

Konrad- Adenauer- Gymnasium, Meckenheim



**Schulinterner Lehrplan**  
zum Kernlehrplan für die Sekundarstufe I-II

**Sport**

Stand: März 2023

## Inhalt

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit .....	2
Sportanlagen am KAG .....	2
2. Schulinterne Lehrpläne .....	3
Jahrgangsstufe 5 .....	3
Jahrgangsstufe 6 .....	5
Jahrgangsstufe 7 .....	8
Jahrgangsstufe 8 .....	10
Jahrgangsstufe 9 .....	13
Jahrgangsstufe 10 .....	15
Jahrgangsstufe EF .....	17
Jahrgangsstufe Q1-2 .....	23
3. Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit.....	27
4. Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung.....	32
Beurteilungsbereich schriftliche Leistungen/Klassenarbeiten .....	32
Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“ .....	32
Bewertungskriterien .....	33
Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung.....	33
5. Entscheidungen zu fach- und unterrichtsübergreifenden Fragen .....	33
6. Qualitätssicherung und Evaluation .....	33

# 1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

## Sportanlagen am KAG

Die Sportanlagen am Konrad-Adenauer-Gymnasium teilen sich in mehrere Bereiche auf

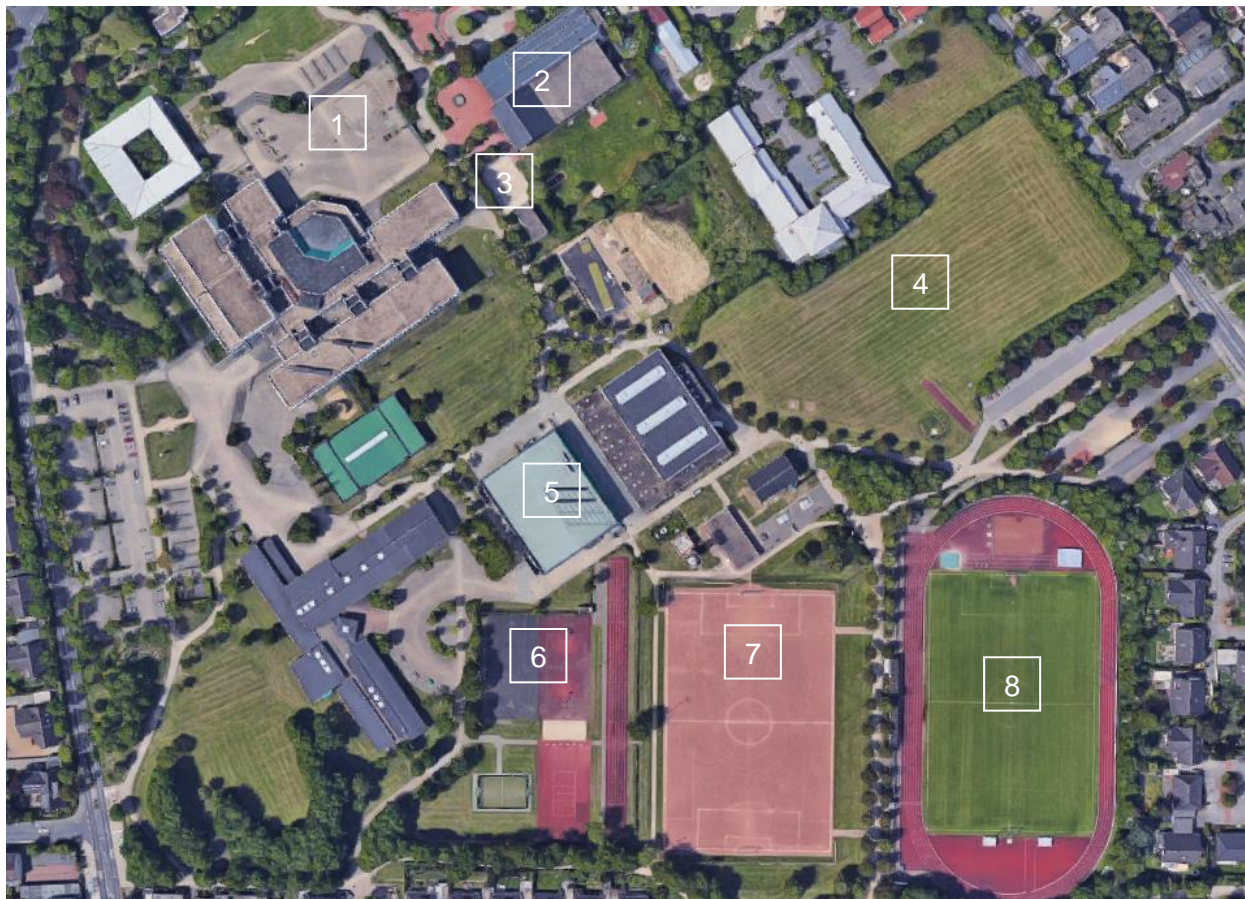


Abbildung 1: Google 2021, Entnommen am 07.04.2021.

Bezeichnung		Umfang der Anlagen
1	Schulhof	Basketballkörbe, Torwand, Kleinspielfeld mit Toren
2	Schwimmbad	4 Bahnen je 25 m und Block, 1m- und 3m-Brett, Nichtschwimmerbecken
3	Beachvolleyballfeld	Beachvolleyballfeld
4	Werferwiese	Kugelstoßanlage, Anlaufbereich für Wurfdisziplinen
5	Dreifachhalle	Dreifachhalle mit sechs Umkleiden, Kletterwand, Toren und herunterfahrbaren sowie festen Basketballkörben
6	Außenanlagen	100 Meter Bahn, Basketballfeld, Sprunggruben, Volleyballfeld, Soccer-Platz
7	Ascheplatz	Fußballfeld mit Aschegrund
8	Preuschoff-Stadion	400 Meter Kunststoffbahn, Sprunggruben, Kugelstoßanlagen, Hochsprunganlagen, Fußballfeld, Anlaufbereich für Wurfdisziplinen

## 2. Schulinterne Lehrpläne

### Jahrgangsstufe 5

Planungsgrundlage: 120 Ustd. (3 Stunden pro Woche, 40 Wochen), davon 75% obligatorisch entsprechen 90 UStd. pro Schuljahr.

UV-Nr. (Ustd.)	UV	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Inhaltliche Schwerpunkte	Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen
UV 5.1 (24)	„Laufen, Springen, Werfen“	IF: a/f; BF /SB 3  BWK (1, 2, 3) SK (a1, a2, f2) MK (a1, a2, f1) UK (a1, f1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laufspiele eigenständig erproben und deren Effekte an den Indikatoren erhöhte Temperatur, Schwitzen und Puls am eigenen Körper erfahren und verstehen lernen</li> <li>- Springen über Hindernisse in seiner Vielfalt anwenden</li> <li>- Variantenreiches Werfen hinsichtlich seiner technisch-koordinativen Faktoren kennenlernen und ausführen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsüberprüfung (Leistungstabellen des DOSB: Grobform Wurf, Sprint, Sprung, Ausdauerlauf)</li> <li>• mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. Videoanalyse der Bewegungsausführung im Sprint</li> <li>• Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 5.2 (18)	„Spiele und Spielräume entdecken“	IF: e ; BF/SB 2  BWK (1, 2, 4) SK (1, 2) MK (1, 2) UK (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- verschiedene Spielideen in Kombination unterschiedlicher Materialien kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden</li> <li>- einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung der Strukturmerkmale von Sportspielen (Spielgedanke = Dreieck aus Regelwerk, Technik, Taktik)</li> <li>• Leistungsbeurteilung (Verhalten in Spielsituationen, Fairnessgedanke, kriteriengeleitete Veränderung von kleinen Spielen)</li> </ul>

UV 5.3 (12)	„Eine Geschichte entwickeln und durch Bewegung darstellen“	IF: a/b ; BF/SB 5  BWK (1, 2, 3) SK (a1, a2, b1, b2) MK (a1, a2, b1, b2) UK (a1, b1)	- grundlegende Bewegungsfertigkeiten wie Rolle, Handstand, Rad am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen - einfache Grundformen für eine sichere und gestalterische Präsentation nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Präsentation einer turnerischen Choreographie)</li> <li>•mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 5.4 (12)	„Akrobatische Kunststücke und Sprünge lernen“	IF: b/c ; BF/SB 6  BWK (1) SK (b1, b2, c1) MK (b1, b2, c1) UK (b1, c1)	- Grundlegende ästhetisch-gestalterische Bewegungen (Laufen, Hüpfen, Springen) nutzen - einfache Grundformen für eine sichere und gestalterische Präsentation nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Präsentation einer Gruppenpyramide mit Sicherheitsstellung und -griffen)</li> <li>•mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung sowie Leistungsüberprüfung mittels einer Videopräsentation</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 5.5 (12)	„Wir ringen und raufen gemeinsam“	IF: c/e ; BF/SB 9  BWK (1, 2) SK (c1, e1, e2) MK (c1, e1, e2) UK (c1, e1)	- Durch das Kämpfen um Gegenstände kooperieren und sich durch Regeln und Rituale sicher bewegen und verständigen lernen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Hinweis: Aufstellung und Erweiterung von Verhaltensregeln durch die Schülerinnen und Schüler</li> <li>•Leistungsbeurteilung (Mattendrücken, Gegner:innen umdrehen, Regelkunde)</li> </ul>
UV 5.6 (12)	„Im Team Basketball mit- und gegeneinander spielen“	IF: a/e; BF/SB 7  BWK (1, 2, 3) SK (a2, e1, e2) MK (a1) UK (a1, e1)	- einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Profilbildung Basketball</li> <li>•Leistungsbeurteilung (Grobformen Dribbeln, Passen, Korbwurf, Spiel 5:5)</li> <li>•mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. einfache taktische Situationen in einer Spielaufnahme analysieren</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>

**Jahrgangsstufe 6**

Planungsgrundlage: 160 Ustd. (4 Stunden pro Woche, 40 Wochen), davon 75% obligatorisch entsprechen 120 UStd. pro Schuljahr.

UV-Nr. (Ustd.)	UV	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Inhaltliche Schwerpunkte	Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen
UV 6.1 (30)	„Schwimmen wie ein Fisch“	IF: a/f; BF /SB 4  BWK (1, 2, 3) SK (a1, a2, f1, f2) MK (a1, a2, f1) UK (a1, f1)	- Erlernen und verbessern der spezifischen Bewegungsfähigkeit in den Schwimmmarten einschließlich Start und Wende	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (Technikdemonstration 25 m Brust-, Kraul- und Rückenkraultschwimmen)</li> <li>mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 6.2 (20)	„Schwimmen wie ein Wal“	IF: d/e; BF /SB 4  BWK (1, 2, 3) SK (d1, d2, d3, e2) MK (d1, e1) UK (d1, e1)	- Anwendung erlernter Schwimmmarten hinsichtlich ausdauernden Schwimmens mit dem Ziel der Verbesserung der aeroben Leistungsfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (15 Minuten ausdauernd Schwimmen)</li> <li>mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung</li> <li>Leistungsüberprüfung vor dem Hintergrund der Leistungstabellen des DOSB</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 6.3 (10)	„Tauchen wie ein Wal und springen wie ein Pinguin“	IF: c/f; BF /SB 4  BWK (2, 4) SK (c1, f1, f2) MK (c1, f1) UK (c1, f1)	- Tauchen (Tief- und Streckentauchen), Wasserspringen (Rand, Block, 1m, 3m) und Bewegungsgestaltung sowie Spiele im Wasser	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (Tieftauchen mit Heraufholen eines Tauchrings, Paketsprung vom Startblock oder 1 m-Brett)</li> <li>mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung</li> </ul>

UV 6.4 (8)	„Langsam aber lange Laufen ohne zu schnaufen“	IF: f/d; BF /SB 1  BWK (1, 2, 4) SK (f1, f2, d1, d2, d3) MK (f1, d1) UK (f1, d1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erlernen allgemeiner und sportartenspezifischer Aufwärmübungen</li> <li>- Einführung in die motorischen Grund- und konditionellen Fähigkeiten</li> <li>- Erlernen von Methoden zur Verbesserung der aeroben Ausdauerfähigkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (800m-Lauf, Dauerlauf 20 Minuten)</li> <li>•mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung</li> <li>•Leistungsüberprüfung vor dem Hintergrund der Leistungstabellen des DOSB</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 6.5 (12)	„Laufen, Springen, Werfen II“	IF: d; BF /SB 3  BWK (1, 2, 3) SK (d1, d2, d3) MK (d1) UK (d1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verbesserung der grundlegenden leichtathletischen Disziplinen Sprint, Sprung und Wurf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Leistungstabellen des DOSB: Grobform/Feinform Wurf, Sprint, Sprung)</li> <li>•mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung</li> <li>•Leistungsüberprüfung vor dem Hintergrund der Leistungstabellen des DOSB</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 6.6 (4)	„Skiwoan! – Skiexkursion“	IF: a/c/e; BF /SB 8  BWK (1, 2) SK (a1, a2, c1, e2) MK (a2, c1) UK (a1, c1, e1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erlernen der Grobform und verbessern der Feinform der Bewegung im Gleiten und Fahren auf Schnee</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (sportartenspezifisches Aufwärmen, Grundtechniken Pflug- und Parallelfahren, Fahren in Gruppen, Sicherheitsaspekte auf einer Skipiste)</li> <li>•Durchführung vorbereitender Übungsformen im Bereich der Skigymnastik</li> </ul>
UV 6.7 (16)	„Reck, Boden und Sprung“	IF: a/c; BF /SB 5  BWK (1, 2, 3) SK (a1, a2, c1) MK (a1, a2, c1) UK (a1, c1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erlernen der grundlegenden turnerischen Bewegungselemente an Reck, Boden, Sprung oder Barren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Bodenturnen mit Rolle, Handstand und Rad; Sprung über ein Pferd mit Hocke; Aufschwung am Reck)</li> <li>•mögliche Einbindung im Medienkompetenzrahmen – bspw. mediengestützte Beobachtung und Rückmeldung der Bewegungsausführung</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>



UV 6.8 (12)	„In einer Mannschaft Basketball spielen“	IF: e; BF /SB 7  BWK (1, 2, 3) SK (e1, e2) MK (e1, e2) UK (e1)	- Verbesserung der sportspielspezifischen Spielfähigkeit im Basketball in einfachen sportspielorientierten Handlungssituationen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profilbildung Basketball</li> <li>• Anknüpfung an die Kompetenzen aus dem UV 5.6</li> <li>• Leistungsbeurteilung (Feinform Dribbeln, Passen, Korbwurf, Grobform Korbleger)</li> <li>• Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 6.9 (8)	„Hip-Hop, Breakdance, Jumpstyle und Co. – gemeinsam Musik in Bewegung umsetzen“	IF: b/e/f; BF /SB 6  BWK (1, 2) SK (b1, b2, b3, e2, f1, f2) MK (b1, b2, e1, e2, f1) UK (b1, e1, f1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erlernen und verbessern der Grundformen ästhetisch-gestalt. Bewegens mit und ohne Handgerät</li> <li>- Die Nutzung der Grundformen vor dem Hintergrund einer choreo. Präsentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anknüpfung an die Kompetenzen aus dem UV 5.4</li> <li>• Leistungsbeurteilung (Präsentation einer Gruppenchoreographie vor dem Hintergrund der Gestaltungskriterien Raum und Dynamik)</li> <li>• Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>



**Jahrgangsstufe 7**

Planungsgrundlage: 120 Ustd. (3 Stunden pro Woche, 40 Wochen), davon 75% obligatorisch entsprechen 90 UStd. pro Schuljahr.

UV-Nr. (Ustd.)	Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Inhaltliche Schwerpunkte	Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen
UV 7.1 (18)	Volleyball - Vom Ball über die Schnur zum Minivolleyball	IF: a/d; BF /SB 7  BWK (1) SK (a1, a2, d1, d3) MK (a1, a2, a3) UK (a1, d1)	- Erlernen der grundlegenden technisch-koordinativen Fertigkeiten sowie taktisch-kognitiven Fähigkeiten in spielerischen-situationsorientierten Handlungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (Techniken Zuspiel unten/oben, Angabe von unten, Spiel 3:3)</li> <li>Hinweis: Als Hilfestellung eine Schnur anstatt eines Netzes nutzen</li> <li>Fokus auf die Spielidee, nicht die fehlerfreie Anwendung des oberen und unteren Zuspiels</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 7.2 (18)	Leichtathletik – Wie bei Olympia!	IF: a/d; BF /SB 3  BWK (1,3) SK (a2, d1, d3) MK (a2, a3, d1) UK (a1, d1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbesserung bereits erlernter leichtathletischer Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigniveausniveau</li> <li>Erlernen einer neuen leichtathletischen Disziplin auf grundlegendem Fertigniveausniveau</li> <li>Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfs auf Basis individueller Vorbereitung und gemeinsamer Durchführung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (DOSB-Tabelle: Feinform Wurf, Sprint, Sprung; Grobform Hochsprung oder Hürdenlauf, sportartenspezifisches Aufwärmen)</li> <li>Neu einsetzende Disziplinen Hochsprung oder Hürdenlauf</li> <li>Technisch-koordinative Fertigkeiten für das Aufwärmen nutzen (bspw. Lauf-ABC, Sprung-ABC, Laufschiule)</li> <li>Durchführung des Sportabzeichens optional (Wettkampf)</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 7.3 (18)	Badminton – Mit- und gegeneinander spielen!	IF: a/e; BF /SB 7  BWK (1,3) SK (a1, a2, e1, e2) MK (a1, a2, a3, e1, e2) UK (a1, e1)	- Erlernen der grundlegenden technisch-koordinativen Fertigkeiten sowie taktisch-kognitiven Fähigkeiten in spielerischen-situationsorientierten Handlungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (Techniküberprüfung Grobform Unterhandschläge; Individualtaktik im Spiel Einzel- und Doppel)</li> <li>Schüler*innenseitige Materialbeschaffung von Schlägern und Bällen</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>

UV 7.4 (18)	Defense! Defense! - Basketball	IF: a/d; BF /SB 7  BWK (1) SK (a1, a2, d1, d3) MK (a1, a2, a3) UK (a1, d1)	- Komplexere Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel (Basketball) wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profilbildung Basketball</li> <li>• Leistungsbeurteilung (Anbahnung Feinstform Dribbeln, Passen, Korbwurf, Feinform Korbleger; Individual- und Gruppentaktik in der Defense)</li> <li>• Vertiefte Anwendung des Korblegers</li> <li>• Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 7.5 (18)	Turnen – Vom Gerätturnen zu Le Parkour!	IF: b/c; BF /SB 5  BWK (1, 2, 3) SK (b1, c1, c2, c3) MK (b2, b3, c1, c2) UK (b1, c1)	- Vom Turnen von Felg- und Stützbewegungen am Reck und/oder Barren mit Sicherheits- und Hilfestellung zu Springen und Rollen über Hindernisse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsbeurteilung (Feinform turnerische Bewegungen Rolle und Stütz; koordinative Anwendung beim Durchlaufen eines Parcours)</li> <li>• Hinweis: Exkurs Trampolin bei vorhandener Zusatzqualifikation</li> <li>• Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 7.6 (12)	Sich selbst und den Partner kontrollieren – Ringen und Kämpfen	IF: c/e; BF /SB 9  BWK (1,2) SK (c1, c2, c3, e1, e2) MK (c1, c2, e1, e2) UK (c1, e1)	- Festhalten und Befreien und Lösungen für (Boden-) Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsbeurteilung (Haltegriffe, Regelkunde, Fairness und Verantwortung)</li> <li>• Hinweis: Orientierung an den Bodenkampftechniken im Judo</li> </ul>
UV 7.7 (15)	Spiele und Spielräume entdecken – Weiterentwicklung eigener Spielideen	IF: e/a; BF /SB 2  BWK (1, 2) SK (e2, a2) MK (e1, e2, e3, a2) UK (e2, a1)	- Weiterentwicklung von eigenen Spielideen und Spielräumen auf Basis bekannter Spiel- und Regelstrukturen unter Zuhilfenahme konkretisierter Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsbeurteilung (Präsentation einer eigenen Spielidee auf Basis bekannter Spielstrukturen vor dem Hintergrund der Dreiecksstruktur Regeln-Technik-Taktik)</li> <li>• Hinweis: Anwendung der Strukturmerkmale von Spielideen</li> </ul>

**Jahrgangsstufe 8**

Planungsgrundlage: 120 Ustd. (3 Stunden pro Woche, 40 Wochen), davon 75% obligatorisch entsprechen 90 UStd. pro Schuljahr.

UV-Nr. (Ustd.)	UV	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Inhaltliche Schwerpunkte	Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen
UV 8.1 (12)	Vom Minivolleyball zum 3:3	IF: e/a; BF /SB 7  BWK (1, 2) SK (e1, e2, a2) MK (e1, e2, a2, a3) UK (e1, a1)	- Verbesserung technisch-koordinativer Fertigkeiten und taktisch-kognitiver Fähigkeiten im Zielspiel 3:3 im Volleyball  - Einführung der oberen Angabe zur Erweiterung der technisch-koordinativen Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Techniken Zuspiel unten/oben, Feinform Angabe von unten und Einführung Grobform Angabe von oben, Gruppentaktik Spiel 3:3 )</li> <li>•Hinweis: <i>Nutzung leichterer Volleybälle zur Reduktion von Ängsten</i></li> </ul>
UV 8.2 (15)	Jump! Jump! - Bewegung mit Sprungseilen und Jumpbands gestalten	IF: b/e; BF /SB 6  BWK (1) SK (b1, b2) MK (b1, b2, b3, e2) UK (b1, b2)	- Selbständige und individuelle Gestaltung von gymnastischen Bewegungen zur Komposition einer Choreographie vor dem Hintergrund einer Gruppenpräsentation unter Zuhilfenahme geeigneter Gestaltungskriterien	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Gruppenchoreographie mit dem Gerät Sprungseil vor dem Hintergrund der Gestaltungskriterien)</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 8.3 (10)	Fitness an der frischen Luft	IF: f/a; BF /SB 1  BWK (1, 2, 3) SK (f1, f2, a1) MK (f1, f2) UK (f1)	- Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten vor dem Hintergrund sportartenspezifischen sowie funktionalen Aufwärmens  - Einführung in die trainingswissenschaftlichen Aspekte ausgewählter konditioneller Fertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Orientierung an Testbatterien bspw. DMT, Münchner Fitnessstest)</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4.Produzieren und Präsentieren</b></li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>5. Analysieren und Reflektieren</b></li> </ul>

UV 8.4 (10)	Basketball, Handball, Fußball – Spielstrukturen im Vergleich	IF: e/a; BF /SB 7  BWK (1, 2) SK (e1, e2, a2 ) MK (e1, e2, e3, a1) UK (e1, a1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse sportspielspezifischer Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen zur Differenzierung taktisch-kognitiver Maßnahmen</li> <li>- Verbesserung der individuellen Spielfähigkeit in unterschiedlichen Sportspielen mit Bezug zu technisch-koordinativen Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profilbildung Basketball</li> <li>• Leistungsbeurteilung (Anbahnung Feinstform Dribbeln, Passen, Korbwurf, Feinform Korbleger; Individual- und Gruppentaktik im Vergleich mit einer zweiten Mannschaftssportart)</li> <li>• Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 8.5 (3)	Kanu fahren und Klettern	IF: a/f; BF /SB 8  BWK (1,2) SK (a1, a2, f2) MK (a1, a2, f2) UK (a1, )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in den Bootssport und Erweiterung der gerätespezifischen, technisch-koordinativen Fertigkeiten</li> <li>- Bewusstmachung von komplexen Anforderungssituationen unter Wahrnehmung von Material, Geschwindigkeit und Umwelt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsbeurteilung (Eskimorolle, Grundtechniken des Fahrens auf dem Wasser im Kanadier und Kajak, Paddeln mit Stech- und Kajakpaddel)</li> <li>• Blockseminar Worriken</li> </ul>
UV 8.6 (12)	Schwimmen wie Micheal Phelps	IF: a/f; BF /SB 4  BWK (1, 3) SK (a1, a2) MK (a1, a2, a3) UK (a1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuelle Vertiefung der Schwimmtechniken von der Grob- zur Fein- oder Feinstform</li> <li>- Abnahme des Schwimmabzeichens Bronze im Rahmen der Vorbereitung auf das Blockseminar Worriken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leistungsbeurteilung (Feinform Brust-, Kraul- und Rückenkraultschwimmen)</li> <li>• Abnahme eines Schwimmabzeichens (mindestens Bronze)</li> <li>• Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>

UV 8.7 (9)	Schwimmen unter Wettkampfbedingungen	IF: a/d; BF /SB 4 BWK (1, 3) SK (a1, a2) MK (a1, a2, a3) UK (a1)	- Erarbeitung und Gestaltung eines Schwimmwettkampfes nach den Wettkampfbedingungen des DOSB - Abnahme der aeroben Ausdauerleistung nach BF1 BWK 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (DOSB-Tabelle zur Leistungsabnahme, Ausdauerschwimmen)</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 8.8 (9)	Turmspringen	IF: c/b/f; BF /SB 4 BWK (1, 3) SK (c1, c2, c3, b1, b2) MK (c1, c2, f1) UK (c1, b1)	- Einführung und Verbesserung von Sprungtechniken vom 1m-Sprungbrett und 3m-Turm	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (Kerzen-, Sicherheits-, Paket- und Kopfsprung vom 1m- und 3m-Brett)</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 8.9 (18)	Vertiefung Schwimmen	IF: a/d; BF /SB 4 BWK (2, 3) SK (a1, a2) MK (a1, a2, a3) UK (a1)	- Einführung in das Transportieren, Schleppen und Kleiderschwimmen vor dem Hintergrund des Rettungsschwimmens	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (Demonstration der Grundtechniken für das Transportieren, Schleppen und Kleiderschwimmen)</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>

**Jahrgangsstufe 9**

Planungsgrundlage: 80 Ustd. (2 Stunden pro Woche, 40 Wochen), davon 75% obligatorisch entsprechen 60 UStd. pro Schuljahr.

UV-Nr. (Ustd.)	UV	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Inhaltliche Schwerpunkte	Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen
UV 9.1 (12)	Neue Techniken in der Leichtathletik	IF: a/d; BF /SB 3  BWK (1, 2, 4) SK (a1, a2, d1, d3) MK (a1, a2, a3, d2) UK (a1, d1, d2)	- Erweiterung der technisch-koordinativen Fertigkeiten von der Grob- zur Feinform in bereits erlernten leichtathletischen Disziplinen - Erlernen einer neuen leichtathletischen Disziplin in Grobform	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (DOSB-Tabelle: Verbesserung der Feinform von Wurf, Sprint, Sprung; Einführung der Grobform im Kugelstoßen, sportartenspezifisches Aufwärmen)</li> <li>Neue Technik Hochsprung und/oder Kugelstoßen</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>
UV 9.2 (12)	Volleyball mal anders - Beachvolleyball	IF: e/a; BF /SB 7  BWK (1, 2, 4) SK (e1, e2, a1, a2) MK (e1, e2, e3, a1, a2) UK (a1)	- Erweiterung taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Fertigkeiten im ausgewählten Sportspiel - Einführung in eine weitere Sportspielvariante des ausgewählten Spotspiels	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leistungsbeurteilung (Techniken Zuspiel unten/oben, Verbesserung der Feinform Angabe von unten und von der Grobform zur Feinform bei der Angabe von oben, Gruppentaktik Spiel 4:4)</li> <li>Hinweis: Nutzung des Beachvolleyballfeldes</li> <li>Hinweis: Anbahnung KAR-Modell</li> </ul>
UV 9.3 (12)	Basketball auf der Straße – Sportspielvarianten im Vergleich am Beispiel Streetball	IF: e/a; BF /SB 7  BWK (1, 2, 4) SK (e1, e2, a1, a2) MK (e1, e2, e3, a1, a2) UK (e1, a1)	- Das Mannschaftsspiel Basketball regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Profilbildung Basketball</li> <li>Leistungsbeurteilung (Individual- und Gruppentaktik im Vergleich vom Basketball 5:5 zum Streetball im 3:3)</li> <li>Hinweis: Anbahnung KAR-Modell</li> <li>Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>

UV 9.4 (12)	Smash und Drop - Badminton	IF: e/a; BF /SB 7 BWK (1, 2, 4) SK (e1, e2, a1, a2) MK (e1, e2, e3, a1, a2) UK (e1, a1)	- Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Techniküberprüfung Grobform/Feinform Smash, Drop und Clear; Individualtaktik im Spiel Einzel- und Doppel)</li> <li>•Hinweis: Anbahnung KAR-Modell</li> </ul>
UV 9.5 (12)	Bewegung tänzerisch und künstlerisch gestalten	IF: b/a; BF /SB 6 BWK (2, 3) SK (b1, b2, a2) MK (b1, b2, b3, a2, a3) UK (b1, b2, a1, a2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellung einer tänzerischen sowie künstlerischen Choreographie unter Nutzung verschiedener analoger und digitaler Medien</li> <li>- Kriteriengeleitete Bewertung der Präsentationen durch die Gruppe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Erarbeitung und Präsentation einer Gruppenchoreographie mit kriteriengeleiteter Beurteilung der genutzten Gestaltungskriterien)</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>1. Bedienen und Anwenden</b> sowie <b>4. Produzieren und Präsentieren</b></li> </ul>



**Jahrgangsstufe 10**

Planungsgrundlage: 120 Ustd. (3 Stunden pro Woche, 40 Wochen), davon 75% obligatorisch entsprechen 90 UStd. pro Schuljahr.

UV-Nr. (Ustd.)	Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Inhaltliche Schwerpunkte	Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen
UV 10.1 (6)	Skifahren auf dem Wasser sowie andere Gleitsportarten	IF: a/; BF /SB 8  BWK (1, 2) SK (a1, a2, c1, c2, c3) MK (a1, a2, a3, c1, c2) UK (a1, a1)	- Einführung in die Gleitbewegung auf dem Wasser vor dem Hintergrund gerätespezifischer, technisch-koordinativer Fertigkeiten  - Verbesserung der individuellen technisch-koordinativen Fertigkeiten im Wassersport	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Gleichgewichtsfähigkeit beim Gleiten auf dem Wasser, Start und Ausstieg)</li> <li>•Hinweis: <i>Zentrale Planung einer Exkursion zum Bleibtreusee und Kopplung zweier Lerngruppen</i></li> </ul>
UV 10.2 (24)	Le Parkour – Akrobatik	IF: c/f; BF /SB 5  BWK (1, 3) SK (c1, c3, f2) MK (c2, f1) UK (c1)	- Verbesserung der technisch-koordinativen Fertigkeiten im Bereich akrobatischer Bewegungsausführung  - Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten und weitere Bewusstmachung der Unfall- und Verletzungsprophylaxe	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (turnerische Bewegungen Rolle, Stütz und einfache Überschlagsbewegungen; choreographische Kombination von Bewegungen bei der Durchquerung eines Parkours)</li> </ul>

UV 10.3 (18)	Fitnessstraining – kritische Betrachtung von Fitnessrends im Kontext von Trainingsplanung	IF: f/a; BF /SB 1 BWK (1, 2, 3) SK (f1, f2, a1, a2) MK (f2, a1, a2, a3) UK (f1, a1, a2, a3)	- Erweiterung der trainingswissenschaftlichen Kenntnisse im Bereich gesund-funktionalen Muskeltrainings mit Bezug zu gesundheitlichen Auswirkungen sportlichen Handelns vor dem Hintergrund medial vermittelter Körperideale und Fitnessrends	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Präsentation der Anlage eines Fitnessstrainings vor dem Hintergrund beurteilter Fitnesskonzepte)</li> <li>•Einbindung des Medienkompetenzrahmens im Bereich <b>5. Analysieren und Reflektieren</b></li> </ul>
UV 10.4 (12)	Spielräume entdecken und Spielideen verändern	IF: a/d; BF /SB 2 BWK (1, 2) SK (a1, a2, d1, d3) MK (a1, a2, a3, d2) UK (a1, a2)	- Kriteriengeleitete Beurteilung von alternativen Spielideen im Basketball	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Profilbildung Basketball</li> <li>•Leistungsbeurteilung (Anwendung bereits erlernter technisch-koordinativer und taktischer Fertigkeiten in verschiedenen Spielvariationen von Basketball bspw. Überzahlspiele oder Veränderung der Zielvorgaben)</li> <li>•Hinweis: Vertiefte Anwendung der Strukturmerkmale von Sportspielen</li> </ul>
UV 10.5 (15)	Laufen, ohne zu schnaufen!	IF: d/f; BF /SB 1 BWK (1, 4) SK (d1, d2, f1) MK (d1, d2, f2) UK (d1, d2, f1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten hinsichtlich funktionalen und sportartspezifischen Aufwärmtrainings</li> <li>- Abnahme einer aeroben Ausdauerleistung im Ausdauerlauf bspw. 30 Minuten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (AERO-S oder allgemeiner Ausdauerlauf)</li> </ul>
UV 10.6 (15)	Alternative Spiele – Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football	IF: e/f; BF /SB 7 BWK (3, 4) SK (e1, e2, f1) MK (e1, e2, e3, f2) UK (e1, f1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in die taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen eines alternativen Endzonenspiels</li> <li>- Regelgerechte und situative Handlungsmöglichkeiten in alternativen Sportspielen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Leistungsbeurteilung (Anwendung bereits erlernter technisch-koordinativer und taktischer Fertigkeiten in alternativen Endzonenspielen)</li> </ul>

**Jahrgangsstufe EF**

*Profilbildung: mindestens drei Bewegungsfelder und Sportbereiche unter Berücksichtigung aller Inhaltsfelder.*

UV-Nr. (Ustd.)	Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Inhaltliche Schwerpunkte	Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen
UV EF.1	Die spezielle Spielfähigkeit verbessern	IF: e; BF /SB 7	- Gruppentaktische Lösungsmöglichkeiten (3:3) im Basketball zur Verbesserung des Angriffsverhaltens im Kleinfeld mit unterschiedlichen Mitspielern erfolgreich anwenden	<p>Inhaltlicher Kern: Mannschaftsspiele (Basketball)</p> <p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive anwenden.</li> <li>• Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen oder unterschiedlicher Zielsetzungen situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden.</li> </ul> <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegende Aspekte bei der Planung, Durchführung und Auswertung von sportlichen Handlungssituationen beschreiben. (SK)</li> <li>• sich auf das spezifische Arrangement für ihren Sport verständigen (Aufgaben verteilen, Gruppen bilden, Spielsituationen selbstständig organisieren). (MK)</li> <li>• die Bedeutung und Auswirkung von gruppendynamischen Prozessen, auch aus geschlechtsdifferenzierter Perspektive, und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen. (UK)</li> </ul> <p>Bewertungskriterien Basketball:</p> <p>Gruppentaktische Lösungsmöglichkeiten im 3:3 zur Verbesserung des Angriffsverhaltens im Kleinfeld.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• V-Cut auf dem Flügel</li> <li>• Give'n'Go</li> </ul>

UV EF.2	Die Kunst der Fortbewegung – Le Parcours	IF: c, f; BF /SB 5	- Spektakuläre Überwindung von unterschiedlichen Hindernissen wobei der Weg und die individuellen, kreative Problemlösungen im Mittelpunkt stehen	<p>Inhaltlicher Kern: Normungebundenen Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen</p> <p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Den körperlichen Einsatz individuell an die wechselnden spezifischen Anforderungen des Geräteaufbaus und der Bewegungsumwelt anpassen.</li> <li>• In Bewegungssituationen Gefahrenmomente einschätzen und ihr Bewegungshandeln situationsangemessen und verantwortlich anpassen.</li> </ul> <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Den Einfluss psychischer Faktoren (z.B. Freude, Frustration, Angst) auf das Gelingen sportlicher Handlungssituationen beschreiben. (SK)</li> <li>• In sportlichen Anforderungssituationen auf verschiedene psychische Einflüsse angemessen reagieren. (MK)</li> <li>• Den Einfluss psychischer Faktoren auf das sportliche Handeln in unterschiedlichen Anforderungssituationen beurteilen (UK)</li> </ul> <p>Bewertungsraster „Le Parkour“:</p> <p>Punkte Dynamik Wagnis &amp; Sicherheit Kreativität &amp; Technik</p>
---------	--	--------------------	---	--

UV EF.3	Stark werden ohne ein Kraftprotz zu sein	IF: f, d; BF /SB 1	- Mit Hilfe des eigenen Körpergewichts ein individuell angemessenes Fitnessprogramm zur Kräftigung großer Muskelgruppen (Arme, Beine, Rücken, Bauch) inklusive der passenden Dehnmethode(n) demonstrieren	<p>Inhaltliche Kerne: Formen der Fitnessgymnastik und Funktionelle Dehnübungen und unterschiedliche Dehnmethode(n)</p> <p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein Fitnessprogramm (z.B. Aerobic, Step-Aerobic, Circuit-Training) unter einer ausgewählten Zielrichtung (Steigerung von Kraft, Ausdauer oder Beweglichkeit) präsentieren.</li> <li>• unterschiedliche Dehnmethode(n) im Hinblick auf verschiedene sportliche Anforderungssituationen funktionsgerecht anwenden.</li> </ul> <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern. (SK)</li> <li>• ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen. (UK)</li> </ul> <p>Bewertungskriterien Krafttraining:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sollen Übungen zum Kraftausdauer-Training entwerfen und dabei werden folgende Punkte bewertet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivation und Anstrengung</li> <li>• Sorgfältigkeit und Planmäßigkeit</li> <li>• Erklärungen von Trainingsprinzipien</li> <li>• Auswirkung von Krafttraining kennen</li> <li>• Trainingsgestaltung unter Einbeziehung von Kriterien</li> <li>• Prinzipien für Trainingsgestaltung kennen und anwenden</li> <li>• Planmäßiges Krafttraining und Kraftausdauertraining</li> <li>• Übungsformen beschreiben und sachgerecht durchführen können</li> <li>• Gymnastisches Krafttraining Beobachtungskriterien und Training dokumentieren</li> <li>• Sorgfältige und richtige Bewegungsausführung</li> </ul>
---------	--	--------------------	---	---

UV EF.4	Mit und gegeneinander spielen	IF: f, d; BF /SB 5	- Festigen technischer Fertigkeiten und taktischer Fähigkeiten für das Volleyballspiel 3:3	<p>Inhaltlicher Kern: Mannschaftsspiele (Volleyball)</p> <p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Repertoire technischer Fertigkeiten gezielt erweitern, festigen und im Spiel situationsgerecht anwenden.</li> <li>• Das taktische Verhalten in Angriffs- und Abwehrsituationen verstehen und anwenden.</li> </ul> <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterschiedliche Lernwege (u.a. analytisch-synthetische Methode und Ganzheitsmethode) in der Bewegungslehre beschreiben (SK)</li> <li>• Unterschiedliche Hilfen (z.B. Bildreihen, Filme, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern von sportlichen Bewegungen zielgerichtet anwenden (MK)</li> <li>• Den Einsatz unterschiedlicher Lernwege in Hinblick auf die Zielbewegungen qualitativ beurteilen (UK)</li> </ul> <p>Bewertungskriterien Volleyball</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ausgewählte technische Fertigkeiten festigen und in schwierigen Spielsituationen sicher anwenden können sowie das Repertoire technischer Fertigkeiten erweitern (Einführung Angriffsschlag).</li> <li>2. Taktisches Verhalten in Angriffs- und Abwehrsituationen verstehen und anwenden.</li> </ol>
---------	-------------------------------	--------------------	--	--

UV EF.5	Stars auf der Bühne	IF: b, f; BF /SB 6	<p>- Eine Gruppengestaltung unter Berücksichtigung unterschiedlicher Raumwege, Raumbenen und Formationen skizzieren, präsentieren und bewerten.</p>	<p>Inhaltlicher Kern: Gymnastik</p> <p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• selbstständig entwickelte gymnastische Bewegungskompositionen mit oder ohne Handgerät unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren</li> </ul> <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merkmale von ausgewählten Gestaltungskriterien (u.a. Raum) erläutern. (SK)</li> <li>• Aufstellungsformen und Raumwege strukturiert schematisch darstellen. (MK)</li> <li>• Eine Gruppenchoreographie anhand von zuvor entwickelten Kriterien bewerten. (UK)</li> <li>• Den Einfluss psychischer Faktoren (z.B. Freude, Frustration, Angst) auf das Gelingen sportlicher Handlungssituationen beschreiben. (SK)</li> <li>• In sportlichen Anforderungssituationen auf verschiedene psychische Einflüsse angemessen reagieren. (MK)</li> <li>• Den Einfluss psychischer Faktoren (z.B. Freude, Frustration, Angst, Gruppendruck – auch geschlechtsspezifisch) auf das sportliche Handeln in unterschiedlichen Anforderungssituationen beurteilen. (UK)</li> </ul> <p>Bewertungskriterien Gymnastik/Tanz</p> <p>1. Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raum, Zeit, Dynamik, Formaler Aufbau</li> </ul> <p>2. Anwendung folgenden Bewertungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Technik, Formationswechsel, Materialübergaben, Variation der Schritte, Sicherheit der Choreographie, Exaktheit der Bewegungsausführung, Synchronität, Takt, Schwierigkeitsgrad, Qualität der Ausführung</li> </ul> <p>Gestalterischer Gesamteindruck:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variationen, Ausstrahlung, Harmonie, Kreativität</li> </ul>
---------	---------------------	--------------------	---	---



UV EF.6	Mach mit - fit für den 3 km-Lauf	IF: d, f; BF /SB 3	- Die eigene Ausdauer gezielt auch außerhalb des Unterrichts trainieren und das eigene Training dokumentieren	<p>Inhaltlicher Kern: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und</p> <p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• einen leichtathletischen Mehrkampf unter realistischer Einschätzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen</li> </ul> <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) erläutern (SK)</li> <li>• unterschiedliche Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings erläutern (SK)</li> <li>• einen zeitlich begrenzten individuellen Trainingsplan zur Verbesserung der Ausdauer erstellen und dokumentieren (z.B. Lerntagebuch) (MK)</li> <li>• ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen. (UK)</li> <li>• sich selbständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen. (MK)</li> <li>• die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen. (UK)</li> </ul> <p>Bewertungskriterien Leichtathletik</p> <p>Ausdauerstest (Cooper, Shuttle-Run, Aero-S)</p>
---------	----------------------------------	--------------------	---	---

**Jahrgangsstufe Q1-2**

Profilbildung: zwei Bewegungsfelder und Sportbereiche unter Berücksichtigung aller Inhaltsfelder

Kursprofil 1 „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“ und „Spielen in und mit Regelstrukturen – Volleyball“ - Sequenzbildung

<b>Profilbildende Bewegungsfelder</b> BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen  BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Volleyball	<b>Profilbildende Inhaltsfelder</b> IF a Bewegungsstruktur und Bewegungslernen IF d Leistung  sowie alle <b>fettgedruckten</b> KE der SK/MK/UK aus den IF b/c/e/f
--	---

Halbjahr	Bezug zu den KE		Themen der einzelnen Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
	BWK	SK/MK/UK		
Q 1.1.	BF/SB1 BWK 1	<b>IF</b> b SK/UK1	<b>Fitnessstraining im Kontext des Sportunterrichts</b> – Einführung und Erprobung verschiedener Formen des Trainings der Kraft-Ausdauer durch kriteriengeleitet Betrachtung der Trainingsparameter zur Erweiterung der individuellen Handlungsfähigkeit im Sport	Kriteriengeleitete Erstellung eigener Trainingskonzepte auf Basis kennengelernter Konzeptionen (bspw. Zirkel, HIIT, Tabata, Crossfit) mit Bezug zu den Belastungsnormativen
	BF/SB7 BWK 3	<b>IF</b> a SK1/2 a UK1	<b>Mila Superstar</b> – grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten im Volleyball reflektiert anwenden	Technikdemonstration Angabe-Annahme, Pritschen-Baggern im Dreieck, Spiel 6:6  Erstellung von Bewegungsaufgaben mit dem KAR-Modell
Q 1.2	BF/SB7 BWK 1	<b>IF</b> f SK/UK1	<b>Calisthenics</b> – funktionales Fitnessstraining mit dem eigenen Körpergewicht vor dem Hintergrund ganzheitlichen und nachhaltigen Trainings spezifischer konditioneller Fähigkeiten und Einführung in die Fitnessdiagnostik	Überprüfung der Leistungsfähigkeit anhand einer ausgewählten Testbatterie (bspw. DMT)

<b>Q 1.2</b>	BF/SB1 BWK 3	<b>IF</b> a MK1 e MK1	<b>Vamos a la playa!</b> – Durchführung und Variation von Spielformen im Beachvolleyball sowie die Analyse der differenzierten Anforderungen an die Technik und Taktik	Spiel 2:2
<b>Q 2.1</b>	BF/SB1 BWK 2	<b>IF</b> d MK 1 d SK1/2	<b>Von Marathon nach Athen</b> – Planung und Durchführung eines aeroben Ausdauertrainings zur Vorbereitung auf einen Ausdauerlauf	Ausdauerlauf 10 km/60 Minuten
	BF/SB1 BWK 4	<b>IF</b> d UK1	<b>Training der Beweglichkeit</b> – Anwendung und Reflektion verschiedener Dehnmethoden (dynamisch, statisch, PNF) vor dem Hintergrund der Vor- und Nachteile sowie eigenen Körperwahrnehmung	Erstellung eines sportartenspezifischen Dehnprogramms zur Förderung der Beweglichkeit sowie technisch-koordinativen Fähigkeiten in den ausgewählten Sportarten
<b>Q 2.2</b>	BF/SB1 BWK 5/6	<b>IF</b> d SK2 f UK1	<b>Om!</b> – Durchführung und Analyse verschiedener Entspannungsmethoden (Yoga, Atementspannung, PMR)	Kriteriengeleitete Durchführung und Analyse von Entspannungsmethoden in Kleingruppen
	BF/SB7 BWK 2	<b>IF</b> a SK3 c SK1	<b>Block und Angriff!</b> – Einführung und Anwendung individual- und gruppentaktischer Maßnahmen und Durchführung im Zielspiel 6:6	Spielbeobachtung 6:6 und isolierte Spielsequenzen nach dem Taktik-Spiel-Konzept

## Übersicht über die Kompetenzerwartungen in diesem Kursprofil

BWK	Inhaltliche Kerne	Kompetenzerwartungen
BWK 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formen der Fitnessgymnastik</li> <li>• Aerobe Ausdauerfähigkeit in unterschiedlichen Bewegungsbereichen</li> <li>• Funktionales Muskeltraining ohne Geräte, mit einfachen Geräten und mit speziellen Fitnessgeräten zur Harmonisierung des Körperbaus und zur Haltungsschulung</li> <li>• Funktionelle Dehnübungen und unterschiedliche Dehnmethode</li> <li>• Psychoregulative Verfahren zur Entspannung (opt.)</li> <li>• Funktionsgerechtes Bewegen in Alltagssituationen unter Berücksichtigung muskulärer Balancen und gesunder Körperhaltung (opt.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formen der Fitnessgymnastik unter ausgewählten Zielrichtungen (Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Koordination) für sich und andere planen und durchführen,</li> <li>• sich gesundheitsorientiert individuell im Bereich der Langzeitausdauer (mindestens 30 Minuten) belasten,</li> <li>• selbstständig entwickelte Programme zur individuellen Förderung von Koordination, Beweglichkeit und Kraft funktional und differenziert anwenden,</li> <li>• unterschiedliche Dehnmethode (u. a. statisches Dehnen, dynamisches Dehnen, CR-Stretching) unter Berücksichtigung differenzierter Wahrnehmung und körperlicher Anforderung individuell angemessen anwenden,</li> <li>• selbstständig entwickelte Programme zur Entspannung umsetzen,</li> <li>• funktionsgerechtes Bewegen (Heben, Tragen, Stehen, Sitzen) und funktionale Übungen zur Ausbildung von muskulärer Balance und gesunder Körperhaltung in differenzierten Situationen anwenden.</li> </ul>
BWK 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mannschaftsspiele Volleyball</li> <li>• Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten Beach-Volleyball</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden,</li> <li>• in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampferhalten bewältigen,</li> <li>• selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,</li> <li>• Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.</li> </ul>
IF	Inhaltliche Schwerpunkte	Kompetenzerwartungen
IF a	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens</li> <li>• Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen</li> <li>• Zusammenhang von Struktur und Funktion von Bewegungen; biomechanische Grundlagen</li> <li>• Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben (Q SK a1)</li> <li>• grundlegende Aspekte der sensorischen Wahrnehmung und der zentralnervösen Steuerung bei sportlichen Bewegungen beschreiben (Q SK a2)</li> <li>• grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern (Q SK a3)</li> <li>• Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden (Q MK a1)</li> <li>• unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen (Q UK a1)</li> </ul>
IF d	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trainingsplanung und -organisation</li> <li>• Anatomische und physiologische Grundlagen der menschlichen Bewegung</li> <li>• Entwicklung der Leistungsfähigkeit durch Training / Anpassungserscheinungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern (Q SK d1)</li> <li>• physiologische Anpassungsprozesse durch Training erläutern (Q SK d2)</li> <li>• die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio) (Q MK d1),</li> <li>• Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen (Q MK d2).</li> <li>• Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen (Q UK d1)</li> </ul>

IF b	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestaltungskriterien</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern (Q SK b1)</li><li>• Präsentationen Kriterien geleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen (Q UK b1)</li></ul>
IF c	<ul style="list-style-type: none"><li>• Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern (Q SK c1)</li></ul>
IF e	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• bewegungsfeldspezifische Wettkampfgeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden (Q MK e1)</li></ul>
IF f	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• gesundheitsfördernde und gesundheitsschädigende Faktoren bezogen auf die körperliche Leistungsfähigkeit erläutern (Q SK f1),</li><li>• positive und negative Einflüsse von Sporttreiben im Hinblick auf gesundheitliche Auswirkungen, auch unter Berücksichtigung von geschlechterdiffernten Körperbildern beurteilen (Q UK f1)</li></ul>

**Jahrgangsstufe Q1-2**

Profilbildung: zwei Bewegungsfelder und Sportbereiche unter Berücksichtigung aller Inhaltsfelder

Kursprofil 1 „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“ und „Spielen in und mit Regelstrukturen – Badminton“ - Sequenzbildung

<p><b>Profilbildende Bewegungsfelder</b></p> <p>BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</p> <p>BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Badminton</p>	<p><b>Profilbildende Inhaltsfelder</b></p> <p>IF b Bewegungsgestaltung IF e Leistung</p> <p>sowie alle <b>fettgedruckten</b> KE der SK/MK/UK aus den IF a/c/e/f</p>
---	---

Halbjahr	Bezug zu den KE		Themen der einzelnen Unterrichtsvorhaben	Leistungsüberprüfung
	BWK	SK/MK/UK		
Q 1.1.	BF/SB6 BWK 1	<b>IF</b> b SK 1 b UK 1	<b>Stars on the Stage</b> - selbstständig entwickelte gymnastische Bewegungskompositionen mit oder ohne Handgerät unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren	Präsentation, Beobachtung und Bewertung der Ausführung und Aufgreifen von Verbesserungsvorschlägen einer vorgegebenen ästhetisch-gestalterischen Choreographie, Videoanalyse
	BF/SB7 BWK 1	<b>IF</b> e SK 1 d MK 1 f SK 1	<b>It's Shuttle-Time</b> - grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten im Badminton reflektiert anwenden	Funktionale Anwendung der technisch-koordinativen sowie individualtaktischen badmintonspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten im Einzel

Q 1.2	BF/SB6 BWK 2	IF b MK 2	<b>Recall</b> - selbstständig entwickelte stilgebundene und stilungebundene tänzerische Bewegungskompositionen unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren	Präsentation, Beobachtung und Bewertung einer Gruppenchoreographie mit Beobachtungsschwerpunkten der Gestaltungs- und Ausführungskriterien sowie Kreativität und Originalität
	BF/SB7 BWK 2	IF e MK 2 d MK 2	<b>Wie lasse ich den Gegner laufen?</b> - grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten im Badminton bewältigen	Situationsgerechte Anwendung individual- sowie gruppentaktisch-kognitiver Entscheidungen im Einzel- und Doppel
Q 2.1	BF/SB6 BWK 3	IF b UK 1 c SK 1	<b>Greatest Showman</b> - selbstständig entwickelte Bewegungskompositionen aus ästhetisch-künstlerischen Bewegungsbereichen (z. B. Pantomime, Bewegungstheater, Jonglieren) unter Anwendung einzelner Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein oder in der Gruppe präsentieren	ästhetisch-gestalterische Improvisation aus den Bereichen Gymnastik oder Tanz oder Bewegungskünste
	BF/SB7 BWK 3	IF e MK 1 e UK 1	<b>Der Kaiser</b> – Anwendung von technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten in verschiedenen Einzel-Wettkampf-Situationen	Situationsgerechte Anwendung individualtaktisch-kognitiver Entscheidungen sowie Anwendung psycho-physischer Fähigkeiten im Einzel
Q 2.2	BF/SB6 BWK 4/5	IF b SK 1 b UK 1 a SK 1	<b>Improv</b> - Objekte oder Materialien als Ausgangspunkt des ästhetisch-gestalterischen Bewegungshandelns – insbesondere der Improvisation – nutzen sowie ausgehend von selbst gewählten oder vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen unterschiedliche Bewegungs- und Darstellungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung spezifischer Gestaltungs- und Ausführungskriterien zum Experimentieren und Improvisieren nutzen.	ästhetisch-gestalterische Bewegungskomposition aus den Bereichen Gymnastik oder Tanz oder Bewegungskünste



	BF/SB7 BWK 3/4	<b>IF</b> e SK 1 c SK 1	<b>Speedminton und Beachminton</b> - selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen sowie Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen	Situationsgerechte Anwendung bereits erlernter technisch-koordinativer sowie individualtaktischer badmintonspezifischer Fähigkeiten und Fertigkeiten in einer Spielvariation
--	-------------------	-------------------------------	--	--

## Übersicht über die Kompetenzerwartungen in diesem Kursprofil

BWK	Inhaltliche Kerne	Kompetenzerwartungen
BWK 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gymnastik</li> <li>Tanz</li> <li>Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>selbstständig entwickelte gymnastische Bewegungskompositionen mit oder ohne Handgerät unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/ Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren,</li> <li>selbstständig entwickelte stilgebundene und stilungebundene tänzerische Bewegungskompositionen unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren,</li> <li>selbstständig entwickelte Bewegungskompositionen aus ästhetisch-künstlerischen Bewegungsbereichen (z. B. Pantomime, Bewegungstheater, Jonglieren) unter Anwendung einzelner Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein oder in der Gruppe präsentieren,</li> <li>Objekte oder Materialien als Ausgangspunkt des ästhetisch-gestalterischen Bewegungshandelns – insbesondere der Improvisation – nutzen,</li> <li>ausgehend von selbst gewählten oder vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen unterschiedliche Bewegungs- und Darstellungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung spezifischer Gestaltung</li> </ul>
BWK 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partnerspiel Badminton</li> <li>Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten Speedminton</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden,</li> <li>in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen,</li> <li>selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,</li> <li>Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.</li> </ul>
IF	Inhaltliche Schwerpunkte	Kompetenzerwartungen
IF b	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestaltungskriterien</li> <li>Improvisation und Variation von Bewegung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern (Q SK b1)</li> <li>verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neu gestalten) unterscheiden (Q MK b1)</li> <li>Präsentationen kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen (Q UK b1)</li> </ul>
IF e	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</li> <li>Fairness und Aggression im Sport</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern (Q SK e1)</li> <li>bewegungsfeldspezifische Wettkampfregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden (Q MK e1)</li> <li>individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen (Q MK e2)</li> <li>die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen (Q UK e1)</li> </ul>

IF d	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trainingsplanung und -organisation</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z. B. Trainingstagebuch, Portfolio), Präsentationen Kriterien geleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen (Q MK d1)</li><li>• Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen (Q MK d2)</li></ul>
IF c	<ul style="list-style-type: none"><li>• Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern (Q SK c1)</li></ul>
IF a	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben (Q SK a1)</li></ul>
IF f	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• gesundheitsfördernde und gesundheitsschädigende Faktoren bezogen auf die körperliche Leistungsfähigkeit erläutern (Q SK f1),</li><li>• positive und negative Einflüsse von Sporttreiben im Hinblick auf gesundheitliche Auswirkungen, auch unter Berücksichtigung von geschlechterdifferenten Körperbildern beurteilen (Q UK f1)</li></ul>

### 3. Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit

Der Sportunterricht in der Jahrgangsstufe 5 des Gymnasiums knüpft an die im Sportunterricht der Grundschule gewonnenen Erfahrungen an. Vorrangige Aufgabe in der Jahrgangsstufe 5 ist es, eigene Stärken zu entdecken und lernhinderliche und lernförderliche Faktoren beim sportlichen Lernprozess zu erkennen und zu verstehen. Es ist Aufgabe der Sportlehrkräfte, Schülerinnen und Schüler hierbei intensiv zu unterstützen und ggf. Eltern eingehend zu beraten. Dazu ist es erforderlich, kleine Aufgabenstellungen selbstständig oder in kleinen Gruppen zu erarbeiten sowie eigenverantwortlich durchzuführen; dazu gehört z. B. das Aufwärmen, kleinere Präsentationen sowie Kleine Spiele oder Pausenspiele selbst organisiert durchzuführen oder altersangemessen in der Schule aber auch eigenverantwortlich organisiert ihre konditionellen Voraussetzungen zu entwickeln und zu fördern. Darüber hinaus soll das gemeinsame Mit- und Gegeneinander beim sportliche Handeln einen Beitrag dazu leisten, einerseits miteinander zu kooperieren und gemeinsam Sport zu treiben, andererseits aber auch beim Wettkämpfen fair und rücksichtsvoll miteinander umzugehen und teamorientiert zu handeln. Die Lehrkräfte sehen es als ihre pädagogisch herausfordernde Aufgabe an, die Leistungsbereitschaft zu fördern, andererseits aber auch weniger leistungsstarke Schülerinnen und Schüler in ihrem Selbstwertgefühl zu stärken und ihnen Bereiche des Sports zu erschließen, die es ihnen ermöglichen individuelle Sinnperspektiven und eigene Vorlieben sportlichen Handelns zu entdecken und zu nutzen.

### 4. Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Die Leistungsbewertung ist grundsätzlich kriterienorientiert und für die Schülerinnen und Schüler transparent anzulegen. Die Lernenden sind im Sinne der nachvollziehbaren und transparenten Einschätzung fremder und eigener Lernleistung an der Leistungsbewertung angemessen zu beteiligen.

Die Fachkonferenz hat im Einklang mit dem entsprechenden schulbezogenen Konzept die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen:

#### **Beurteilungsbereich schriftliche Leistungen/Klassenarbeiten**

Entfällt im Fach Sport für die Sekundarstufe I.

#### **Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“**

Grundlage der Leistungswertung und -benotung im Rahmen des Beurteilungsbereichs „ Sonstige Leistungen“ im Fach Sport sind sowohl punktuelle wie auch unterrichtsbegleitende Lernerfolgsüberprüfungen. Darüber hinaus zählen zu den „sonstigen Leistungen im Sportunterricht“:

- Die Präsentation technisch-koordinativer Fertigkeiten, psycho-physischer, taktisch-kognitiver sowie ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten
- Fitness- und Ausdauerleistungstests
- Die jeweiligen Qualifikationsnachweise spezifischer Sportbereiche (bspw. Schwimmbadzeichen, Deutsches Sportabzeichen)
- Bewertung von Wettkampfsituationen (bspw. Tag des Sports, Schulwettkämpfe)
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung (bspw. Auf- und Abbau, Schiedsrichter, Aufwärmen, Selbst- und Fremdbeobachtung, Helfen und Sichern)
- Mündliche und schriftliche Beiträge zum Unterrichtsgespräch
- Der individuelle Lernfortschritt in den einzelnen Kompetenzbereichen

## **Bewertungskriterien**

Die Bewertungskriterien für eine Leistung müssen auch für Schülerinnen und Schüler transparent, klar und nachvollziehbar sein. Die folgenden allgemeinen Kriterien gelten sowohl für die schriftlichen als auch für die sonstigen Formen der Leistungsüberprüfung:

- Qualität der Beiträge
- Kontinuität der Beiträge
- Sachliche Richtigkeit
- Angemessene Verwendung der Fachsprache
- Bewegungskompetenz
- Selbstständigkeit im Arbeitsprozess
- Einhaltung gesetzter Fristen
- Präzision
- Differenziertheit der Reflexion
- Selbstständige Themenfindung
- Dokumentation des Arbeitsprozesses
- Qualität des Lernproduktes
- Einschätzung eigener Leistungsfähigkeit

## **Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung**

Die Leistungsrückmeldung erfolgt in mündlicher und schriftlicher Form, z.B.:

- als Quartalsfeedback,
- in individueller Beratung,
- in Schülerinnen- und Schülergesprächen,
- als Ergänzung zu einer schriftlichen Überprüfung,
- im Rahmen von Elternsprechtagen,
- in Form von (Selbst-)Evaluationsbögen

## **5. Entscheidungen zu fach- und unterrichtsübergreifenden Fragen**

Die Fachkonferenz erstellt eine mögliche Übersicht über die Zusammenarbeit mit anderen Fächern, trifft fach- und aufgabenfeldbezogene sowie übergreifende Absprachen, z. B. zur Arbeitsteilung bei der Entwicklung Curricula übergreifender Kompetenzen (ggf. Methodentage, Projektwoche, Facharbeitsvorbereitung, Schulprofil, etc.) und über eine Nutzung besonderer außerschulischer Lernorte.

## **6. Qualitätssicherung und Evaluation**

Das Fachkollegium überprüft kontinuierlich, inwieweit die im schulinternen Lehrplan vereinbarten Maßnahmen zum Erreichen der im Kernlehrplan vorgegebenen Ziele geeignet sind. Dazu dienen beispielsweise auch der regelmäßige Austausch sowie die gemeinsame Konzeption von Unterrichtsmaterialien, welche hierdurch mehrfach erprobt und bezüglich ihrer Wirksamkeit beurteilt werden. Kolleginnen und Kollegen der Fachschaft (ggf. auch die gesamte Fachschaft) nehmen regelmäßig an Fortbildungen teil, um fachliches Wissen zu aktualisieren und pädagogische sowie didaktische

Handlungsalternativen zu entwickeln. Zudem werden die Erkenntnisse und Materialien aus fachdidaktischen Fortbildungen und Implementationen zeitnah in der Fachgruppe vorgestellt und für alle verfügbar gemacht. Feedback von Schülerinnen und Schülern wird als wichtige Informationsquelle zur Qualitätsentwicklung des Unterrichts angesehen. Sie sollen deshalb Gelegenheit bekommen, die Qualität des Unterrichts zu evaluieren.