

Aufgaben und Ziele des Faches Sport

Der Sportunterricht in der Sekundarstufe I bietet den Schüler/innen einen Lebens- und Erfahrungsraum besonderer Prägung und leistet einen Beitrag zur Entwicklung und Förderung ganzheitlicher Bildung. Bei allen Kindern und Jugendlichen soll im Sportunterricht die Freude an der Bewegung, am individuellen und gemeinschaftlichen Sporttreiben geweckt, erhalten und vertieft werden. Die eigene Bewegungs- und Körpererfahrung in unterschiedlichen individuellen und sozialen sportlichen Handlungszusammenhängen steht im Zentrum des Lern- und Erfahrungsfeldes Sport. Die Schüler/innen erfahren unterschiedliche Sinnrichtungen, Motivationen und die Bedeutsamkeit des Sporttreibens für ihr individuelles Leben und die Gemeinschaft.

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

ist der Doppelauftrag für den Sportunterricht und sind die pädagogische Leitidee für den erziehenden Schulsport.

Umgesetzt wird dieser Auftrag auf der Grundlage der folgenden sechs pädagogischen Perspektiven:

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

Diese sechs pädagogischen Perspektiven bilden die Rahmenvorgabe für den erziehenden Schulsport. Der Kernlernplan Sport für die Sekundarstufe I am Freiherr-vom-Stein-Gymnasium beschreibt die im Sportunterricht zu entwickelnden Kompetenzen bezüglich dieser Rahmenvorgaben und konzentriert sich dabei auf fachliche Anforderungen und Lernergebnisse, die beobachtbar und weitgehend überprüfbar sind.

Bereits im Sportunterricht der Sekundarstufe I erwerben die Schüler/innen, auch mit Blick auf das Fach Sport in der Oberstufe, Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen, komplexe sportliche Handlungssituationen zu bewältigen und sportfachliche Fragestellungen und Sachverhalte zu beurteilen.

Die im Kernlehrplan vorgenommene Fokussierung auf rein fachliche und überprüfbare Kompetenzen bedeutet ausdrücklich nicht, dass fachübergreifende und ggf. weniger gut zu beobachtende Kompetenzen – insbesondere im Bereich der Personal- und Sozialkompetenzen – an Bedeutung verlieren bzw. deren Entwicklung nicht mehr zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule gehören. Aussagen hierzu sind jedoch aufgrund ihrer überfachlichen Bedeutung außerhalb fachbezogener Kernlehrpläne zu treffen.

Kompetenzbereiche, Inhalte und Kompetenzerwartungen

Die in den allgemeinen Aufgaben und Zielen des Faches Sport beschriebene umfassende Handlungskompetenz wird ausdifferenziert, indem fachspezifische Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder identifiziert und ausgewiesen werden. Dieses analytische Vorgehen erfolgt, um die Strukturierung der fachrelevanten Prozesse einerseits sowie der zentralen Inhalte andererseits transparent zu machen. In den Kompetenzerwartungen werden beide Seiten miteinander verknüpft. Damit wird der Tatsache Rechnung getragen, dass der gleichzeitige Einsatz von motorischem Können, fachlichem Wissen und zielgerichtetem Wollen bei der Bewältigung von Anforderungssituationen in Bewegung, Spiel und Sport eine zentrale Rolle spielt.

Umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport Kompetenzbereiche

(Prozesse)

Inhaltsfelder

(Inhaltliche Schwerpunkte)

Kompetenzerwartungen

(Bewegungsfelder und Sportbereiche)

Kompetenzbereiche repräsentieren auf der Prozessebene die Grundstrukturen des fachlichen Handelns. Sie dienen dazu, den Kompetenzerwerb entlang der fachlichen Kerne zu differenzieren und zu strukturieren, um dadurch den Zugriff für die am Unterrichtsprozess Beteiligten zu verdeutlichen.

Inhaltsfelder folgen in ihrer Systematisierung den inhaltlichen Dimensionen der pädagogischen Perspektiven. Sie strukturieren mit ihren jeweiligen übergreifenden inhaltlichen Schwerpunkten auf einer Ebene oberhalb der Bewegungsfelder und Sportbereiche die im Unterricht der Sekundarstufe I des Gymnasiums verbindlichen und unverzichtbaren Gegenstände.

Bewegungsfelder und Sportbereiche strukturieren die konkreten fachlichen Inhalte entsprechend den Vorgaben der *Rahmenvorgaben für den Schulsport*. Die verbindlichen inhaltlichen Kerne der einzelnen Bewegungsfelder und Sportbereiche werden dargestellt.

Kompetenzerwartungen führen die Prozessebene der Kompetenzbereiche, mit den inhaltlichen Schwerpunkten der Inhaltsfelder und den konkreten Inhalten der Bewegungsfelder und Sportbereiche zusammen. Sie beschreiben so die fachlichen Anforderungen und intendierten Lernergebnisse, die bis zum Ende der Erprobungsstufe bzw. bis zum Ende der Sekundarstufe I erreicht werden müssen. Die Kompetenzerwartungen bündeln und konkretisieren somit die Obligatorik aller von den Schülerinnen und Schülern über die Schullaufbahn zu erwerbenden Kompetenzen.

Sie

- beziehen sich auf beobachtbares Handeln in Bewegung, Spiel und Sport und sind auf die Bewältigung von Anforderungssituationen ausgerichtet,
- stellen im Sinne von Regelstandards die erwarteten Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse auf einem mittleren Abstraktionsniveau dar,
- ermöglichen die Darstellung einer Progression von der Erprobungsstufe bis zum Ende der Mittelstufe und zielen auf kumulatives, systematisch vernetztes Lernen
- und können grundsätzlich in Aufgabenstellungen umgesetzt und überprüft werden.

Insgesamt ist der Unterricht in der Sekundarstufe I nicht allein auf die Entwicklung der in den Kompetenzerwartungen aufgeführten Kompetenzen beschränkt, sondern er soll es den Schülerinnen und Schülern entsprechend ihren Voraussetzungen ermöglichen, diese weiter auszubauen und darüber hinausgehende Kompetenzen zu erwerben.

Kompetenzbereiche

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

- Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
- Methodenkompetenz
- Urteilskompetenz
-

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz bildet die Basis einer umfassenden Handlungsfähigkeit in Bewegung, Spiel und Sport. Dabei sind Bewegung und Wahrnehmung wechselseitig aufeinander bezogen, da sportliches Bewegungshandeln immer auch von kognitiven und psychischen Vorgängen bestimmt ist und als Ausdruck des Zusammenwirkens somatischer, kognitiver und psychischer Faktoren verstanden wird.

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz beinhalten einerseits die Fähigkeit, in sportlichen Handlungssituationen flexibel und genau wahrzunehmen, um daraus Handlungsentscheidungen abzuleiten. Andererseits ist dieser Kompetenzbereich eng verbunden mit Kompetenzen in den Bereichen psycho-physischer, technisch-koordinatorischer, taktisch-kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fertigkeiten und Fähigkeiten, um situationsangemessen erfolgreich handeln zu können. Der Aufbau

der Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz im Sportunterricht geht einher mit dem kontinuierlichen Erwerb und der Anwendung systematischen, grundlegenden Wissens. Für die Realisierung des eigenen sportlichen Handelns und für sportliches Handeln im sozialen Kontext ist es unverzichtbar, über sporttheoretisches Hintergrundwissen sowie Fach- und Sachkenntnisse bezogen auf unterschiedliche Sinngewandlungen des Sporttreibens zu verfügen und mit diesem Wissen situationsangemessen umgehen zu können.

Übergreifende Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können

- auf der Grundlage körperlich-sinnlicher Wahrnehmungen und Bewegungserfahrungen Handlungsentscheidungen treffen sowie diese in den jeweiligen Bewegungsfeldern und Sportbereichen anwenden und erläutern,
- Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten sinn- und situationsangemessen entwickeln bzw. gezielt verändern sowie normierte Bewegungsabläufe individuell funktionsgerecht gestalten,
- eigene Emotionen und Emotionen anderer auch in sportlichen Risiko und Wagnissituationen identifizieren und erläutern sowie ihr sportliches Handeln reflektiert steuern,
- die eigenen sportspezifischen psycho-physischen, technisch-koordinativen und taktisch-kognitiven Leistungen wahrnehmen, einschätzen und gezielt individuell optimieren,
- vielfältige sportliche Spiel- und Handlungssituationen unter Berücksichtigung der Umgebung des Raumes mit- und gegeneinander, allein und in der Gruppe organisieren, anwenden sowie situativ anpassen,
- sportliches Handeln unter Berücksichtigung von Aspekten wie psychischer, physischer und sozialer Auswirkungen für sich und andere wahrnehmen und reflektieren sowie in unterschiedlichen sportlichen Kontexten und Sinngewandlungen anpassen.

Methodenkompetenz

Die *Methodenkompetenz* bündelt grundlegende Verfahren, sportbezogene Informationen und relevantes Fachwissen zu beschaffen, aufzubereiten, zu strukturieren und anzuwenden, um sachgerecht mit Problemstellungen umgehen zu können. Dazu gehören Verfahrenskennnisse und Fähigkeiten, sich selbstständig strukturiert mit Aufgaben aus den Bereichen sportlichen Handelns auseinander zu setzen und eigenverantwortlich angemessene Lösungswege zu finden sowie Handlungspläne zu entwerfen.

Der Sportunterricht berücksichtigt bei der Aufbereitung, Strukturierung und Analyse von Sachverhalten einerseits sportbezogene praktische Verfahren im Bewegungsvollzug, andererseits analytische Verfahren, wie Methoden der Bewegungsanalyse. Neben diesen methodisch-strategischen Verfahren umfasst dieser Kompetenzbereich auch die Fähigkeit zur sachgerechten Anwendung sozial-kommunikativer Formen, wie z. B. spezifischer sportbezogener Kooperationshandlungen.

Übergreifende Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende sportbezogene methodisch-strategische Verfahren bei Bewegung, Spiel und Sport zielgerichtet anwenden, erläutern und sachgerecht nutzen,
- grundlegende sportbezogene sozial-kommunikative Verfahren in Bewegungs-, Spiel- und Sportsituationen zielgerichtet einsetzen, erläutern und sich sachgerecht verständigen.

Urteilskompetenz

Die *Urteilskompetenz* ist eng verknüpft mit den anderen beiden Kompetenzbereichen. Sie umfasst die kritische Auseinandersetzung mit dem erarbeiteten fachlichen und methodischen Hintergrundwissen und der erlebten sportlichen Wirklichkeit, indem das selbstständige, auf Kriterien gestützte begründete Beurteilen im Mittelpunkt steht. Dies impliziert das Finden eines eigenen Urteils ebenso wie das verständigungsorientierte Abwägen und den verständnisvoll reflektierten Umgang mit Anderen auch in der Sportpraxis.

Argumentativ schlüssiges Abwägen und Beurteilen im Fach Sport stützt sich damit sowohl auf sportpraktische Erfahrungen als auch auf fachliche und methodische Kenntnisse. Darüber hinaus zielt das Reflektieren und Einordnen von Lernerfahrungen im Zusammenhang mit verschiedenen Sinnrichtungen und Motiven sportlichen Handelns auf den Sinn des eigenen Tuns ab. Andererseits befähigt Urteilskompetenz aber auch zu einer kritischen Auseinandersetzung mit den differenzierten Ausprägungen der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur.

Übergreifende Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können

- sportliches Handeln in den Bereichen technisch-koordinativer Fertigkeiten sowie psycho-physischer, taktisch-kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten grundlegend beurteilen,
- grundlegende Sachverhalte und Rahmenbedingungen des eigenen sportlichen Handelns, des sportlichen Handelns im sozialen Kontext sowie des Sports als Teil der gesellschaftlichen Wirklichkeit einschätzen und aspektbezogen bewerten,
- methodisch-strategische und sozial-kommunikative Verfahren und Zugänge bei Bewegung, Spiel und Sport hinsichtlich ihres Einsatzes beurteilen und auf weitere Handlungszusammenhänge übertragen.

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Kompetenzen	5/6 Die SuS können	7/8/9 Die SuS können	Leistungsmessung und Bewertung*
1) Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich allgemein aufwärmen, Körperreaktionen des Aufwärmprozesses wahrnehmen. • psycho-physische Leistungsfähigkeit grundlegend nachweisen und beschreiben. • grundlegende Entspannungstechnik ausführen und beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> • sich selbstständig sportartspezifisch aufwärmen, Aufwärmprozesse funktionsgerecht planen. • ausgewählte Faktoren der psycho-physischen Leistungsfähigkeit weiterentwickeln und unter Druckbedingungen zeigen. • komplexere Entspannungstechnik ausführen und beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eurofit-Test • Selbst- und Fremdbeobachtung
	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwärmprozesse nach Kriterien zielgerichtet anleiten. • einen Handlungsplan für die Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren entwerfen und umsetzen. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • ihre psycho-physische Leistungsfähigkeit in Belastungssituationen ansatzweise beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • ihre psycho-physische Leistungsfähigkeit in Belastungssituationen beurteilen. • gesundheitlich vertretbare bzw. fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. 	
2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in kleinen Spielen anwenden. • kleine Spiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen, Kriterien benennen und erläutern. • kleine Spiele an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in Bewegungs- und Sportspielen weiterentwickeln. • in Spielen mit- und gegeneinander technisch und taktisch handeln. • Spiele aus anderen Kulturen einordnen und Spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Turniere • Beiträge zur Unterrichtsgestaltung: Schieds- und Kampfrichteraufgaben • Entwicklung eines alternativen Spiels als Gruppenarbeit • Auf- und Abbau von Geräten

	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungsspiele initiieren, an Rahmenbedingungen anpassen und eigenverantwortlich durchführen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele initiieren, bezogen auf Rahmenbedingungen zielgerichtet verändern und eigenverantwortlich durchführen. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele bewerten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele (auch aus anderen Kulturen) hinsichtlich ihrer Werte, Normen, Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. 	
3) Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten der Disziplinen individuell, teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. • eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Min.) Erbringen und körperliche Reaktionen beschreiben. • einen leichtathletischen Dreikampf durchführen. 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Fertigkeiten der Disziplinen auf erweitertem Niveau ausführen und Funktionen erläutern. • eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis zu 30 Min.) Erbringen und Belastungsgrößen benennen und deren Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben. • eine neu erlernte Disziplin in Grobform ausführen. • einen leichtathletischen Mehrkampf auch in der Mannschaft durchführen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bundesjugendspiele • Cooper-Test • Demonstration technisch-koordinativer Fertigkeiten
	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Sportanlagen sicherheitsgerecht nutzen • grundlegende Messverfahren sachgerecht anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wettkampffregeln erläutern und einen Mehrkampf organisieren und auswerten. • selbstständig üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs schriftlich erfassen. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • die Gestaltung des Lauf tempos bei einer MZA anhand der Körperreaktionen beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines Wettkampfes beurteilen. 	

		<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. 		
4) Bewegen im Wasser – Schwimmen	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotation im und unter Wasser wahrnehmen, Gesetzmäßigkeiten erläutern und grundlegende Fertigkeiten ausführen. • eine Wechselzug- oder Gleichzugtechnik auf grundlegendem Niveau ausführen. • eine MZA in beliebiger Schwimmtechnik erbringen. • Springen und Tauchen funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und Sicherheitsmaßnahmen umsetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in Bauch- und Rückenlage sicher anwenden. • eine Wechselzug- und Gleichzugtechnik sicher ausführen, Bewegungsmerkmale beschreiben, Phasen und Funktionen erläutern. • eine LZA in beliebiger Schwimmtechnik erbringen. • Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugendschwimmabzeichen • Junior-Retter • Demonstration technisch-koordinativer Fertigkeiten
	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. • Strategien zur Steuerung von Emotionen anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich selbstständig auf eine Ausdauerleistung vorbereiten. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Verhaltenweisen unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit nach ausgewählten Kriterien beurteilen. 	

5) Bewegen an Geräten – Turnen / Klettern	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrechterhalten. • technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen bewältigen und beschreiben. • Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen spielerisch oder leistungsbezogen verbinden. • umsichtig und verantwortungsbewusst agieren und sicherheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen und verbinden. • Wagnis- und Leistungssituationen entsprechend der individuellen Voraussetzungen bewältigen. • grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen wahrnehmen, situationsgerecht ausführen und deren Funktion erläutern. • eine Gruppengestaltung kooperationsorientiert entwickeln, einüben und präsentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation technisch-koordinativer Fertigkeiten, z.B. Absolvieren einer Gerätebahn • Auf- und Abbau von Geräten • Akrobatische Darbietung • Routenklettern, Speedklettern
	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Turngeräte sicher auf- und abbauen. • Hilfe- und Sicherheitsstellung geben. • sich auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen. 	<ul style="list-style-type: none"> • in Gruppen selbständig, aufgabenorientiert und für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Lernprozess übernehmen. • Bewegungsgestaltungen und Kombinationen zusammenstellen und präsentieren. • sich in turnerischen Situationen fachsprachlich situationsangemessen verständigen. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Präsentationen einschätzen und bewerten. 	<ul style="list-style-type: none"> • eine Präsentation nach ausgewählten Kriterien bewerten. • Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller Leistungsfähigkeit beurteilen. 	

6) Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz Bewegungskünste	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Grundformen gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben. • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen allein und in der Gruppe anwenden können. • grundlegende Aufstellungsformen anwenden und beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundtechniken ausführen und in Bezug auf Schwierigkeitsgrad und Komplexität verändern. • Merkmale von Bewegungsqualität anwenden und variieren. • Objekte und Materialien in Bewegungshandeln integrieren. • eine Fitnessgymnastik nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und erläutern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kür mit einem Handgerät • Einzel-, Gruppen- und Partnergestaltungen mit Musik • Themengebundene Improvisation
	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben durch Erproben und Experimentieren lösen. • einfache Bewegungsgestaltungen präsentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kompositionen entwickeln, präsentieren und beschreiben. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten. 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen kriteriengeleitet beurteilen. • bewegungsbezogene Klischees erörtern und beurteilen. 	
7) Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sportspielspezifische Fertigkeiten und Fähigkeiten in Spielsituationen benennen und erläutern. • in einfachen Handlungssituationen taktisch angemessen verhalten. • grundlegende Spielregeln anwenden und erklären. • je ein großes Mannschafts- und Partnerspiel in vereinfachter Form spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungssituationen differenziert wahrnehmen und im Spiel angemessen agieren. • ein großes Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau spielen und wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern. • Regeln differenziert betrachten, deren Funktion benennen und Regelmodifikationen anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Turniere • Beiträge zur Unterrichtsgestaltung: Schieds- und Kampfrichteraufgaben • Entwicklung eines alternativen Spiels als Gruppenarbeit • Auf- und Abbau von Geräten

	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und anwenden. • grundlegende spieltypische Kommunikationsformen anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abbildungen von Spielsituationen erläutern. • spieltypische Kommunikationsformen anwenden. • Sportspiele und –wettkämpfe selbstständig organisieren sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen kriterienorientiert beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen und individuelle Spielfähigkeit kriteriengeleitet bewerten und beurteilen. • den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft beurteilen. 	
8) Gleiten, Fahren Rollen – Roll-/Boots- / Wintersport	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit einem Gleit-, Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse umfahren und situationsbewusst Beschleunigen und Bremsen. • Bewegungsabläufe ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen. 	<ul style="list-style-type: none"> • sich in komplexen Bewegungssituationen im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern. • Fertigkeiten sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Hilfen erläutern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kajak: Eskimorolle, Paddelgrundtechniken • Rudern: Anlegen, Technik: Skullen, Wende, Kommandos
	Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beschreiben und einhalten. 	<ul style="list-style-type: none"> • allein und in der Gruppe Vereinbarungen erläutern und anwenden. 	
	Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahrenmomente einschätzen und Beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • situative Anforderungen an das eigene Leistungsvermögen beurteilen. • Sinnzusammenhänge unterscheiden und beurteilen. 	

9) Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	Bewegungs- und Wahrnehmungs- kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • normgebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf Partner/-in oder Gegner/-in einstellen. • sich regelgerecht und fair verhalten und Regeln erläutern. 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Fertigkeiten und Fähigkeiten anwenden und erläutern. • mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kampftechniken in kleinen Wettkämpfen • Darbietung von Angriffsaufzügen • Kenntnis von Regeln
	Methoden- kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren zielgerichtet anwenden. • durch kooperatives Verhalten dem/der Partner/-in beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln erstellen und einen Zweikampf nach Regeln leiten. • kriteriengeleitetes Partnerfeedback geben. 	
	Urteils- kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Kampfsituationen bewerten. 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene und die Leistungsfähigkeit andere beurteilen. • Eigeninitiative und Fairness beurteilen. 	

* Bei den aufgeführten Aspekten handelt es sich um Beispiele, die in der Regel durchzuführen sind. Sie geben zu erkennen, dass die einzelnen Jahrgangsstufen wechselseitig von freien und stärker gebundenen Formen der Bewertung geprägt sind.

Leistungskriterien für das Fach Sport in der Sek. I/II am FSG Hamm

Die Grundsätze der Leistungsbewertung ergeben sich aus den entsprechenden Bestimmungen der Allgemeinen Schulordnung (§§ 21 bis 23). Für das Verfahren der Leistungsbewertung gelten die Bestimmungen der §§13 bis 17 der Verordnung über den Bildungsgang und die Abiturprüfung in der gymnasialen Oberstufe (APOGOST).

1. Grundsätze der Leistungsbewertung

Folgende Einschätzung bilden die Grundlage der Leistungsbewertung:

- Leistungsbewertungen sind ein kontinuierlicher Prozess. Bewertet werden alle von Schülerinnen und Schülern im Zusammenhang mit dem Unterricht erbrachten Leistungen.
- Die Leistungsbewertung bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse.

Leistungsbewertung setzt voraus, dass die Schülerinnen und Schüler im Unterricht Gelegenheit hatten, die entsprechenden Anforderungen in Umfang und Anspruch kennen zu lernen und sich auf diese vorzubereiten. Die Sportlehrerin bzw. der Sportlehrer muss ihnen hinreichend Gelegenheit geben, die geforderten Leistungen auch zu erbringen.

Bewertet werden:

- Qualität und Umfang der Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse
- die methodische Selbstständigkeit in ihrer Anwendung
- die sachgemäße mündliche (in eher seltenen Fällen schriftliche) Darstellung.
- Bei Gruppenleistungen kann ggfs. auch die jeweils individuelle Schülerleistung bewertbar sein.

Rahmenbedingungen:

- Die Bewertung ihrer Leistungen muss den Schülerinnen und Schülern auch im Vergleich mit den Mitschülerinnen und Mitschülern transparent sein.
- Die Schülerinnen und Schüler haben einen Anspruch darauf, dass außerunterrichtliche Leistungen im Schulsport als Bemerkungen im Zeugnis aufgenommen werden.
- Außerschulische Übungsleitertätigkeit im Sport kann ebenfalls durch eine entsprechende Bemerkung festgehalten werden.

2. Verständigung über Grundsätze der Leistungsbewertung im Fach Sport in der Sek. I

2.1 Unterrichtsbegleitende Leistungsbewertungen:

Leistungsbewertungen erwachsen aus dem konkreten Unterrichtsgeschehen. Sie erfolgen zum einen wiederholt und unmittelbar und bieten Rückmeldungen, die helfen, die persönliche Entwicklung zu fördern, sowie Ansporn und Korrektur für das eigene Sporttreiben geben. Zum anderen ermöglichen unterrichtsbegleitende Leistungsbewertungen in Form von Langzeitbeobachtungen, Lernleistungen von Schülerinnen und Schülern in ihrer Stetigkeit sowie in vielfältigen Handlungssituationen einzuschätzen. Insbesondere Lernerfolge in den Bereichen der personalen und sozialen Kompetenz, die sich in einem partnerschaftlichen, toleranten und fairen Verhalten zeigen, können während des Unterrichtsverlaufs sehr viel deutlicher zum Ausdruck kommen als in punktuellen Überprüfungsformen.

2.2 Punktuelle Leistungsbewertungen

Die Möglichkeit zu punktuellen Leistungsbewertungen ergibt sich nach Übungsphasen (Demonstration oder Wettkampf), nach Gestaltungsprozessen (Präsentation), nach Trainingsabschnitten (z.B. Sportabzeichenprüfung), nach wichtigen Unterrichtsphasen (z.B. Beitrag zum Unterrichtsgespräch) und durch besondere Unterrichtsbeiträge (z. B. Leitung des Aufwärmens, Vortrag eines Kurzreferats).

Punktuelle Leistungsbewertungen können nicht alleinige Grundlage der Halbjahresbenotung sein.

2.3 Bewertungskriterien:

- Das Bewegungskönnen und die Beherrschung der Technik, Taktik und der Regeln in den einzelnen Inhaltsbereichen unter Einbeziehung des individuellen Lernfortschritts
- Koordinative, konditionelle, gestalterische Fähigkeiten
- Selbst- und Mitverantwortung, Anstrengungsbereitschaft
- Selbstständigkeit, Mitgestaltung und Organisation sportlichen Handelns
- Fairness, Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit
- Kenntnisse und Verständnis für Zusammenhänge

Um den Schülerinnen und Schülern in ihrer Unterschiedlichkeit gerecht zu werden, sind differenzierte Leistungsbewertungen anzulegen, die aus entsprechend differenzierten Anforderungen erwachsen.

Mögliche Fragestellungen zur weiteren Differenzierung der oben genannten Bewertungskriterien können z.B. sein:

2.3.1 Das Bewegungskönnen und die Beherrschung der Technik, Taktik und der Regeln in den einzelnen Inhaltsbereichen unter Einbeziehung des individuellen Lernfortschritts

- Was hat die Schülerin/der Schüler in der Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Unterrichtsinhalt gelernt?
- Welches Könnensniveau und welcher Lernfortschritt ist vor dem Hintergrund der individuellen Möglichkeiten erreicht worden?
- Wie kompetent kann er, kann sie an diesem unterrichtlich erarbeiteten Ausschnitt der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur teilnehmen?

- Welches Verständnis für den behandelten Bereich wurde entwickelt?
- Wie kompetent und engagiert war die Teilnahme an Lern- und Übungsprozessen und an Wettkämpfen?
- Wie vielseitig zeigte sich das eigene Können?

2.3.2 Koordinative, konditionelle, gestalterische Fähigkeiten

- Welches koordinative Niveau ist vor dem Hintergrund der individuellen Möglichkeiten erreicht worden?
- In welcher konditionellen Breite hat sich die Schülerin, der Schüler entwickelt?
- Wie ist an der Verbesserung der konditionellen Fähigkeiten gearbeitet worden? Welche gestalterischen Fähigkeiten hat die Schülerin, der Schüler im Unterricht grundsätzlich eingebracht?

2.3.3 Selbst- und Mitverantwortung, Anstrengungsbereitschaft:

- Welchen Grad der Selbst- und Mitverantwortung hat die Schülerin, der Schüler erreicht?
- Welche Fähigkeiten im verantwortlichen Umgang mit sich und mit anderen haben sich gezeigt (z. B. in risikobehafteten Situationen)?
- Wie groß war die produktive Einsatzbereitschaft?
- Wie war die Mitarbeit, das unterrichtliche Engagement?
- Mit welcher Beharrlichkeit wurde geübt und trainiert?

2.3.4 Selbstständigkeit, Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen sportlichen Handelns

- Welches Maß an Selbstständigkeit hat die Schülerin, der Schüler entwickelt und unterrichtlich eingebracht?
- Wie eigenständig wurden Aufgaben gelöst?
- Wie zuverlässig ist die Schülerin bzw. der Schüler?
- Welche Kompetenzen haben sich bei der Organisation, bei der Mitgestaltung gezeigt?
- Mit welcher Verlässlichkeit wurden Aufgaben ausgeführt?
- Welcher Grad von Einsatzbereitschaft zeigte sich bei der Erfüllung verantwortungsvoller Aufträge?
- Welche Fähigkeiten hat die Schülerin, der Schüler im Unterstützen, Helfen und Sichern erworben?

2.3.5 Fairness, Kooperationsbereitschaft und –fähigkeit

- Welche Einsicht und Handlungsfähigkeit hat die Schülerin, der Schüler im Umgang mit Fairness entwickelt?
- Wie wurden vereinbarte Regeln beachtet und eingehalten?
- Wie zeigten sich im Unterricht die Fähigkeiten zur Kooperation?
- Welche Entwicklungen ergaben sich?
- Wie wurde mit anderen zusammengearbeitet?
- Welchen Grad an Teamfähigkeit hat die Schülerin, der Schüler im Unterricht entwickelt?
- Wie groß war die Bereitschaft und die Fähigkeit, andere zu integrieren und sich selbst in eine Gruppe einzufügen?

2.3.6 Kenntnisse und Verständnis für Zusammenhänge

- Welche Kenntnisse hat die Schülerin bzw. der Schüler erworben und wie wurden sie in das Bewegungshandeln eingebracht?
- Wie groß war die Bereitschaft und Fähigkeit, sich mit gesundheitlichen, ökologischen und gesellschaftlichen Problemen des Sports auseinander zu setzen?

3. Verständigung über Grundsätze der Leistungsbewertung im Fach Sport in der Sek. II

3.1 Lernerfolgsüberprüfungen:

Im Fach Sport müssen die vielfältigen Zielsetzungen des Faches in ihrer oberstufenspezifischen Akzentuierung berücksichtigt werden. Anders als in den anderen Fächern der gymnasialen Oberstufe erfolgen die Lernerfolgsüberprüfungen bei uns am Freiherr-vom-Stein Gymnasium ausschließlich in dem Beurteilungsbereich „Sonstige Mitarbeit“, da im Grundkurs Sport keine Klausuren geschrieben werden. In erster Linie sind also die kontinuierlich in Demonstrationen und sportmotorischen Tests erbrachten sportmotorischen Leistungen sowie die weiteren fachlichen Leistungen zu bewerten, die in Beiträgen zur Unterrichtsgestaltung und zu Unterrichtsgesprächen sowie ggf. durch Mitarbeit in Projekten erbracht worden sind. Darüber hinaus werden weitere fachliche Leistungen im Zusammenhang mit schriftlichen Übungen, Referaten, Protokollen und Hausaufgaben bei der Notenfindung berücksichtigt. Eine schematisch-rechnerische Gewichtung von Teilleistungen ist unzulässig. Für die Bildung der Kursnote sind die Ergebnisse punktueller wie auch unterrichtsbegleitender Lernerfolgsüberprüfungen zu berücksichtigen.

3.2 Anforderungen und Kriterien:

Die vielfältigen Möglichkeiten der Lernerfolgsüberprüfung müssen in engem Zusammenhang mit den jeweiligen Zielen und Inhalten des Sportunterrichts stehen : Daher sollte bereits bei der Unterrichtsplanung mitbedacht werden, durch welches Verhalten von Schülerinnen und Schülern der intendierte Lernerfolg zum Ausdruck kommt und in welchen Handlungssituationen dieser im Verlauf oder als Ergebnis beobachtbar ist und sich qualitativ erfassen lässt.

3.2.1 Allgemeine Anforderungen

Verhaltensweisen die unter allen Perspektiven sichtbar werden, sind:

- Bewegungskönnen zeigen
- sich auf Unterrichtssituationen einlassen
- Beiträge zur gemeinsamen Planung und Gestaltung von Lern-, Übungs-, Spiel- und Wettkampfsituationen einbringen
- Erfahrungen, Kenntnisse und Einsichten strukturiert wiedergeben
- Zusammenhänge sachgerecht und kritisch reflektiert erläutern.

3.2.2 Perspektiv-gebundene Anforderungen

Unter den verschiedenen pädagogischen Perspektiven wird folgendes Verhalten als Beurteilungsgrundlage genommen:

3.2.2.1 Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten (B)

- Originalität und Vielfalt von Ideen beim Variieren und Gestalten von Bewegungen zeigen
- Handlungsentwürfe unter Anwendung von Gestaltungskriterien in Bewegung umsetzen
- Differenzierte Ausdrucksmöglichkeiten zeigen
- Bewegungsgestaltungen anderer analysieren und bewerten

3.2.2.2 Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (D)

- Fehler erkennen und korrigieren
- Konditionelle Leistungsfähigkeit nachweisen
- Taktische Fähigkeiten nachweisen
- in Leistungssituationen Einsatz zeigen
- beharrlich auf ein Ziel (Übungs- Trainingsziel) hinarbeiten
- Leistungsmaßstäbe kennen, anwenden und reflektieren

3.2.2.3 Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)

- Absprachen mit anderen treffen sowie organisatorisch und motorisch umsetzen
- Spiel- bzw. Wettkampfleitung übernehmen
- Regelkenntnisse nachweisen und Vereinbarungen einhalten
- Fair handeln - über das bloße Einhalten von Regeln hinaus

3.2.2.4 Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln (F)

- Bewegungen funktionsgerecht ausführen
- Maßnahmen zur individuellen Förderung der Fitness kennen und durchführen
- Kenntnisse zu einer gesundheitsgerechten Lebensführung nachweisen
- Gesundheitliche Risiken kennen und gesundheitsgerecht handeln

4. Notenfindung und Zeugnisbemerkungen in der Sek. I/II

Für die Notenfindung gelten folgende Vereinbarungen:

- **30 % der Schuljahresendnote bestehen aus:**
punktuellen Überprüfungsformen der Qualität von sportmotorischen Leistungen: z.B. durch das „Vormachen eines Korblegers“ (Demonstration), 100m Lauf, Cooper-Test (motorischer Test) etc.
- **40% der Schuljahresendnote bestehen aus:**
unterrichtsbegleitenden Lernerfolgsüberprüfungen der Lernerfolge in Qualität und Quantität: kontinuierliche Beobachtungen von Übungs- und Arbeitsprozessen, Beiträge zu Unterrichtsgesprächen; ggfs. schriftliche Übungen und Hausaufgaben, Referate, Protokolle.
- **30% der Schuljahresendnote bestehen aus:**
Sozialkompetenz, Kooperationsfähigkeit und Zuverlässigkeit: Umgang mit Sieg und Niederlage, Mannschaftsverhalten, Engagement in Bezug auf Organisation von Übungs- und Spieleinheiten, Verantwortungsvoller Umgang mit Materialien, Bereitschaft und Mithilfe beim Auf- und Abbau von Geräten etc.

Im Differenzierungsbereich der Jahrgangsstufen 8 und 9 werden die Teilnoten aus dem allgemeinen Sportunterricht und dem Unterricht in den Differenzierungskursen im Verhältnis 2:1 zu einer Gesamtnote zusammengefasst.

Inhaltsbereiche	5/6		7/8/9		
	u	uu	u	u	u
1) Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	z.B.: • Jonglieren mit Tüchern und Tellern • Verbesserung Auge-Hand-Koordination	z.B.: • Gleichgewichtsschulung • Gegenstände/ Untergründe in ihrer Eigenart durch Bewegung erfahren	z.B.: • sich selbst aufwärmen können • Haltungsaufbau	z.B.: • Fitnesstraining • Atmung und Puls als Zeichen richtiger Belastung	z.B.: • Funktionsgymnastik
2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	uu z.B.: • Lauf- und Fangspiele • Kleine Spiele mit Bällen und anderen Spielgeräten • Geschicklichkeits- und Wahrnehmungsspiele • Kooperative Spiele (z.B. New Games) • volkstümliche Spiele, auch solche aus anderen Kulturen		u siehe 5/6	u siehe 5/6	u siehe 5/6
3) Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	u z.B.: • Springen vielfältig erfahren und erproben – Hoch-, Tief-, Weitsprung	uu z.B.: • Schnell und geschickt auf, um und über Hindernisse laufen und springen • Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele		u z.B.: • Leistung relativ – individuellen Voraussetzungen in Wettkampfsituationen gerecht werden	u z.B.: • Werfen, Stoßen, Schleudern – Bewegungsgefühle entwickeln, Ziele treffen

Inhaltsbereiche	5/6		7/8/9		
4) Bewegen im Wasser – Schwimmen	UUu z.B.: •JSA Bronze (Startsprung) •Ausdauernd Rückenschw. lernen •Abtauchen und unter Wasser orientieren		UUu z.B.: •Junior-Retter der DLRG anstreben •Kraulschwimmen als 3. Technik		
5) Bewegen an Geräten – Turnen / Klettern	U z.B.: •vielfältig an Geräten turnen, bouldern an der Kletterwand – beim Bewegen sicher werden	U z.B.: •beim Turnen von Bewegungsfolgen Bewegungsfluss suchen und Rhythmus erleben	U z.B.: •gekonntes festigen und Beherrschtes anwenden •gemeinsam mit Partnerinnen und Partner turnen	U z.B.: •in Gruppen zum turnerischen Gestalten gelangen •Klettern an Geräten, Kletterwand und in der Natur	U z.B.: •attraktive Möglichkeiten im Turnen selbst zu entwickeln •ausgewählte Aspekte der Fitness beim Bewegen an Geräten verbessern
6) Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz Bewegungskünste	U z.B.: •Aktuelle Hits als Ausgangspunkt für Gestaltungen unter verschiedenen Akzentuierungen	U z.B.: •Erarbeitung einer Kleingruppengestaltung mit Tellern und Tüchern	U z.B.: •Erarbeitung verschiedener Akrobatik-Elemente sowie deren Gestaltung in der Kleingruppe	U z.B.: •Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen (Hip Hop) •Alternative: Rhythmus mit dem Ball oder anderen Materialien erzeugen	U z.B.: •wir verbessern unsere Fitness, z.B. durch Aerobic, Rope Skipping

Inhaltsbereiche	5/6		7/8/9		
<p>7) Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p>	<p>UHandball UFussball</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Grundlagen vielfältig erlernen, üben und anwenden •Taktische Grundlagen erfahren und begreifen 	<p>UBasketball</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Grundlagen vielfältig erlernen, üben und anwenden •Taktische Grundlagen erfahren und begreifen <p>UFrisbee</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Wir entwickeln unsere Regeln für ein gemeinsames Spiel mit der Frisbee-Scheibe 	<p>UHandball UFussball</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •taktisches Handeln verstehen und in einem für alle befriedigenden Spiel umsetzen <p>UVolleyball</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •vom Volleyspielen zum Volleyball Grundlagen erlernen und anwenden <p>UBadminton</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Einführung eines Partnerspiels am Beispiel Badminton – Kooperieren, Konkurrieren 	<p>UBasketball UHandball</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •taktisches Handeln verstehen und in einem für alle befriedigenden Spiel umsetzen 	<p>UFussball</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •in Mannschaften spielen •Erarbeitung mannschaftstaktischer Aspekte <p>UVolleyball</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •taktisches Handeln verstehen und in einem für alle befriedigenden Spiel umsetzen <p>UBadminton</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •taktisches Handeln verstehen und in einem für alle befriedigenden Spiel umsetzen <p>UFlag-Football</p> <p>z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Einführung eines nicht tradierten Mannschaftsspiels

Inhaltsbereiche	5/6		7/8/9		
8) Gleiten, Fahren Rollen – Roll-/ Boots- / Winter- sport				U_{Kajak} z.B.: • einfache Formen bewegten Wassers kennen lernen; Grundfertigkeiten des Kajakfahrens in komplexen Situationen (Natur) anwenden; Natur respektieren lernen; Grundformen der Rolle U_{Rudern} z.B.: • Einführung und Vertiefung des Skullens im Einer- und Mannschaftsboot; Steuern	
9) Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport		u z.B.: • Kämpfen i. d. Gruppe – auf den Zweikampf spielerisch vorbereiten • kleine Kämpfe zu zweit (am Boden)		U z.B.: • Würfe wagen und verantworten – sicher Fallen und Werfen	
Gesamtstunden (Freiraum)	85 (35)	80 (40)	95 (25)	90 (30)	100 (20)
Übergreifende Projekte	• Bundesjugendspiele (Leichtathletik)		• Bundesjugendspiele (Leichtathletik)	z.B.: Kajak (Wangerooge), Rudern (Wanderfahrt), Klettern (Kletterwand, Kletterzentrum)	
Sportarbeitsgemeinschaften	• Rudern: spielerische Entwicklung sportartspezifischer Fertigkeiten, Bootsgewöhnung; Einführung des Skullens u. des Steuerns; Teilnahme am Wettbewerb „Jugend trainiert für Olympia“ • Kajak: als „neues“ Sportgerät; spielerische Vorbereitung sportartspezifischer Fertigkeiten (5-8), „Wasser lesen“ und adäquat reagieren lernen; bei Fahrten Wahrnehmung entwickeln; Verantwortung übernehmen (9,10) • Handball: Talentförderprojekt in Zusammenarbeit mit dem ASV-Hamm (5,6) Teilnahme am Wettbewerb „Landessportfest der Schulen“ und „Jugend trainiert für Olympia“ • Mädchen-Fußball:				

Inhaltsbereiche	5/6		7/8/9		
1) Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	u	uu	u	u	u
2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	u	u	u	u	u
3) Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	U	UU		U	U
4) Bewegen im Wasser – Schwimmen	UUu		UUu		
5) Bewegen an Geräten – Turnen	U	U	U	U	U
6) Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz Bewegungskünste	U	U	U	U	U
7) Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	UFussball UHandball	UBasketball UFrisbee	UFussball UHandball UVolleyball UBadminton	UBasketball UHandball	UFussball UVolleyball UFlag-Football UBadminton
8) Gleiten, Fahren Rollen – Roll-/Boots-/Wintersport				UKajak URudern	UKajak URudern
9) Ringern und Kämpfen – Zweikampfsport		u		U	
Übergreifende UV / Projekte	U / P (nicht in der Gesamtstundenzahl berücksichtigt)				
Gesamtstunden (Freiraum)	85 (35)	80 (40)	95 (25)	90 (30)	100 (20)

U = Unterrichtsvorhaben von ca. 10 Stunden Dauer
u = Unterrichtsvorhaben von ca. 5 Stunden Dauer
U / P = Unterrichtsvorhaben oder Projekt