



# **Schulinternes Curriculum Sport Sekundarstufe II**

## **Landfermann-Gymnasium Duisburg**



## 1. Leitbild des Sportunterrichts am LFG in der Sekundarstufe II

Die Sportkurse der gymnasialen Oberstufe werden entsprechend des KLP Sport ausdrücklich in den generellen Auftrag dieser Schulstufe eingebunden. Dabei leistet das „Fach Sport einen eigenen Beitrag zum wissenschaftspropädeutischen Auftrag in der gymnasialen Oberstufe“ (KLP Sport, Sek. II - GY-GS NRW, S. 12). Die spezifischen wissenschaftspropädeutischen Möglichkeiten des Faches sollen am LFG erreicht werden durch:

- die Ausbildung von Schlüsselqualifikationen
- nicht nur Aneignung von Wissen, sondern auch Anwendung und Überprüfung
- vernetzendes Denken im Sinne mehrperspektivischer Erschließung, z.B. auf der Basis der Teildisziplinen der Sportwissenschaft, um Zusammenhänge im Fach und über dessen Grenzen hinaus in exemplarischer Form erkennbar werden zu lassen
- fächerübergreifendes Arbeiten bei aktuell bedeutsamen Themen
- die Vermittlung allgemeiner Lernkompetenzen und wesentlicher Arbeitsmethoden des Faches, insbesondere auch kooperativer Lehr- und Lernformen

## 2. Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit

Die Fachkonferenz Sport am Landfermann-Gymnasium Duisburg hat unter Berücksichtigung des Schulprogramms die folgenden fachmethodischen und fachdidaktischen Grundsätze beschlossen:

### Überfachliche Grundsätze:

- a) Ziele des Unterrichts und die Struktur der Lernprozesse werden durch geeignete Problemstellungen bestimmt.
- b) Anforderungsniveaus und Inhalte des Unterrichts entsprechen dem Leistungsvermögen der Schüler/innen.
- c) Die Medien und Arbeitsmittel sind schülernah gewählt, hängen aufgrund der Hallensituation am Landfermann-Gymnasium jedoch auch von den Gegebenheiten der jeweiligen Sportstätte ab (s. nächster Abschnitt).
- d) Die Unterrichtsgestaltung ist auf Ziele und Inhalte abgestimmt.
- e) Die Schüler/innen erreichen nach jeder Stunde einen nachweisbaren Lernzuwachs.
- f) Der Unterricht fördert die aktive Teilnahme der Schüler/innen.
- g) Der Unterricht fördert darüber hinaus die Zusammenarbeit zwischen den Schüler/innen und bietet ihnen Möglichkeiten zu eigenen Lösungen.
- h) Individuelle Lernwege der einzelnen Schüler/innen werden berücksichtigt.
- i) Die Schüler/innen erhalten die Möglichkeit zur selbstständigen Arbeit und werden dabei durch Mitschüler/innen und die Lehrperson unterstützt.



- j) Dabei fördert der Unterricht eine strukturierte Arbeit in Partner- und Gruppenarbeit sowie im Plenum.
- k) Die Lernumgebung ist vorbereitet und der Ordnungsrahmen wird eingehalten.
- l) Es herrscht ein positives pädagogisches Klima im Unterricht.
- m) Unterrichtsprozesse werden regelmäßig mit den Schüler/innen evaluiert und optimiert.

#### Fachliche Grundsätze der Unterrichtsgestaltung:

- a) Das praktische Handeln des Sportunterrichts soll – trotz des weit gefassten Bildungsauftrages des Faches – im Mittelpunkt stehen und seine Qualität als Bewegungsfach behalten.
- b) Der Sportunterricht am Landfermann-Gymnasium folgt den Prinzipien eines *erziehenden Sportunterrichts*. Dadurch steht ein schüleraktivierendes und selbstgesteuertes Lernen im Vordergrund.
- c) Im Sinne eines *kompetenzorientierten Unterrichts* werden individualisierte Lernarrangements geschaffen, die auf der Diagnose der Lernausgangslage der Schüler/innen basieren.
- d) Prinzipien des Lernens, wie Reaktivierung und Vernetzung sowie die Reflexion praktischer Erfahrungen, sind ein fester Bestandteil der Unterrichtsinszenierung.
- e) Nach dem Prinzip der *reflektierten Praxis* werden Ziele und Methoden reflektiert sowie Lernwege und Lernprodukte am Ende der Unterrichtseinheit beurteilt – diese fachimmanente Verknüpfung von Theorie und Praxis führt zu einem bewussten und mehrperspektivischen Lernen. Damit der Erkenntnisgewinn genutzt werden kann, werden Ergebnisse am Ende der Stunde gesichert und ggf. visualisiert, um in der folgenden Stunde daran anknüpfen zu können.
- f) Sportwissenschaftliche Theoriebestände sind fachliche Grundlagen für die Schüler/innen und werden didaktisch in die jeweiligen Unterrichtsvorhaben eingebunden.
- g) Um das aktive Handlungsrepertoire der Schüler/innen zu fördern, werden fachspezifische Arbeitstechniken situationsgerecht vermittelt; dazu zählen beispielsweise *Bewegungsbeobachtungen, Dokumentation von Choreographien und Anwendung theoretischer Grundlagen in der sportlichen Praxis*.
- h) Die Vernetzung von Methoden sowie fachübergreifendes Denken (hier insb. bezüglich der Biologie) werden eingesetzt und in Form einer Methodenreflexion evaluiert.
- i) Im Ausnahmefall werden Hausaufgaben zur Vor- und Nachbereitung sowie zur Vertiefung und Erweiterung der Unterrichtsinhalte aufgegeben.

### **3. Die Hallensituation am Landfermann-Gymnasium und seine Auswirkungen auf die Planung und Durchführung des Unterrichts**

Das Landfermann-Gymnasium verfügt über eine Eineinhalbfachhalle (LFG-Halle) sowie zwei kleine Einfachhallen (Halle Schinkelplatz und Halle Nahestraße). Aufgrund



der unterschiedlich großen Lagermöglichkeiten sowie Bestände bezüglich der Sportgeräte wird die Halle von den zeitgleich zugeordneten Kollegen alle sechs Wochen gewechselt. Die Unterrichtsvorhaben werden von der Lehrperson nach Möglichkeit so angesetzt, dass sie im optimalen Fall in einer Halle stattfinden, die eine ausreichende Ausstattung gewährleisten kann. Handliche Sportmaterialien (z.B. Badmintonschläger) können nur dann in eine andere Sporthalle mitgenommen werden, wenn der Kollege/die Kollegin in der jeweils besser ausgestatteten Halle dafür in der Stunde keine Verwendung hat. Die Fachschaft Sport am Landfermann-Gymnasium nimmt Bezüge zum schulinternen Lehrplan sehr ernst und bemüht sich, den Schüler/innen sowie Unterrichtsvorhaben angemessene Medien und Arbeitsmittel zur Verfügung zu stellen. Im Ausnahmefall sind dafür allerdings spontane Absprachen der Fachkollegen unerlässlich.

#### **4. Leistungskonzept in der Sekundarstufe II**

##### **4.1. Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung**

Nachfolgend aufgeführte Bewertungsvereinbarungen ermöglichen eine Vergleichbarkeit der Leistungen – unabhängig von den in der ersten Unterrichtseinheit der Qualifikationsphase gewählten Kursprofilen mit ihren spezifischen Bewegungsfeldern und den jeweiligen Inhaltsfeldern.

- Im Vordergrund steht die Demonstration von Bewegungskönnen, welches sich unter anderem auf technisches, taktisches, konditionelles und kreativ-gestalterisches Können bezieht.
- Die Verbesserung der motorischen Grundeigenschaften und die Erweiterung des sportlichen Könnens werden berücksichtigt.
- Schülerbeiträge zur gemeinsamen Planung und Gestaltung von Lern-, Übungs-, Spiel- und Wettkampfsituationen werden einbezogen.
- Die strukturierte Wiedergabe von Erfahrungen und Kenntnissen wird hervorgehoben.
- In Anlehnung an die Urteilsdimension gewinnt eine sachlich fundierte Erläuterung der eigenen Reflexion von Zusammenhängen größere Bedeutung.
- Aufgrund der erhöhten Anforderungen an kooperative Lernprozesse wird die Gestaltung sportlichen Handelns zusammen mit anderen stärker akzentuiert.

##### **4.2. Absprachen über Lernerfolgskontrollen im Bereich „Sonstige Mitarbeit“**

- Die Bewertung der sportmotorischen Leistungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen erfolgt generell quantitativ und qualitativ.
- Fachliche Kenntnisse werden ebenso wie methodische Fähigkeiten berücksichtigt.
- Fachspezifische Schlüsselqualifikationen, wie zum Beispiel Leistungsbereitschaft, Beharrlichkeit, Kommunikations- und Teamfähigkeit sowie Sozialverhalten, bilden die Grundlage für die Bewertung der Lernerfolge.



- Die dem Bewegungsfeld/Sportbereich zugehörigen konditionellen und koordinativen Fähigkeiten werden in die Bewertung einbezogen.



## 5. Unterrichtsvorhaben in der Einführungsphase sowie zugeordnete Kompetenzen

In der Einführungsphase sollen die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in mindestens drei Bewegungsfeldern und Sportbereichen unter Berücksichtigung aller Inhaltsfelder mit den aufgeführten obligatorischen inhaltlichen Schwerpunkten entwickelt werden. Das leitende Inhaltsfeld wird dabei grün und das ergänzende blau markiert.

### 5.1. Einführung in den Hürdenlauf

#### Dauer

4 Doppelstunden

#### Bewegungsfeld/Sportbereich 3

Laufen, Springen, Werden – Leichtathletik

#### Inhaltlicher Kern

Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung, Wurf/Stoß

#### Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können eine nicht schwerpunktmäßig in der Sekundarstufe I behandelte leichtathletische Disziplin in der Grobform ausführen (z. B. Diskuswurf, Speerwurf, Dreisprung, Hürdenlauf).

#### 1. Inhaltsfeld

A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

#### Inhaltlicher Schwerpunkt

Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens

#### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lernwege (u. a. analytisch-synthetische Methode und Ganzheitsmethode) in der Bewegungslehre beschreiben.

#### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Hilfen (z. B. Geländehilfen, Bildreihen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern von sportlichen Bewegungen zielgerichtet anwenden.

#### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können den Einsatz unterschiedlicher Lernwege im Hinblick auf die Zielbewegung qualitativ beurteilen.

#### 2. Inhaltsfeld

D – Leistung

#### Inhaltlicher Schwerpunkt

Trainingsplanung und -organisation

#### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Belastungsgrößen (u. a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings erläutern.

#### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können ihren eigenen Trainingsfortschritt kriteriengeleitet beurteilen.



## 5.2. Wir schaffen das allein – Erarbeitung und Präsentation von Tanzchoreographien nach selbstgesteuertem Lernen

### Dauer

6 Doppelstunden

### Bewegungsfeld/Sportbereich 6

Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

### Inhaltlicher Kern

Tanz, Gymnastik

### Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine Komposition aus dem Bereich Tanz (z. B. Elementarer Tanz, Jazztanz, Volkstanz, Moderner Tanz, Gesellschafts- und Modetanz) unter Anwendung spezifischer Ausführungskriterien präsentieren,
- ein (Hand-)Gerät/Objekt als Ausgangspunkt für eine Improvisation nutzen.

### 1. Inhaltsfeld

B - Bewegungsgestaltung

### Inhaltlicher Schwerpunkt

Gestaltungskriterien

### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können Merkmale von ausgewählten Gestaltungskriterien (u. a. Raum) erläutern.

### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können Aufstellungsformen und Raumwege strukturiert schematisch darstellen.

### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können eine Gruppenchoreographie anhand von zuvor entwickelten Kriterien bewerten.



### 5.3. Stark werden ohne Kraftprotz zu sein – ein individuell angemessenes Fitnessprogramm zur Verbesserung der Kraftausdauer erarbeiten und reflektieren sowie passende Dehnmethode(n) demonstrieren

#### Dauer

5 Doppelstunden

#### Bewegungsfeld/Sportbereich 1

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

#### Inhaltlicher Kern

Formen der Fitnessgymnastik, Funktionelle Dehnübungen und unterschiedliche Dehnmethode(n)

#### Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

- ein Fitnessprogramm (z.B. Aerobic, Step-Aerobic, Circuit-Training) unter einer ausgewählten Zielrichtung (Steigerung von Kraft, Ausdauer oder Beweglichkeit) präsentieren,
- unterschiedliche Dehnmethode(n) im Hinblick auf verschiedene sportliche Anforderungssituationen funktionsgerecht anwenden.

#### 1. Inhaltsfeld

D - Leistung

#### Inhaltlicher Schwerpunkt

Trainingsplanung und Organisation

#### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) und unterschiedliche Belastungsgrößen (u. a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings erläutern.

#### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können einen zeitlich begrenzten individuellen Trainingsplan zur Verbesserung der Ausdauer erstellen und dokumentieren (z. B. Lerntagebuch).

#### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können ihren eigenen Trainingsfortschritt kriteriengeleitet beurteilen.

#### 2. Inhaltsfeld

F - Gesundheit

#### Inhaltlicher Schwerpunkt

Trainingsplanung und -organisation

#### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern.

#### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können sich selbstständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen.

#### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen.



#### 5.4. Neue Partner und wechselnde Gegner – Die Spielfähigkeit verbessern und in unterschiedlichen, selbstorganisierten Turnierformen erproben

**Dauer**

6 Doppelstunden

**Bewegungsfeld/Sportbereich 7**

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

**Inhaltlicher Kern**

Partnerspiele – Einzel und Doppel (z. B. Badminton, Tennis, Tischtennis)

**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.
- Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen, unterschiedlichen Zielsetzungen sowie im Hinblick auf die Vermeidung von Verletzungsrisiken situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden.

**1. Inhaltsfeld**

E – Kooperation und Konkurrenz

**Inhaltlicher Schwerpunkt**

Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

**Sachkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Aspekte bei der Planung, Durchführung und Auswertung von sportlichen Handlungssituationen beschreiben.

**Methodenkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können sich auf das spezifische Arrangement für ihren Sport verständigen (Aufgaben verteilen, Gruppen bilden, Spielsituationen selbstständig organisieren).

**Urteilskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung und Auswirkung von gruppendynamischen Prozessen, auch aus geschlechterdifferenzierter Perspektive, und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen



## 5.5. Entwicklung eines (alternativen) Leichtathletik-Mehrkampfes – Planung, Organisation und Durchführung

### Dauer

5 Doppelstunden

### Bewegungsfeld/Sportbereich 3

Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

### Inhaltlicher Kern

Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß

### Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können einen leichtathletischen Mehrkampf unter realistischer Einschätzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.

### 1. Inhaltsfeld

C – Wagnis und Verantwortung

#### Inhaltlicher Schwerpunkt

Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen

#### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können den Einfluss psychischer Faktoren (z. B. Freude, Frustration, Angst) auf das Gelingen sportlicher Handlungssituationen beschreiben.

#### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können in sportlichen Anforderungssituationen auf verschiedene psychische Einflüsse angemessen reagieren.

#### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können den Einfluss psychischer Faktoren (z. B. Freude, Frustration, Angst, Gruppendruck – auch geschlechtsspezifisch) auf das sportliche Handeln in unterschiedlichen Anforderungssituationen beurteilen.

### 2. Inhaltsfeld

F - Gesundheit

#### Inhaltlicher Schwerpunkt

Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens

#### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern.

#### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können sich selbstständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen.

#### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen.



## 5.6. Die spezielle Spielfähigkeit verbessern – gruppentaktische Lösungsmöglichkeiten in Sportspielen zur Verbesserung von Angriff und Abwehr im Kleinfeld mit unterschiedlichen Mitspielern erfolgreich anwenden

### Dauer

5 Doppelstunden

### Bewegungsfeld/Sportbereich 7

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

### Inhaltlicher Kern

Mannschaftsspiele (z. B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)

### Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können

- in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.
- Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen, unterschiedlichen Zielsetzungen sowie im Hinblick auf die Vermeidung von Verletzungsrisiken situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden.

### 1. Inhaltsfeld

E – Kooperation und Konkurrenz

### Inhaltlicher Schwerpunkt

Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Aspekte bei der Planung, Durchführung und Auswertung von sportlichen Handlungssituationen beschreiben.

### Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können sich auf das spezifische Arrangement für ihren Sport verständigen (Aufgaben verteilen, Gruppen bilden, Spielsituationen selbstständig organisieren).

### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung und Auswirkung von gruppendynamischen Prozessen, auch aus geschlechterdifferenzierter Perspektive, und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen.



## 5.7. Optional ergänzende Unterrichtsvorhaben

### **Dauer**

4 Doppelstunden

### **Option 1**

Klettern: Wir gehen die Wände hoch!

### **Option 2**

Exkursion in die Skihalle: Wir erobern die Piste!

### **1. Inhaltsfeld**

C – Wagnis und Verantwortung

### **Inhaltlicher Schwerpunkt**

Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen

### **Sachkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können den Einfluss psychischer Faktoren (z. B. Freude, Frustration, Angst) auf das Gelingen sportlicher Handlungssituationen beschreiben.

### **Methodenkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können in sportlichen Anforderungssituationen auf verschiedene psychische Einflüsse angemessen reagieren.

### **Urteilskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können den Einfluss psychischer Faktoren (z. B. Freude, Frustration, Angst, Gruppendruck – auch geschlechtsspezifisch) auf das sportliche Handeln in unterschiedlichen Anforderungssituationen beurteilen.



## 6. Unterrichtsvorhaben in der Qualifikationsphase sowie zugeordnete Kompetenzen

Die Unterrichtsvorhaben richten sich nach den jeweiligen Kursprofilen. Die Schüler/innen der jeweiligen Kurse legen ihr Kursprofil zu Beginn der Q1 fest. Der Kurslehrer informiert die Schüler/innen über die möglichen kombinierbaren profilbildenden Bewegungsfelder und die damit verbundenen Inhaltsfelder, so dass die Schüler/innen eine konkretere Vorstellung der Inhalte erhalten und vor dem Hintergrund individueller Vorzüge und Interessen wählen können. Im Folgenden werden die Unterrichtsvorhaben konkretisiert dargestellt.

### 6.1. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

<u>Bewegungsfelder und Sportbereiche:</u>	
BF/SB 3:	Laufen, Springen, Werfen – <b>Leichtathletik</b>
<u>Inhaltsfeld</u>	
IF d:	Leistung

Jgst.	UV	BWK/MK/SK/UK	Inh. Kern(e), Schwerpunkte u. Inhaltsfelder
Q 1.1	Erweitern der leichtathletischen Bewegungserfahrungen durch Verbesserung des Kugelstoßens und des Hürdenlaufs	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren (z.B. Hürdenlauf und Kugelstoß).</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungskernen):</b> Zusammenhang von Struktur und Funktion von Bewegungen; biomechanische Grundlagen</p>
Q 1.2	Ausdauerndes Laufen nach von Schülerinnen und Schülern	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Formen ausdauernden Laufens mit Tempowechsel unter verschiedenen Zielsetzungen gestalten (LZA 30 Minuten).</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können physiologische Anpassungsprozesse durch Training erläutern.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf)</p>



	<p>entwickelten Ziel- und Aufgabenstellungen</p> <p>Decathlon trifft Pantomime – einen leichtathletischen Mehrkampf mittels einer selbstgestalteten Bewegungskomposition darstellen</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können gesundheitsfördernde und gesundheitsschädigende Faktoren bezogen auf die körperliche Leistungsfähigkeit erläutern.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Übungen und Programme im Hinblick auf die Verbesserung der körperlichen und Leistungsfähigkeit eigenverantwortlich durchführen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neugestalten) unterscheiden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen.</p>	<p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation Anatomische und physiologische Grundlagen der menschlichen Bewegung</p> <p><b>Inhaltsfeld b: (Bewegungsgestaltung):</b> Gestaltungskriterien Improvisation und Variation von Bewegung</p> <p><b>Inhaltsfeld f (Gesundheit):</b> Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens</p>
Q 2.1	<p>Erweitern der leichtathletischen Bewegungserfahrungen durch Erlernen verschiedener Hochsprungtechniken und Erproben eines Hochsprungmehrkampfes</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren (z.B. Hochsprung).</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe (z.B. Hochsprungmehrkampf) durchführen und nach festgelegten Kriterien bewerten.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegenslernen):</b> Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Koordination und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</p>



		Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichen beurteilen.	<b>Inhaltsfeld c (Wagnis und Verantwortung):</b> Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen
Q 2.2	Gestaltung und Durchführung eines leichtathletischen (Hallen-) Mehrkampfes unter Berücksichtigung der vorher erlernten Sprung- und Stoß-techniken sowie der vorher gemachten Lauferfahrungen	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können einen leichtathletischen Mehrkampf in einer Wettkampfsituation, bestehend aus Laufen (einschließlich einer Ausdauerleistung von 5000m), Wurf/Stoß- und Sprungdisziplinen unter Ausnutzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio). Die Schülerinnen und Schüler können Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfgregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</p>



## 6.2. Bewegen an Geräten – Turnen

<b>Bewegungsfelder und Sportbereiche:</b>	
<b>BF/SB 6:</b>	Bewegen an Geräten: <b>Turnen</b>
<b>Inhaltsfelder</b>	
<b>IF c:</b>	Wagnis und Verantwortung

Jgst	UV	BWK/MK/SK/UK	Inh. Kern(e), Schwerpunkte u. Inhaltsfelder
Q 1.1	Vom geleiteten zum selbstgestellten Krafttraining ohne Geräte zum Erwerb der Halte- und Stützkraft und zur Schulung unterschiedlicher Bodenelemente in Partner- und/oder Gruppenarbeit/ Gruppengestaltung	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste turnerische oder akrobatische komplexe Leistungssituationen alleine oder in der Gruppe (am Boden) bewältigen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können gesundheitsfördernde und gesundheitsschädigende Faktoren bezogen auf die körperliche Leistungsfähigkeit erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Aspekte der sensomotorischen Wahrnehmung und der zentralnervösen Steuerung bei sportlichen Bewegungen beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können physiologische Anpassungsprozesse durch Training erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Übungen und Programme im Hinblick auf die Verbesserung der Leistungsfähigkeit eigenverantwortlich durchführen. Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio). Die Schülerinnen und Schüler können Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können positive und negative Einflüsse von Sporttreiben im Hinblick auf gesundheitliche Auswirkungen, auch unter Berücksichtigung von geschlechterdifferenten Körperbildern, beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Vorbereitung auf normgebundenes/ungebundenes Turnen (ohne gängige Wettkampfgereäte und Gerätebahnen)</p> <p><b>Inhaltsfeld f (Gesundheit):</b> Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Prinzipien und Konzepte des methodischen Lernens Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation Entwicklung der Leistungsfähigkeit durch Training/Anpassungserscheinungen</p>



		<p>unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p>	
Q 1.2	Le Parkour als Grundlage für eine kreative Arbeit im Turnen mit sportartspezifischen Bewegungen	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können eine komplexe Gruppen- oder Einzelgestaltung an einer individuell gestalteten Gerätekombination normungebunden präsentieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Motive beim Sporttreiben benennen und ihre Bedeutung erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können mit Wagnis- und Risikosituationen vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen und eigener Leistungsfähigkeit bewusst umgehen und dabei notwendige Sicherheitsmaßnahmen initiieren und anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Motive, Motivationen und Sinngebungen sportlichen Handelns und des Handelns Anderer theoriegeleitet beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Normungebundes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Prinzipien und Konzepte des methodischen Lernens Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Einfluss koordinativer Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</p> <p><b>Inhaltsfeld c (Wagnis und Verantwortung):</b> Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen Motive, Motivation und Sinngebungen sportlichen Handelns</p>
Q 2.1	Das Spiel mit Wagnis und Schwerkraft : Besondere Bewegungs	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können eine an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste turnerische oder akrobatische komplexe Wagnis- und Leistungssituation alleine oder in der Gruppe bewältigen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten</p>



	<p>möglichkeit an an Schwebebalken, Barren, Kasten oder Reck</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können eine differenzierte Kürübung aus mehreren Einzelelementen auf technisch-koordinativ einfachem Niveau an zwei Wettkampfgeräten demonstrieren.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern. grundlegende Aspekte der sensomotorischen Wahrnehmung und der zentralnervösen Steuerung bei sportlichen Bewegungen beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Motive beim Sporttreiben benennen und ihre Bedeutung erläutern und Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude; Frustration; Angst) erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können mit Wagnis- und Risikosituationen vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen und eigener Leistungsfähigkeit bewusst umgehen und dabei notwendige Sicherheitsmaßnahmen initiieren und anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Motive, Motivationen und Sinngebungen sportlichen Handelns und des Handelns anderer theoriegeleitet beurteilen.</p>	<p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit Zusammenhang von Struktur und Bewegungen; biomechanische Grundlagen</p> <p><b>Inhaltsfeld c (Wagnis und Verantwortung):</b> Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen Motive, Motivation und Sinngebungen sportlichen Handelns</p>
Q 2.2	<p>Eine turnerisch-akrobatische Partner-Choreographie am Boden nach Musik unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien (z.B. Raum, Zeit, Dynamik) gestalten, erleben und präsentieren (dabei kann der Schwerpunkt individuell</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können am Boden eine Partnerkür mit akrobatischen Elementen unter Berücksichtigung von Ausführungs- und Gestaltungskriterien präsentieren und dabei notwendige Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste turnerische oder akrobatische komplexe Wagnis- und Leistungssituationen alleine oder in der Gruppe bewältigen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Turnerische und akrobatische Partner- und Gruppen-gestaltungen</p> <p><b>Inhaltsfeld b (Bewegungsgestaltung und Bewegungslernen):</b> Gestaltungskriterien Improvisation und Variation von Bewegung</p> <p><b>Inhaltsfeld c (Wagnis und Verantwortung):</b> Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen;</p>



festgelegt werden)	<p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neugestalten) unterscheiden. Die Schülerinnen und Schüler können mit Wagnis- und Risikosituationen vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen und eigener Leistungsfähigkeit bewusst umgehen und dabei notwendige Sicherheitsmaßnahmen initiieren und anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Faktoren zur Entstehung von Emotion (Freude, Frustration, Angst) erläutern.</p>	<p>Motive, Motivation und Sinngelungen sportlichen Handelns</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</p>
--------------------	--	---



### 6.3. Gestalten, Tanzen, Darstellen: Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Bewegungsfelder und Sportbereiche:

BF/SB 6: Gestalten, Tanzen, Darstellen: **Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste**

Inhaltsfelder

IF b: Bewegungsgestaltung

Jgst.	UV	BWK/MK/SK/UK	Inh. Kern(e), Schwerpunkte u. Inhaltsfelder
Q 1.1	Tanzen mit dem Ball – Erstellung, Präsentation und Beurteilung einer Choreographie unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien (z.B. Raum, formaler Aufbau)	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig entwickelte gymnastische stilungebundene Bewegungskompositionen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern. Die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Aspekte der sensorischen Wahrnehmung und der zentralnervösen Steuerung bei sportlichen Bewegungen beschreiben.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können verschiedenen methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neugestalten) unterscheiden. Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen im Hinblick auf gewählte Indikatoren beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Tanz Gymnastik</p> <p><b>Inhaltsfeld b (Bewegungsgestaltung):</b> Bewegungsrhythmus erkennen und umsetzen Gestaltungskriterien Variation von Bewegung</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</p>
Q 1.2	Wir gehen einen Schritt weiter	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig entwickelte Bewegungskompositionen aus ästhetisch-künstlerischen Bewegungsbereichen (z.B. Pantomime, Bewegungstheater, Jonglieren) unter Anwen-</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Tanz Gymnastik</p>



	<p>– Alltagsgegenstände - und -bewegungen als Grundlage für Improvisationen und Kompositionen unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien (z.B. Zeit, Dynamik) nutzen</p>	<p>dungen einzelner Gestaltungskriterien (Rau/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein oder in der Gruppe präsentieren. Die Schülerinnen und Schüler können Objekte oder Materialien als Ausgangspunkt des ästhetisch-gestalterischen Bewegungshandelns – insbesondere der Improvisation – nutzen. <b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Aspekte bei der Planung, Durchführung und Auswertung von sportlichen Handlungssituationen beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können gesundheitliche Auswirkungen des improvisierten Tanzens auf das Wohlbefinden erläutern. <b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neugestalten) unterscheiden. <b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen im Hinblick auf ausgewählte Kriterien beurteilen.</p>	<p><b>Inhaltsfeld b (Bewegungsgestaltung):</b> Gestaltungskriterien Variation von Bewegungen</p> <p><b>Inhaltsfeld f (Gesundheit):</b> Gesundheitskonzepte unter dem Aspekt des sportlichen Handelns</p>
Q 2.1	<p>Sports-Dance (Rhythmisierung von Elementen aus "Sportspielen"): eine Choreographie unter Berücksichtigung gestalterischer Aspekte entwickeln</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig entwickelte Bewegungskompositionen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe erstellen, variieren und präsentieren. <b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltung anhand von Indikatoren erläutern. <b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neugestalten) unterscheiden. <b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kerne:</b> Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste</p> <p><b>Inhaltsfeld b (Bewegungsgestaltung):</b> Gestaltungskriterien Improvisation und Variation von Bewegung</p>
Q 2.2	<p>Wir zeigen dem Publikum was wir können – unter</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können ausgehend von selbstgewählten oder vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder –themen unterschiedliche Bewegungs- und Darstellungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung</p>	<p><b>Inh. Kerne:</b> Tanz Darstellende Bewegungsformen</p>



	<p>dem Leitbild eines Musicals einen Gruppentanz mit oder ohne Handgerät planen, aufführen und bewerten.</p>	<p>spezifischer Gestaltungs- und Ausführungskriterien zum Experimentieren und Improvisieren nutzen. Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig entwickelte stilgebundene und stilgebundene tänzerische Bewegungskompositionen unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien allein und in der Gruppe variieren und präsentieren.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können gesundheitsfördernde und gesundheitsschädigende Faktoren bezogen auf die körperliche Leistungsfähigkeit erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (Nachgestalten, Umgestalten, Neugestalten) unterscheiden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen im Hinblick auf ausgewählte Kriterien beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können positive und negative Einflüsse von Sporttreiben im Hinblick auf gesundheitliche Auswirkungen, auch unter Berücksichtigung von geschlechterdifferenten Körperbildern, beurteilen.</p>	<p>men und Bewegungskünste</p> <p><b>Inhaltsfeld b (Bewegungsgestaltung):</b> Gestaltungskriterien Improvisation und Variation von Bewegung</p> <p><b>Inhaltsfeld f (Gesundheit):</b> Positive und negative Einflüsse auf das eigene sportliche Handeln beurteilen.</p> <p><b>Inhaltsfeld c (Wagnis und Verantwortung):</b> Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen</p>
--	--	--	---



#### 6.4. Spielen in und mit Regelstrukturen – Badminton

<u>Bewegungsfelder und Sportbereiche:</u>	
BF/SB 7:	Spielen in und mit Regelstrukturen – <b>Sportspiel (hier: Badminton)</b>
<u>Inhaltsfeld</u>	
IF e:	Kooperation und Konkurrenz

Jgst.	UV	BWK/MK/SK/UK	Inh. Kern(e), Schwerpunkte u. Inhaltsfelder
Q 1.1	Erlernen und Verbessern grundlegender technischer Fertigkeiten im Badminton und Anwendung im Spiel miteinander und gegeneinander	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Partnerspiel grundlegende Spielsituationen mithilfe von angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampffregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Partnerspiele – Einzel und Doppel (Badminton)</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport</p>
Q 1.2	Erweitern und Festigen der Spielfähigkeit im Badmintonspiel – Spielanalyse und selbstständige Gestaltung von Übungsprozessen  Spielfähigkeit im Team erproben –	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Partnerspiel grundlegende entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtet Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampffregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Partnerspiele – Einzel und Doppel (Badminton) Alternative Spiele und Sportspielvarianten (z.B. Flag-Football)</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</p>



	Flag-Football	<p>Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (u.a. Trainingstagebuch, Portfolio).</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p>	<p>Fairness und Aggression im Sport</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation</p>
Q 2.1	<p>Verbessern und Festigen technisch anspruchsvoller Schlagtechniken und taktische Anwendung im Badmintonspiel; Bewegungsfehler sehen und sich gegenseitig korrigieren</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Partnerspiel (Einzel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsspezifische Wettkampfregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können gegenseitige Achtung und Rücksichtnahme sowie die Ambivalenz von Fairness und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen theoriegeleitet beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Partnerspiele – Einzel und Doppel (Badminton)</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</p>
Q 2.2	<p>Erweiterung der Spielfähigkeit im Badminton – selbstständige Entwicklung und Erprobung</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Partnerspiele – Einzel und Doppel (Badminton)</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b></p>



	<p>von Spiel- formen zum takti- schen Ver- halten im (Einzel-) und Dop- pelspiel</p>	<p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für er- folgreiches Sporttreiben nutzen.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen theoriegeleitet beurteilen.</p>	<p>Gestaltung von Spiel- und Sportge- legenheiten Fairness und Aggression im Sport</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewe- gungsstruk- tur und be- wegungsler- nen):</b> Informations- aufnahme und –Verar- beitung bei sportlichen Bewegungen Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sport- liche Leis- tungsfähig- keit</p>
--	--	---	--



## 6.5. Spielen in und mit Regelstrukturen - Basketball

<u>Bewegungsfelder und Sportbereiche:</u>	
BF/SB 7:	Spiele in und mit Regelstrukturen – <b>Sportspiel (hier: Basketball)</b>
<u>Inhaltsfelder</u>	
IF e:	Kooperation und Konkurrenz

Jgst.	UV	BWK/MK/SK/UK	Inh. Kern(e), Schwerpunkte u. Inhaltsfelder
Q 1.1	Festigen technischer Fertigkeiten und Erweitern individualtaktischer Fähigkeiten im Basketballspiel – Bewegungsfehler sehen und sich gegenseitig korrigieren	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten anwenden.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfregeleln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden und individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen. Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio). Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation Entwicklung der Leistungsfähigkeit durch Training/ Anpassungsercheinungen</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Informationsaufnahme und – Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen</p>



<p>Q 1.2</p>	<p>Erlernen bzw. Festigen individual- und gruppentaktischer Handlungen am Beispiel der Mannschaftssportart Basketball – Selbstständige Gestaltung von Übungsprozessen (unter Berücksichtigung der Prinzipien zum motorischen Lernen)</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten reflektiert anwenden. <b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern. <b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfberegeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden und individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen. <b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen):</b> Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</p>
<p>Q 2.1</p>	<p>Erweitern und Festigen der Spielfähigkeit im Basketball – selbstständige Entwicklung und Erprobung von einfachen Spielzügen zur Verbesserung des gruppentaktischen Verhaltens</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfvverhalten bewältigen. Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden. <b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern. <b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfberegeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden und individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen. Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen. <b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</p>



		Wettkampfsituationen beurteilen.	
Q 2.2	Thematisierung einfacher gruppentaktischer Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen im Rahmen der Sportspielvariante Street-Ball	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen. Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen und selbst entwickelte</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfgeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Alternative Spiele und Sportspielvarianten - (z.B. Street-Variationen)</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport</p>



## 6.6. Spielen in und mit Regelstrukturen – Volleyball

<u>Bewegungsfelder und Sportbereiche:</u>	
BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – <b>Sportspiel (hier: Volleyball)</b>	
<u>Inhaltsfeld</u>	
IF e: Kooperation und Konkurrenz	

Jgst.	UV	BWK/MK/SK/UK	Inh. Kern(e), Schwerpunkte u. Inhaltsfelder
Q 1.1	Festigen und Erweiterung technischer Fertigkeiten für das Volleyballspiel – Bewegungsfehler sehen und sich gegenseitig korrigieren	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können im ausgewählten Mannschaftsspiel praxisgerechte Spielsituationen mithilfe von technisch und taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio). Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre Leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungenlernen):</b> Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die sportliche Leistungsfähigkeit</p>
Q 1.2	Erlernen bzw. Festigen gruppentaktischer Handlungen am Beispiel der Mannschaftssportart	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel praxisgerechte Spielsituationen des Volleyballspiels mithilfe von technisch und taktisch angemessenen Wettkampfverhalten bewältigen. Die Schülerinnen und Schüler können Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. Frisbee)</p>



	<p>Volleyball – Selbstständige Gestaltung von Übungsprozessen im Spiel 6:6</p> <p>Die Spielfähigkeit in einem Spiel erproben, das nicht in unserem Kulturkreis institutionalisiert ist – Frisbee oder Tchoukball</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfbregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.</p>	<p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport</p>
Q 2.1	<p>Erweitern und Festigen der Spielfähigkeit im Volleyball – selbstständige Entwicklung und Erprobung von einfachen Läufersystemen zur Verbesserung des gruppentaktischen Verhaltens</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern. Die Schülerinnen und Schüler können physiologische Anpassungsprozesse durch das Training erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsspezifische Wettkampfbregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen theoriegeleitet beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Anatomische und physiologische Grundlagen der menschlichen Bewegung</p>
Q 2.2	<p>Variabilität und Sicherheit der Mannschaftstaktik unter Wett-</p>	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenen Wettkampfverhalten bewältigen</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können physiologische Anpassungsprozesse durch das Training erläutern.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b></p>



	<p>kampfbedingungen fördern. Durchführung eines selbstständig organisierten Volleyballturniers</p>	<p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre Leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben nutzen.</p>	<p>Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Anatomische und physiologische Grundlagen der menschlichen Bewegung</p>
--	--	--	--



## 6.7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Fußball

<u>Bewegungsfelder und Sportbereiche:</u>	
BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – <b>Sportspiel (hier: Fußball)</b>	
<u>Inhaltsfelder</u>	
IF e: Kooperation und Konkurrenz	

Jgst.	UV	BWK/MK/SK/UK	Inh. Kern(e), Schwerpunkte u. Inhaltsfelder
Q 1.1	Festigen technischer Fertigkeiten und erweitern individualtaktischer Fähigkeiten für das Fußballspiel – Bewegungsfehler sehen und sich gegenseitig korrigieren	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können im gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Spielsituationen mit Hilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio) und Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen.</p> <p><b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle /koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport</p> <p><b>Inhaltsfeld d (Leistung):</b> Trainingsplanung und -organisation Entwicklung der Leistungsfähigkeit durch Training/ Anpassungserscheinungen</p>
Q 1.2	Erlernen bzw. Festigen individual- und gruppentaktischer Handlungen am Beispiel der Mannschaftssportart Fußball – Selbstständige Gestaltung	<p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten reflektiert anwenden.</p> <p><b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben. Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.</p> <p><b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.</p>	<p><b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele</p> <p><b>Inhaltsfeld a (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen)</b> Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens Einfluss der koordinativen Fähigkeiten</p>



	von Übungsprozessen (unter Berücksichtigung der Prinzipien zum motorischen Lernen)	Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden. <b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen. Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.	auf die sportliche Leistungsfähigkeit  <b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten
Q 2.1	Erweitern und Festigen der Spielfähigkeit im Fußball – selbstständige Entwicklung und Erprobung von einfachen Spielzügen zur Verbesserung des gruppentaktischen Verhaltens	<b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen. Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschaftsspiel grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden. <b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern. <b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen. <b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.	<b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele  <b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten
Q 2.2	Durchführung, Analyse und Evaluation selbstständig organisierter, fußballspezifischer Sportspielvarianten (z.B. Futsal oder Fußball-Tennis)	<b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen. <b>Sachkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern. <b>Methodenkompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfgeregeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden. <b>Urteilskompetenz:</b> Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.	<b>Inh. Kern:</b> Mannschaftsspiele Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten  <b>Inhaltsfeld e (Kooperation und Konkurrenz):</b> Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten Fairness und Aggression im Sport