear - Aufschlag und Unterhand-Clear - Situationsgerechtes Stellungsspiel im Rahmen der Übungen - Spiel- und Übungsformen nach Anweisung ausführen und organisieren - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch - Kenntnis elementarer Regeln

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
7	8 Gleiten, Fahren, Rollen – hier: Wintersport	- Technisch- koordinative Fertigkeiten beim Gleiten auf Schnee - Vom Pflugbogen zum Carven	A, B, C, F	- Sich in einfachen und komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten 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, sicherheits- und geländeangepasst ausführen - Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern	- Beim Gleiten alleine und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z.B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen) erläutern und anwenden	- Die situativen Anforderungen (z.B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen anpassen und das emotionale Empfinden beurteilen - Sinnzusammen- hänge beim Gleiten (z.B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- sowie unter Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen	- Unterrichtsbegleitend: Anstrengungsbereitschaft Konzentrationsfähigkeit - Beobachtungskriterien: Demonstration von Bewegungshandeln, Präsentation technisch- koordinativer Fertigkeiten sowie taktisch-kognitiver Fähigkeiten

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
8	1 Körper wahrnehmen/ Bewegungsfähigkeiten	- Funktionsgymnastik	A, E, F	<p>- sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen</p> <p>- ausgewählte Faktoren psychophysischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druckbedingungen – zeigen</p> <p>- eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben.</p>	<p>- einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten</p> <p>- grundlegende Methoden zur Verbesserung psychophysischer 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</p>	<p>- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen (Eigenverantwortung) beurteilen</p> <p>- gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen</p>	- Gezielte Planung und Durchführung einer Gymnastikeinheit

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
8	7 Spielen in Regelstrukturen – Sportspiele, z.B. Badminton	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelspiel auf dem Normalfeld - Vorhand-Drop - Unterhand-Clear - Netzspiel - Smash 	A, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - Auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair spielen - Wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern - Taktik des Einzels situationsgerecht anwenden - Einen Drop und Rückhand-Unterhand-Clear spielen - Eine weitere Technik spielen - Netzspiel (z.B. Vorhand / Rückhand, tiefe und hohe Ballannahme) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden - Schriftliche Anweisungen (Übungsfolgen) verstehen und praktisch umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Effektivität von Schlägen in einer konkreten Spielsituation einschätzen - Alternativen benennen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von: Vorhand-Drop, Rückhand-Unterhand-Clear, Smash - Spiel am Netz - Taktisches Spielverständnis und –verhalten - Spiel- und Übungsformen nach Anweisung ausführen und organisieren - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch - Kenntnis von Grundregeln - Selbstorganisation

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	1 Körper wahrnehmen/ Bewegungsfähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Anspannung und Entspannung: Verbesserung des Körperbewusstseins - „Fitnessstudio“ - Vorgegebene Fitnessstationen nach vorgegebener Anleitung erproben - Eigene Fitnessgeräte und Fitnessübungen (nach Vorgabe der zu kräftigenden Muskulatur) entwickeln 	A, E, F	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Faktoren psychophysischer 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 	<ul style="list-style-type: none"> - einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten - grundlegende Methoden zur Verbesserung psychophysischer 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 	<ul style="list-style-type: none"> - ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen (Eigenverantwortung) beurteilen - gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von versch. selbst gestalteten Fitnessübungen und Fitnessgeräten - Anatomisches Hintergrundwissen (Muskelgruppen) - Sportgesundheitliches Hintergrundwissen (gesundheitsgerechte Ausführung) - Reflektion Übungen und Ausführung (Paarweise/Plenum) - Versch. Methoden (Dehnen, Beweglich machen, Kräftigen) unterscheiden können - Dehnen unter gesundheitlichen Aspekten reflektieren - Eigene und fremde Ausführungen bewerten

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	2 Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - Varianten und Weiterentwicklungen von großen und kleinen Spielen (die Spannung im Spiel erhalten) - Konkurrenz- und kooperationsorientierte Spiele und Spielvarianten - Wir experimentieren mit Regeln und Strukturen 	A, D, E	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln (Raum, Zeit, Spieleranzahl, Spielmaterial) selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielideen unterschiedlicher Spieltypen erfahren, begreifen - Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial, Raum) initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern 	<ul style="list-style-type: none"> - Sinnvolle Umstrukturierung von Regeln - Unfall- und Verletzungsprophylaxe - Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> - Umstrukturierung von bekannten Spielen gemäß unterschiedlicher Rahmenbedingungen

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	- Verbesserung gezielter konditioneller Elemente und Erlernen einer neuen leichtathletischen Disziplin	A, D, E, F	- Leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigniveau ausführen - Eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoßen) in der Grobform ausführen	- Leichtathletische Wettkampfregeln erläutern - Selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren - Den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen	- Normierte und selbstentwickelte /alternative Wettkämpfe auf ihre Eignung überprüfen - Die eigene, disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen	- Verbessern der Technik in den einzelnen Disziplinen - Die erlernte Disziplin auf einem erweiterten Leistungsniveau ausführen und z.B. in einem Wettkampf messen

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	5 Bewegen an Geräten - Turnen	<ul style="list-style-type: none"> - Boden (z.B. Handstand, Flugrolle, Bewegungsverbindungen) - Reck (Bewegungsverbindungen) - Sprunggerät (Sprünge z.B. über Langkasten) - Le Parkour 	A, B, C	<ul style="list-style-type: none"> - an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation von Bewegungsverbindungen - Präsentation eines Le Parkour Runs - Präsentation "kreativer" Hindernisüberwindungen - Kenntnisse und Durchführung eines "sicheren" Geräteaufbau

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	7 Spielen in Regelstrukturen – z.B. Badminton	<ul style="list-style-type: none"> - Einzel als Wettkampfspiel - Vereinfachtes Doppelspiel - Vorhandsmash - Links-Vom-Kopf-Clear (nach Möglichkeit) - Rückhand-Drop - Kurzer Aufschlag 	D, E	<ul style="list-style-type: none"> - Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden - Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden - Spielen des Smash (Trefferpunkt des Balles, Flugkurve, Krafteinsatz, Platzierung) - Die gelernten Techniken zielgerichtet zum Punktgewinn einsetzen - Situationsgerechtes Verhalten im Doppel (Vorhand vor Rückhand, der besser positionierte Spieler schlägt, verschiedene Aufschlagvarianten, Stellungsspiel des Gegners beobachten und freie Räume nutzen) - Spielen des Links-Vom-Kopf-Drops (situationsgerechte Anwendung) - Spielen des Rückhanddrops (Trefferpunkt, Flugkurve, Platzierung) - Situationsgerechter Einsatz der beiden Techniken - Anwendung des kurzen Aufschlags im Doppel und als Variante im Einzel 	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen - Organisation eines Klassenturniers 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Stärken und Schwächen im Doppelspiel analysieren können 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von Smash und kurzem Aufschlag - Situationsgerechtes, variables und effektives Einsetzen der gelernten Techniken zum Punktgewinn in Training und Wettkampf - Vorbereiten und durchführen eines Klassenturniers - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch - Kenntnis elementarer Regeln

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	7 Spielen in Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Basketball	<ul style="list-style-type: none"> - Technik (Sprungwurf, Hakenwurf) - Taktik (Spiel 3:3, Spiel 5:5, Mann/Mann Verteidigung) - Von der Grobform zur Feinform 	A, E, D	<ul style="list-style-type: none"> - sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren - das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielfähigkeit (u.a. Zuspiel, Ballannahme, Dribbling, Freilaufen, Blocken, Rebound, Spielübersicht) - Wechsel zwischen Raum- und Manndeckung - Umschalten von Verteidigung auf Angriff und umgekehrt - Positionsgerechtes Spiel - Kämpferischer Einsatz - Organisation, Leitung und Auswertung von Spielen, Turnieren - Kenntnisse zum Regelwerk

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Fußball	<ul style="list-style-type: none"> - Fußballspielen mit taktischen Vorgaben - Ballbesitzspiele („breit und tief“ - z.B. ballbesitzende Mannschaft spielt auf 3 Hütchentore) - Verteidigungsspiele („eng und dicht gestaffelt“) - Zweikampfschulung (1-1, 2-1, 2-2...4-4) - Spielformen (Überzahl- Unterzahl) 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Räume erkennen und das Spiel anhand der Freiräume gestalten - Besser positionierte Mitspieler sehen und in Szene setzen - Mit wenigen Ballkontakten spielen - Sich selbst im Raum anbieten 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Mitspieler verbal anleiten und unterstützen - Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern - Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichter-tätigkeiten übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Versch. taktische Vorgaben ausführen können - Eigene taktische Vorgehensweisen entwickeln (Individual-/Mannschaftstaktik) - Taktische Mittel reflektieren - Spielbetrieb organisieren (Wettkampf-/Turnierformen)

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Handball	<ul style="list-style-type: none"> - Handballspielen nach taktischen Vorgaben - Abwehrtaktische Mittel (ausgehend von der 6:0 Deckung) - Angriffstaktische Mittel (z.B. Tempo-Gegenstoß, 2. Welle) 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-kordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren - Das jeweilige Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen - Jeweils spielspezifische wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern - Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden - Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Abbildungen von Spielsituationen (z.B. Foto, Film) erläutern - Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichter-tätigkeiten übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Versch. taktische Vorgaben ausführen können - Eigene taktische Vorgehensweisen entwickeln (Individual-/Mannschaftstaktik) - Taktische Mittel reflektieren - Spielbetrieb organisieren (Wettkampf-/Turnierformen)

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Hockey	<ul style="list-style-type: none"> - Hockey als Wettkampfspiel - Freies Spiel - Spiel miteinander - Spiel gegeneinander (z.B. Turnierformen) - Über- und Unterzahlspiel in Angriff und Abwehr mit Torabschluss - Aufstellung 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden - Möglichkeiten des Angriffsspiel und Verteidigung erarbeiten - Durchführen der Angriffs- und Abwehrtaktik - Positionsspiel 	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichter-tätigkeiten übernehmen - Organisation eines Klassenturniers - Taktische Mittel in der Gruppe besprechen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Spielsituationen beurteilen und entsprechende taktisch agieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielen nach offiziellen Hallenhockeyregeln - Den Spielsituationen entsprechend individual- und gruppentaktisch agieren

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Tischtennis	<ul style="list-style-type: none"> - Einzel als Wettkampfspiel - Aufschlag (mit RH) - Freies Spiel - Spiel miteinander - Spiel gegeneinander (z.B. Kaiserspiel) 	A, E	<ul style="list-style-type: none"> - Konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden - Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden - Gelernte Techniken zielgerichtet zum Punktgewinn einsetzen - Verschiedene Aufschlagvarianten, Stellungsspiel des Gegners beobachten - Freie Bereiche nutzen - Unterscheiden von offensivem und defensivem Spielverhalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichter-tätigkeiten übernehmen - Organisation eines Klassenturniers 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten - Die individuelle Spielfähigkeit beurteilen - Stärken und Schwächen im Angriff- / Konter- und Abwehrspielsystem analysieren können 	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstration von Rückhand und Aufschlag kurz mit Vorhand/ Aufschlag mit Rückhand - Situationsgerechtes, variables und effektives Einsetzen der gelernten Techniken zum Punktgewinn in Training und Wettkampf - Vorbereiten und durchführen eines Klassenturniers - Reflexion des eigenen Handelns im Unterrichtsgespräch

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele z.B. Volleyball	<ul style="list-style-type: none"> - Zuspieltechniken festigen - Turniere - Volleyball in grundtaktischen Übungsformen 3:3 und 2:2 - Nach Möglichkeit Spiel 6:6 	A, D, E, F	<ul style="list-style-type: none"> - Spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiterentwickeln und situationsgerecht im Volleyball anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielwettkämpfe selbstständig organisieren - Spielregeln situationsangemessen verändern - Schiedsrichtertätigkeiten leisten 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel Kriterien geleitet bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> - Aufschlag von unten regelgerecht ausführen - Demonstration der Techniken Pritschen und Baggern - Erste Anwendung im Spiel gegeneinander - Spiel „3 gegen 3“ - Nach Möglichkeit Spiel 6:6

Stufe	Bewegungsfelder/ Sportbereiche	Inhalte	IHF	Bewegungs- und Wahrnehmungs-Kompetenzen	Methoden- Kompetenzen	Urteils- Kompetenzen	Leistungsbewertung
				Die SchülerInnen können:			
9	4 Bewegen im Wasser – Schwimmen	- Rettungsschwimmen DLRG-Bronze	A, C, D	- Ausdauerleistung im Wasser (u.a. Kleiderschwimmen) - Diverse Sprünge - Tief- und Streckentauchen - Transportieren und Schleppen - Diverse Befreiungsgriffe - An-Land-Bringen - Selbst- und Fremdrettung (vgl. Inhalte DLRG-Bronze- Schwimmabzeichen)	- Grundlegende Merkmale der DLRG- Disziplinen erläutern - Sich auf die zu erbringenden Leistungen des Rettungsschwimmabzei- chens Bronze vorbereiten	- Ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in den Belastungs- situationen der Lebensrettung einschätzen und bewältigen	- Bestehen der theoretischen und praktischen Prüfung (DLRG-Bronze)

Leistungsbewertung und Notenfindung im Sport der SI

1. Grundsätzliche Aspekte

Die Grundsätze der Leistungsbewertung am VGE werden fortgeschrieben, indem der neue Kernlehrplan Sport S-I und dessen Konkretisierungen („Kompetenzerwartungen“) integriert werden. Sportunterricht ist ein kontinuierlicher Prozess, dessen Anforderungen am VGE auf der Basis der folgenden Aspekte festgelegt werden:

A. Ausgewogene Berücksichtigung der gestellten Kompetenzerwartungen in allen vorgesehenen Bewegungsfeldern und Sportbereichen

B. Berücksichtigung aller Kompetenzbereiche:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

als Ausgangspunkt für die Entfaltung der Methoden- und Urteilskompetenz mit den folgenden Leistungserwartungen:

Fähigkeiten und Fertigkeiten:

L 1: psycho-physisch

L 2: technisch-koordinativ

L 3: taktisch-kognitiv

L 4: ästhetisch-gestalterisch

Fachliche Kenntnisse:

L 5: eigenes sportliches Handeln

L 6: sportliches Handeln im sozialen Kontext

L 7: Sport als Teil der gesellschaftlichen Wirklichkeit

Methodenkompetenz

L 8: Anwendung methodisch-strategische Verfahren

L 9: Anwendung sozial-kommunikativer Verfahren

Urteilskompetenz

L 10: zum eigenen sportlichen Handeln und zu dem der MitschülerInnen

L 11: zu grundlegenden Sachverhalten/Rahmenbedingungen des eigenen sportlichen Handelns und des Handelns im sozialen Kontext

L 12: zu methodisch-strategischen und sozial-kommunikativen Verfahren und Zugänge bei Bewegungs-, Spiel- und Sportkulturen

C. Beobachtung sportbezogener Verhaltensdimensionen

L 13: Selbst- und Mitverantwortung

L 14: Leistungswille, Leistungsbereitschaft, Anstrengungsbereitschaft

L 15: Selbstständigkeit

L 16: Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen

L 17: Fairness, Kooperationsbereitschaft- und fähigkeit

D. Bewertung vor dem Hintergrund des individuellen Leistungsvermögens sowie der individuellen Lernprogression

E. Bewertung vor dem Hintergrund von Transparenz und Angemessenheit

2. Formen der Leistungsüberprüfung

2.1 Prozessbezogene, unterrichtsbegleitende Lernerfolgsüberprüfung

- selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen
- Mitgestaltung von Unterrichtssituationen
- Helfen und Sichern, Geräteaufbau und -abbau, Schiedsrichter- und Kampfrichteraufgaben
- Selbst- und Fremdbeobachtung in sportlichen Handlungssituationen
- Anstrengungsbereitschaft, Willenskraft, Kooperations- und Teamfähigkeit, Leistungsbereitschaft
- Beiträge (mündlich): Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch ...

Die Fachkonferenz Sport sieht in den genannten und im Unterricht eingeübten Formen ein geeignetes Instrument, insbesondere auch „Inaktive“ am Unterrichtsgeschehen zu beteiligen, und so auch Leistungsbewertungen dieser SchülerInnen vornehmen zu können.

2.2 Produktbezogene, punktuelle Lernerfolgsüberprüfung

- Demonstration von Bewegungshandeln, Präsentationen technisch-koordinativer Fertigkeiten, taktisch-kognitiver sowie ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten
- Fitness-/ Ausdauerleistungstests
- Qualifikationsnachweise: Schwimmbabzeichen, DLRG-Bronze
- Wettkämpfe: Mehrkämpfe, Turniere
- selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen
- Selbst- und Fremdbeobachtung in sportlichen Handlungssituationen
- Schriftliche Beiträge zum Unterricht, z.B. Übungen, Skizzen, Plakate, Tabellen, Kurzreferate, Stundenprotokolle, Übungs- oder Trainingsprotokolle, Lerntagebücher, Portfolios
- Mündliche Beiträge zum Unterricht: Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch u.s.w.

Die Fachkonferenz Sport vereinbart, dass entsprechend vorbereitete, punktuelle Leistungsüberprüfungen („Tests“) nur in einem angemessenen Verhältnis zu den anderen im Unterricht praktizierten Formen der Leistungsüberprüfung bei der Notengebung herangezogen werden.

3. Hausaufgaben im Sportunterricht

Hausaufgaben können prinzipiell zur Vorbereitung, Nachbereitung, Vertiefung und Erweiterung der Unterrichtsinhalte dienen.

Die Fachkonferenz Sport schließt sich dem pädagogischen Auftrag an, verantwortungsvoll mit der Lernzeit der Schülerinnen und Schüler umzugehen.

Andererseits tragen Hausaufgaben dem Anspruch der Fachkonferenz Sport entsprechend auch im Sportunterricht zur Qualitätssicherung bei. Daraus ergibt sich für die Mitglieder der Fachkonferenz Sport die Verpflichtung, Hausaufgaben pädagogisch behutsam und didaktisch effizient zu konzipieren.

Hausaufgaben als Übungs-, Anwendungs- und Vorbereitungsaufgaben sollten im Fach Sport in der Sekundarstufe I deshalb im Wesentlichen beschränkt bleiben auf Prozesse, die zwar im Unterricht initiiert werden, deren geforderte Ergebnisse in Form von Kompetenzerwartungen (z. B. Ausdauerleistungen) aber durch schulischen Unterricht allein nicht hinreichend kontinuierlich und vertiefend realisiert werden können. Dabei sind differenzierte Aufgabenstellungen geeignet, den unterschiedlichen Fähigkeiten und der unterschiedlichen Belastbarkeit der Schülerinnen und Schüler Rechnung zu tragen.

Um den individuellen Belastungen der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden, beachten die Mitglieder der Fachkonferenz, dass die vereinbarten Hausaufgaben im jeweiligen UV schriftlich festgehalten werden, um eine unnötige Anhäufung oder Dopplung von Hausaufgaben zu vermeiden.

Die Fachkonferenz Sport am VGE sieht aber insbesondere eine sinnvolle Einsatzmöglichkeit von Hausaufgaben im Rahmen der „Sonstigen Mitarbeit“ von Schülerinnen und Schülern, die vorübergehend aufgrund von Krankheit oder Verletzung an der aktiven Teilnahme gehindert werden.

Diese „punktuellen“ Hausaufgaben für einzelne Schülerinnen und Schüler können sich auf die Vorbereitung der Übernahme kleinerer Unterrichtsphasen (z.B. Aufwärmprogramm), auf die Mithilfe bei der organisatorischen Vorbereitung einer Stunde (z.B. Spielplan für ein Klassenturnier / Festlegung von Mannschaften / Musikauswahl für eine Präsentation o.ä.) oder die Erstellung von Protokollen oder kleineren Referaten (z.B. Prinzipien des speziellen Aufwärmens / Pulsmessung beim Ausdauerlaufen o.ö.) beziehen.

Diese Hausaufgaben sind unter Angabe der Themenstellung und der voraussichtlichen Dauer zur Bewältigung der Aufgabe festzuhalten (Klassen- bzw. Kursbuch) und im Anschluss, für den Betroffenen und die Klasse transparent, zu bewerten, um so auch den „Inaktiven“ Möglichkeiten der „sonstigen Mitarbeit“ im Fach Sport zu bieten.

4. Notendefinitionen

Bei der Bewertung der Leistungen werden folgende Notenstufen zu Grunde gelegt:

- Die Note „sehr gut“ (1) soll erteilt werden, wenn die Leistung den Anforderungen im besonderen Maße entspricht.
- Die Note „gut“ (2) soll erteilt werden, wenn die Leistung den Anforderungen voll entspricht.
- Die Note „befriedigend“ (3) soll erteilt werden, wenn die Leistung im Allgemeinen den Anforderungen entspricht.
- Die Note „ausreichend“ (4) soll erteilt werden, wenn die Leistung zwar Mängel aufweist, aber im Ganzen den Anforderungen noch entspricht.
- Die Note „mangelhaft“ (5) soll erteilt werden, wenn die Leistung den Anforderungen nicht entspricht, jedoch erkennen lässt, dass die notwendigen Grundkenntnisse vorhanden sind und die Mängel in absehbarer Zeit behoben werden können.
- Die Note „ungenügend“ (6) soll erteilt werden, wenn die Leistung den Anforderungen nicht entspricht und selbst die Grundkenntnisse so lückenhaft sind, dass die Mängel in absehbarer Zeit nicht behoben werden können.

5. Leistungsanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 5 und 6

Voraussetzungen für Note gut:

- Schülerinnen und Schüler verfügen in grundlegenden sportlichen Handlungssituationen über insgesamt - den Anforderungen voll entsprechenden - physischen Leistungsvoraussetzungen zur angemessenen Bewältigung der Bewegungsaufgaben und den dazu notwendigen konditionellen Fähigkeiten.
- Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende technisch-koordinative Fähigkeiten in nahezu allen Bewegungsfeldern und Sportbereichen (u.a. Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus); der Gesamteindruck der Bewegungsausführungen wird auch bei kleinen Fehlern nicht beeinträchtigt.
- Schülerinnen und Schüler verhalten sich in den meisten sportlichen Handlungssituationen sowie in grundlegenden Spielhandlungen unter Berücksichtigung der Beurteilungskriterien situativ angemessen.
- Schülerinnen und Schüler bewältigen ästhetisch- gestalterische Grundanforderungen entsprechend der Aufgabenstellung und berücksichtigen dazu geforderte Gestaltungs- und Ausführungskriterien angemessen.
- Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können diese vor dem Hintergrund erlebter Praxis an ausgewählten Beispielen reflektiert anwenden und nutzen. Sie können jederzeit über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen situativ angemessen reflektieren.

- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Unterrichtsumgebung unter Anweisungen sicher mitzugestalten und helfend und sichernd einzugreifen.
- Schülerinnen und Schüler sind bereit ihre Leistungsgrenze kennen zu lernen und sehen Teamarbeit/Miteinander als selbstverständlich an.

Voraussetzungen für Note ausreichend:

- Schülerinnen und Schüler verfügen insgesamt über physische Leistungsvoraussetzungen, die bereits altersbezogene Defizite aufweisen, die insgesamt aber noch grundlegendes sportliches Handeln ermöglichen; Einsicht und Wille zur Leistungsverbesserung sind vorhanden.
- Schülerinnen und Schüler verfügen über mäßig ausgeprägte technisch-koordinative Fähigkeiten (u.a. Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus), die den Anforderungen zum Teil nicht mehr entsprechen; der Gesamteindruck der Bewegungsausführungen wird auf Grund von Fehlern etwas beeinträchtigt.
- Schülerinnen und Schüler verhalten sich in sportlicher Handlungssituationen sowie grundlegenden Spielhandlungen situativ wenig angemessen; einfache Handlungssituationen können selten taktisch-kognitiv angemessen bewältigt werden.
- Schülerinnen und Schüler bewältigen ästhetisch- gestalterische Grundanforderungen selten entsprechend der Aufgabenstellung und berücksichtigen dazu nur zum Teil die geforderten Gestaltungs- und Ausführungskriterien.
- Schülerinnen und Schüler weisen bei den grundlegenden Kenntnissen zum eigenen sportlichen Handeln in Teilbereichen Lücken auf und verfügen nur über rudimentäre Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen wenig sachgerecht reflektieren.
- Schülerinnen und Schüler sind selten bereit, die Unterrichtsumgebung unter Anweisungen sicher mitzugestalten und helfend und sichernd einzugreifen.
- Schülerinnen und Schüler sind selten bereit ihre Leistungsgrenze kennen zu lernen und haben Probleme Teamarbeit/Miteinander umzusetzen.

6. Leistungsanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 9

Voraussetzungen für Note gut:

- Schülerinnen und Schüler verfügen in sportlichen Handlungssituationen über insgesamt - den Anforderungen voll entsprechenden - physische Leistungsvoraussetzungen zur angemessenen Bewältigung der Bewegungsaufgaben und dazu notwendiger konditioneller Fähigkeiten.
- Schülerinnen und Schüler verfügen über erweiterte technisch-koordinative Fähigkeiten in nahezu allen Bewegungsfeldern und Sportbereichen (u.a. Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus).
- Schülerinnen und Schüler verhalten sich in den sportlichen Handlungssituationen sowie in Spielhandlungen unter Berücksichtigung der Beurteilungskriterien taktisch, kognitiv und situativ angemessen.
- Schülerinnen und Schüler bewältigen ästhetisch- gestalterische Anforderungen entsprechend der Aufgabenstellung und berücksichtigen dazu geforderte Gestaltungs- und Ausführungskriterien.
- Schülerinnen und Schüler verfügen über erweiterte Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können diese vor dem Hintergrund erlebter Praxis an ausgewählten Beispielen reflektiert anwenden und nutzen. Sie können jederzeit über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen angemessen reflektieren.
- Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die Unterrichtsumgebung ohne Anweisungen sicher mitzugestalten und selbstständig helfend und sichernd einzugreifen.
- Schülerinnen und Schüler gehen regelmäßig an ihre Leistungsgrenze und sehen Teamarbeit/Miteinander als Grundlage des sportlichen Handelns an.

Voraussetzungen für Note ausreichend:

- Schülerinnen und Schüler verfügen insgesamt über physische Leistungsvoraussetzungen, die bereits altersbezogene Defizite aufweisen, die insgesamt aber noch grundlegendes sportliches Handeln ermöglichen; Einsicht und Wille zur Leistungsverbesserung sind vorhanden.
- Schülerinnen und Schüler verfügen über mäßig ausgeprägte technisch-koordinative Fähigkeiten (u.a. Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus), die den Anforderungen zum Teil nicht mehr entsprechen; der Gesamteindruck der Bewegungsausführungen wird auf Grund von Fehlern beeinträchtigt.

- Schülerinnen und Schüler verhalten sich in sportlicher Handlungssituationen taktisch nicht angemessen.
- Schülerinnen und Schüler bewältigen ästhetisch- gestalterische Grundanforderungen selten entsprechend der Aufgabenstellung und berücksichtigen dazu nur zum Teil die geforderten Gestaltungs- und Ausführungskriterien.
- Schülerinnen und Schüler weisen bei den grundlegenden Kenntnissen zum eigenen sportlichen Handeln in Teilbereichen Lücken auf und verfügen nur über rudimentäre Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen wenig sachgerecht reflektieren.
- Schülerinnen und Schüler sind nur nach Aufforderung bereit, die Unterrichtsumgebung unter Anweisungen sicher mitzugestalten und helfend und sichernd einzugreifen.
- Schülerinnen und Schüler sind nur in Ausnahmefällen bereit, an ihre Leistungsgrenze zu gehen und haben Probleme Teamarbeit/Miteinander umzusetzen.

Quellenangaben:

Bei der Konzeption und Abfassung des schulinternen Lehrplans für das Fach Sport in der Sekundarstufe I des VGE wurden die folgenden Quellen verwendet:

MSW NRW:

Kernlehrplan Sport – Sekundarstufe I – 2011
Lehrplannavigator / Standardsicherung
schulsport-nrw.de
Schulgesetz des Landes NRW – neueste Fassung

Bezirksregierung Arnsberg:

Beispiel für einen schulinternen Lehrplan zum Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I

Bezirksregierung Köln:

Fortbildungsmaterialien für Fachvorsitzende Sport zur Lehrplanerstellung KLP-Sport-S-I (u.a.: Ralph Bröcker – www.r-broecker.de/moodle)

Erstellung der Unterrichtsvorhaben:

Neben den o.g. Quellen wurden die folgenden im Netz veröffentlichten Informationen zu den Kernlehrplänen Sport S-I als Anregung verwendet:

Erzbischöfliches Irmgardis-Gymnasium
Max-Ernst-Gymnasium Brühl

Erfstadt im Schuljahr 2015 / 2016