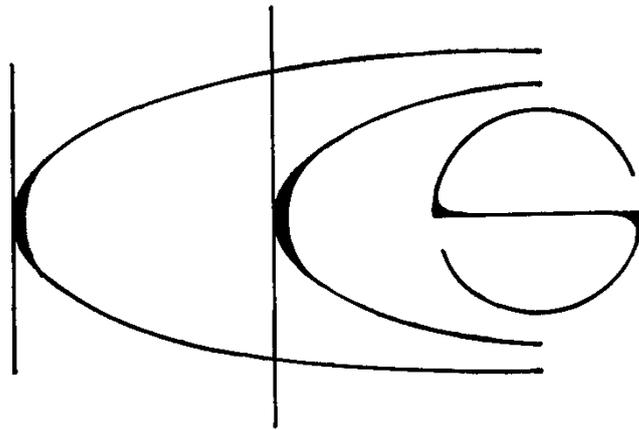


**Käthe-Kollwitz-Schule**  
**Schulinterner Lehrplan**

**Sport**

**Stand: November 2019**



# Inhaltsverzeichnis

## Inhalt

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	2
1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit .....	3
1.1 Sportstättenangebot .....	3
1.2 Beitrag zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule .....	3
1.2.1 Individuelle Förderung .....	4
1.2.2 Bewegte Schule - Sport im Rahmen von Schulfesten.....	4
1.2.3 Koedukation und Gendermainstreaming.....	5
1.2.4 Fächerübergreifender Unterricht.....	5
1.2.5 Fachspezifische Ziele und Schwerpunkte der Fachgruppenarbeit.....	5
2 Grundsätze der Unterrichtsorganisation .....	6
2.1 Obligatorik und Freiraum .....	7
2.2 Zuordnung obligatorischer Unterrichtsvorhaben in den Jahrgangsstufen 5 - 10 .....	8
2.3 Übersicht Jahrgangsstufe 5 und 6 – Obligatorik: ca. 100 Stunden.....	8
2.4 Übersicht Jahrgangsstufe 7 und 8 – Obligatorik: ca. 100 Stunden.....	15
2.5 Übersicht Jahrgangsstufe 9 und 10 – Obligatorik: ca. 100 Stunden.....	199
2.6 Zuordnung der Bewegungsfelder und Sportbereiche zu den Inhaltsfeldern und den inhaltlichen Schwerpunkten.....	24
2.7 Medienkompetenzrahmen NRW .....	35
2.8 Medienkompetenz im Fach Sport.....	366
2.9 Berufsorientierung im Fach Sport – „KAoA“ .....	41
2.9.1. Umsetzung an der Käthe-Kollwitz Realschule .....	41
2.9.2. Erfassung berufsorientierender Fachinhalte .....	42
3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung .....	43
4 Qualitätssicherung und Evaluation .....	45
5 Quellen .....	45

# 1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

Unsere vierzügige Realschule liegt mit zwei Standorten in Ratingen. Den dreizügigen Hauptstandort in Ratingen-West besuchen zurzeit ca. 530, die einzügige Dépendance in Ratingen-Lintorf ca. 160 Schüler. Viele Schüler haben einen Migrationshintergrund, und ca. 20 Schüler am Standort in West haben einen sonderpädagogischen Förderbedarf. Der Sportunterricht findet in der Regel doppelstündig in 45 Minuten-Einheiten statt, wobei die Unterrichtsstunden in der Regel nicht im Nachmittagsbereich stattfinden. Der Sportunterricht wird ausschließlich von Fachlehrkräften unterrichtet.

## 1.1 Sportstättenangebot

Am Standort in West verfügt die Realschule über eine Einfachturnhalle mit ausreichend Ball- und Sportspielmaterialien, die sowohl vor Ort, als auch in einem neben dem Lehrerzimmer befindlichen Lehrmittelraum gelagert sind. Größere Sport- und Turngeräte sind in den Garagen in der Sporthalle gelagert.

Das Umfeld der Schule bietet in fußläufiger Entfernung die Nutzung der Dreifachsporthalle an der Gothaer Straße. Diese wird einmal wöchentlich für den Sportunterricht der Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 10 genutzt. Im Rahmen von sportlichen Events (siehe 1.3.4.) werden auch die an die Dreifachsporthalle angrenzende Außenanlage des ASC-Platzes genutzt. Des Weiteren steht den Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5 das Hallenbad am Hauser Ring an einem Wochentag für eine Doppelstunde zur Verfügung. Weiterhin befinden sich das Gelände des Grünen Sees und eine Eissporthalle im Umfeld der Schule.

Am Standort in Lintorf steht für den Sportunterricht ein Drittel einer Dreifachsporthalle zur Verfügung. Die Schule verfügt über ausreichend Ball- und Spielmaterialien. Zur Durchführung des Rückschlagspiels Tischtennis wird eine separate, an die Dreifachsporthalle angrenzende Halle, genutzt. Neben der Sporthalle steht der Schule eine Außensportanlage mit zwei Fußballtoren und eine Sprunggrube zur Verfügung.

## 1.2 Beitrag zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule

Sport im allgemeinen und integrativer Unterricht im Rahmen der Inklusion (siehe 1.2.1.) im speziellen zeichnet sich insbesondere durch Heterogenität an Körperlichkeit(en), sportmotorischen Kompetenzen und Einstellungen zum Sporttreiben aus. Die Fachkonferenz Sport unterstützt durch ihr Schulsportkonzept in besonderer Weise den im Schulprogramm verankerten Bildungs- und Erziehungsauftrag der Käthe-Kollwitz-Realschule. Durch selbstorganisierte kooperative sportliche Aktivitäten erleben Kinder und Jugendliche Zugehörigkeit, Mitwirkung, Anerkennung und Verantwortung. Dies hilft ihnen ihre Individualität zu entfalten und zu selbstständigen, verantwortlichen Menschen in einer Gemeinschaft zu werden. Die Schülerinnen und Schüler erleben sich als kompetent und selbstwirksam in ihrem handelnden und selbstständigen Tun und fühlen sich in der Lage, durch die bereits verfügbaren Fähigkeiten und Fertigkeiten neue Probleme und Aufgaben auch in Zukunft selbstständig zu lösen.

### **1.2.1 Individuelle Förderung**

Sowohl eine erfolgreiche kooperative Arbeit zwischen Sport- und Sonderpädagogischen Fachkräften, als auch ein auf innere Differenzierung psychomotorischer und sozial-affektiver Unterrichtshalte ausgerichteter Fachunterricht bilden die Grundlage der individuellen Förderung.

Seit dem Schuljahr 2001/2002 gibt es an der Käthe-Kollwitz-Realschule integrativen Unterricht von behinderten und nicht behinderten Schülern, die zielgleich unterrichtet werden. Seit dem Schuljahr 2013/14 gibt es an der Käthe-Kollwitz-Schule auch Unterricht mit Schülern, die nicht zielgleich unterrichtet werden – Inklusion.

Sowohl die behinderten Schülerinnen und Schüler als auch die Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischen Förderbedarf werden im Sportunterricht nach ihren sportmotorischen Möglichkeiten voll integriert.

Sind Inklusionsschüler phasenweise überfordert mit zielgleichen Kompetenzansprüchen des regulären Unterrichts (vom Grad ihrer aktuellen Verhaltenssymptomatik oder von ihren motorischen Voraussetzungen her) greifen nach Absprache zwischen Sportlehrern/innen, Eltern und Sonderpädagogin außerdifferenzierende Förderangebote der Förderschullehrerin, z.B. im Rahmen von progressivem Muskeltraining nach Jacobsen zur Förderung von Körperwahrnehmung im schuleigenen „Betätigungsraum“. Die Schulleitung entscheidet in diesem Fall über die Gewährung des vorgeschlagenen Nachteilsausgleichs, der für einen begrenzten Zeitraum festgelegt wird.

Schülerinnen und Schülern mit starkem Interesse an bestimmten Sportarten wird bei der Kontaktaufnahme mit ortsansässigen Vereinen geholfen.

### **1.2.2 Bewegte Schule - Sport im Rahmen von Schulfesten**

Die Fachkonferenz vereinbart, dass einmal im Schuljahr (nach der Entlassung der Jahrgangsstufe 10) ein Schulsportfest für die Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 5 bis 9 stattfindet. Der jeweilige Schwerpunkt des Sportfestes wird jedes Jahr durch die Fachkonferenz neu festgelegt. In der Regel finden an der Käthe-Kollwitz-Realschule im jährlichen Wechsel ein von der Fachschaft entwickelter Mannschaftswettkampf „Bunte Jugendpiele“, ein Wohltätigkeitslauf „Charity Walk“, die Bundesjugendspiele sowie Sportspielewettkämpfe (Volleyball Jgst. 9/10, Basketball Jgst. 7/8, Völkerball Jgst. 5/6) statt. Diese sportlichen Events werden von der Fachschaft Sport organisiert.

Die Pausenhöfe an beiden Standorten bieten verschiedene Betätigungsmöglichkeiten mit sportlichem Charakter.

Im Umfeld des Standortes in West werden verschiedene Freianlagen (Beachvolleyballplätze, Bezirkssportanlage, Wiesen am grünen See) und die Eissporthalle in Ratingen-West für den Sportunterricht genutzt (siehe 1.1.).

In der Regel enthalten mehrtägige Klassenfahrten der Jahrgangsstufen 5 oder 6 und 7 oder 8 ein umfangreiches Sportprogramm.

### **1.2.3 Koedukation und Gendermainstreaming**

Sportunterricht wird an der Käthe-Kollwitz-Realschule in allen Jahrgangsstufen koedukativ unterrichtet. Die angemessene Berücksichtigung beider Geschlechter und die Verpflichtung gegenüber dem Ziel der Geschlechtergerechtigkeit sind die Basis des Unterrichts. Im Unterricht ist Mädchen wie Jungen die gleiche Einflussnahme zu gewährleisten, so dass Mädchen wie Jungen bei der optimalen Entfaltung ihrer Entwicklungspotenziale im Sportunterricht unterstützt werden.

Im Sinne einer reflexiven Koedukation werden beiden Geschlechtern reflektierte Erfahrungen und Lernprozesse ermöglicht. Leistungshomogene Lerngruppen können gleichgeschlechtlich gebildet werden, wenn dies aus pädagogischen Erwägungen sinnvoll ist.

Die Fachkonferenz Sport verständigt sich darauf, geschlechterdifferente Regelungen wie „Mädchenzählung doppelt“ oder „Jungen werfen mit dem schwachen Arm“ grundsätzlich zu vermeiden, um stereotype Annahmen nicht zu verstärken, sondern insbesondere im Bewegungsfeld „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ geschlechtsspezifische Probleme und Konflikte aufzugreifen, zu reflektieren und Lösungsmöglichkeiten zu entwickeln.

Die Sportlehrkräfte wechseln alters- und themenangemessen zwischen geschlechtergemischten und geschlechterhomogenen Gruppen und beteiligen Schülerinnen und Schüler an den Gruppenbildungsprozessen.

### **1.2.4 Fächerübergreifender Unterricht**

Fächerübergreifende Elemente finden sich im Sportunterricht in Beziehung zu den Fächern Musik und Kunst (Rhythmusschulung, Tanz), Sozialwissenschaften (Teambuilding, Zusammenarbeit, Kooperation), Biologie (Energiebereitstellung, Leistungsphysiologie, Anatomie) und Physik/Technik (Biomechanik, Kraft, Hebelgesetze) wieder.

### **1.2.5 Fachspezifische Ziele und Schwerpunkte der Fachgruppenarbeit**

Die Fachkonferenz sieht durch Bewegung, Spiel und Sport einen spezifischen Beitrag des Faches Sport zur Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler mit dem Ziel, dass sich Schülerinnen und Schüler auch über die Schulzeit hinaus für den Sport engagieren.

Zur Entwicklung und Förderung der Schüler/innen-persönlichkeiten leistet die Fachschaft Sport durch die Mitgestaltung des Schulsportprogramms einen bedeutsamen Beitrag, der dem Bildungs- und Erziehungsauftrag einer bewegungsfreudigen und gesunden Schule gerecht wird.

## **2 Grundsätze der Unterrichtsorganisation**

Der Sportunterricht wird von der fünften bis zur zehnten Jahrgangsstufe in der Regel an beiden Standorten zweistündig als Doppelstunde erteilt.

## 2.1 Obligatorik und Freiraum

Der gesamte laut Stundentafel erteilte Sportunterricht ist darauf ausgerichtet die umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport zu erreichen. Hierzu dient sowohl die in Form der Kompetenzerwartungen des Kernlehrplans differenziert ausgewiesene Obligatorik (ca. zwei Drittel der Stunden), als auch der durch die Fachkonferenz auf die spezifischen Voraussetzungen, Bedingungen und das sportlichen Leitbild der Schule abgestimmte Freiraum (ca. ein Drittel der Stunden). Obligatorik und Freiraum unterliegen dabei gleichermaßen den Rahmenvorgaben für den Schulsport und damit dem Doppelauftrag und der Verpflichtung zu erziehendem Sportunterricht. Während die Obligatorik die unverzichtbare, standardisierte Grundlage bildet, soll der Unterricht im Freiraum auf die individuellen, lerngruppenbezogenen und schulspezifischen Bedingungen und Ziele im Sportunterricht ausgerichtet sein und so den Kompetenzerwerb vertiefen und erweitern.

Da Basketball als verbindliches Mannschaftsspiel und Badminton als verbindliches Partnerspiel im Rahmen der Obligatorik festgelegt werden, soll die Handlungskompetenz in diesem Bewegungsfeld erweitert werden, indem in einem Teil des Freiraums weitere große Spiele und das ergänzende Partnerspiel Tischtennis thematisiert werden.

Weiterhin soll der Freiraum genutzt werden, um aktuelle pädagogische Bedarfe (besonders genderbezogene und kooperative Themen im Sport) und spezifische Interessen der konkreten Lerngruppen zeitnah zu berücksichtigen.

Jahrgangsstufen 5 bis 10:

In der Regel ca. 80 Stunden Sport bedeuten ca. 50 Stunden Obligatorik und ca. 30 Stunden Freiraum am Standort in West.

Auf Schwimmen in der Jahrgangsstufe 5 am Standort in West entfallen 16 Stunden Obligatorik und 10 Stunden Freiraum.

## 2.2 Zuordnung obligatorischer Unterrichtsvorhaben in den Jahrgangsstufen 5 - 10

Die Fachschaft Sport hat für alle Jahrgangsstufen sowie für alle Bewegungsfelder und Sportbereiche Unterrichtsvorhaben entwickelt, die einen kontinuierlichen und vertieften Aufbau von Bewegungs- und Wahrnehmungs (BWK)-, Methoden (MK)- und Urteilskompetenz (UK) vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen.

Im Folgenden werden die Übersichten der Jahrgangsstufen dargestellt, welche die Dauer des Unterrichtsvorhabens und die Zuordnung zu den vorgegebenen Kompetenzerwartungen verdeutlichen.

Die Zuordnung der Unterrichtsvorhaben zu den Inhaltsfeldern und den konkreten inhaltlichen Schwerpunkten werden in der Übersicht zu den Bewegungsfeldern dargestellt.

Die unterschiedlichen Farben markieren die einzelnen Bewegungsfelder und Sportbereiche, die dem jeweiligen Unterrichtsvorhaben zu Grunde liegen:

1.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
2.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
3.	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
4.	Bewegen im Wasser - Schwimmen
5.	Bewegen an Geräten - Turnen
6.	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste
7.	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele
8.	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport
9.	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport

## 2.3 Übersicht Jahrgangsstufe 5 und 6 – Obligatorik: ca. 100 Stunden

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Ca. 10 Std.
---	-------------

<b>UV 1</b>	<b>Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und Spielfähigkeiten in kleinen Spielen anwenden.</b>	<b>ca. Std. 6</b>
SuS können	<p>grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch kognitive Fähigkeiten in Kleinen Spielen situationsgerecht anwenden. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie Pausenspiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen des Spiels benennen. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>einfache Spiele je nach Rahmenbedingungen (z.B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial, Raum) durchführen und verändern. <b>(MK, KLP, 21)</b></p> <p>das eigene Spielverhalten anhand vorgegebener Kriterien (z.B. Einhaltung von Spielregeln, Sicherheitsaspekte) beurteilen. <b>(UK, KLP, 22)</b></p>	
<b>UV 2</b>	<b>Welche Spiele machen am meisten Spaß? Verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele erfinden.</b>	
SuS können	<p>grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch kognitive Fähigkeiten in Kleinen Spielen situationsgerecht anwenden. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>einfache Bewegungsspiele und Pausenspiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen des Spiels benennen. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>Kleine Spiele unter Anleitung spielen und an Veränderungen der Rahmenbedingungen anpassen (z.B. durch Verändern der Spielidee, Verändern von Spielregeln). <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>Einfache Spiele je nach Rahmenbedingungen (z.B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial, Raum) durchführen und verändern. <b>(MK, KLP, 21)</b></p> <p>Das eigene Spielverhalten anhand vorgegebener Kriterien (z.B. Einhaltung von Spielregeln, Sicherheitsaspekte) beurteilen. <b>(UK, KLP, 22)</b></p>	

<b>UV 3</b>	<b>Basketball als Mannschaftsspiel in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit- und gegeneinander spielen</b>	<b>ca. Std. 12</b>
SuS können	<p>ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in Spielsituationen gegenüber Mitschüler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>einfache graphische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktion benennen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p> <p>einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>	

<b>UV 4</b>	<b>Fußball als Mannschaftsspiel in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit und gegeneinander spielen.</b>	<b>ca. Std. 8</b>
-------------	---	-------------------

SuS können	<p>ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in Spielsituationen gegenüber Mitschüler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>einfache graphische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktion benennen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p> <p>einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>
oder	<p><b>Handball als Mannschaftsspiel in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit und gegeneinander spielen.</b></p>
SuS können	<p>ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in Spielsituationen gegenüber Mitschüler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>einfache graphische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktion benennen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p> <p>einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>

<b>UV 5</b>	<b>Badminton in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit- und gegeneinander anwenden</b>	<b>8</b>
SuS können	<p>ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in Spielsituationen gegenüber Mitschüler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>	

<b>UV 6</b>	<b>Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern</b>	<b>ca. 2</b>
SuS können	<p>beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>Zusammenhänge zwischen Lauftempo und wahrgenommenen Körperreaktionen bei einer Ausdauerleistung beurteilen. <b>(UK, KLP, 24)</b></p>	

<b>UV7</b>	<b>Wir laufen über Stock und Stein – Vielfältige Möglichkeiten des Laufens und Hindernisse-Überwindens im Freien und in der Halle erfahren und anwenden.</b>	<b>ca. 2</b>
SuS können	<p>grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell oder teamorientiert ausführen. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>Zusammenhänge zwischen Lauftempo und wahrgenommenen Körperreaktionen bei einer Ausdauerleistung beurteilen.<b>(UK, KLP, 24)</b></p>	
<b>UV 8</b>	<b>Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden</b>	<b>ca. 2</b>
SuS können	<p>grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell oder teamorientiert ausführen. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen und grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. <b>(MK, KLP, 24)</b></p> <p>die eigene leichtathletische Leistung auf der Grundlage verabredeter Kriterien einschätzen und bewerten.<b>(UK, KLP, 24)</b></p>	

<b>UV 9</b>	<b>Weitwerfen...gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann</b>	<b>ca. 2</b>
SuS können	<p>grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell oder teamorientiert ausführen. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen und grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. <b>(MK, KLP, 24)</b></p> <p>die eigene leichtathletische Leistung auf der Grundlage verabredeter Kriterien einschätzen und bewerten.<b>(UK, KLP, 24)</b></p>	

<b>UV 10</b>	<b>Höher, schneller, weiter – Laufen, Springen, Werfen in abwechslungsreichen Wettkampfformen variieren und anwenden.</b>	<b>ca. 2</b>
SuS können	<p>leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Hochsprung, Ballwurf, Kugelstoßen) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens einzeln oder in der Gruppe durchführen. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p>	

	<p>leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen und grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. <b>(MK, KLP, 24)</b></p> <p>einfache Regeln von Einzel- und Gruppenwettkämpfen benennen und teilnehmergerecht anwenden. <b>(MK, KLP, 24)</b></p> <p>die eigene leichtathletische Leistung auf der Grundlage verabredeter Kriterien einschätzen und bewerten. <b>(UK, KLP, 24)</b></p>
--	--

<b>UV 11</b>	<b>Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten</b>	2
SuS können	<p>Strategien zur Steuerung von eigenen Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. <b>(MK, KLP, 26)</b></p> <p>das Springen und Tauchen funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. <b>(BWK, KLP 25)</b></p>	
<b>UV 12</b>	<b>„Ich will besser werden!“ – Schwimmtechniken sicher beherrschen</b>	8
SuS können	<p>die Technik des Brustschwimmens/ Kraulschwimmens einschließlich Atemtechnik auf technisch - koordinativ grundlegendem Niveau ausführen. <b>(BWK, KLP, 25)</b></p> <p>in einer Schwimmtechnik ohne Unterbrechung 25 m schwimmen <b>(BWK, KLP 25)</b></p>	
<b>UV 13</b>	<b>Spiele im Wasser - Spaß und Wettkampf in der Gruppe</b>	3
SuS können	<p>einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. <b>(MK, KLP, 26)</b></p> <p>das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Asinken, Vortrieb und Rotation im und im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern. <b>(BWK, KLP, 25)</b></p>	
<b>UV 14</b>	<b>Ausdauernd schwimmen</b>	3
SuS können	<p>eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen. <b>(BWK, KLP, 25)</b></p> <p>grundlegende Elemente ausdauernden Schwimmens erläutern und umsetzen. <b>(MK, KLP, 26)</b></p> <p>eigene Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. <b>(UK, KLP, 26)</b></p>	

<b>UV 15</b>	<b>Balancieren Stützen, Rollen und Co. – grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren.</b>	4
SuS können	<p>eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>Geräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>grundlegende Aspekte sicherheitsgerechten Verhaltens und des Helfens und Sicherns beschreiben und im Unterrichtsprozess einhalten sowie einfache Helferhandlungen ausführen. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>Geräteaufbauten und turnerische Übungssituationen unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. <b>(UK, KLP, 27)</b></p>	
<b>UV 16</b>	<b>Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen.</b>	6

SuS können	<p>technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (z.B. Boden, Hang- und Stützgeräte, Balancier- und Sprunggeräte) ausführen. <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>Geräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>grundlegende Aspekte sicherheitsgerechten Verhaltens und des Helfens und Sicherns beschreiben und im Unterrichtsprozess einhalten sowie einfache Helferhandlungen ausführen. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>Geräteaufbauten und turnerische Übungssituationen unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. <b>(UK, KLP, 28)</b></p>
------------	--

<b>oder</b>	<b>Bewegungskünste entwickeln und variieren</b> <b>- Akrobatik: von der Bank zur akrobatischen Gruppengestaltung</b>
SuS können	<p>eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>grundlegende Aspekte sicherheitsgerechten Verhaltens und des Helfens und Sicherns beschreiben und im Unterrichtsprozess einhalten sowie einfache Helferhandlungen ausführen. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>Bewegungsverbindungen Kriterien geleitet beobachten und bewerten. <b>(UK, KLP, 28)</b></p>

<b>UV 17</b>	<b>Laufen, Hüpfen und Springen - einfache technisch - koordinative Grundformen in ästhetisch-gestalterischen Aufgabenstellungen anwenden sowie in Kombination mit ausgewählten Handgeräten nutzen</b>	10
SuS können	<p>technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewagens mit und ohne Handgerät (z.B. Ball, Reifen, Seil) bzw. mit Klang- und Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung, Synchronität von Körper/ Musik und Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. <b>(MK, KLP, 30)</b></p>	
<b>oder</b>	<b>Tanzformen (Volkstänze / Folklore, Rock´n Roll, Jazz-Dance, zeitgemäßer Tanz) kennenlernen und variieren</b>	
SuS können	<p>grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung, Synchronität von Körper/ Musik und Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z.B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen, Formationen) entwickeln und präsentieren. <b>(MK, KLP, 30)</b></p> <p>einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten. <b>(UK, KLP, 30)</b></p>	
<b>oder</b>	<b>Zirkusjonglage – Grundlegende Jongliermuster und Jongliertricks mit Tüchern und Bällen (evtl. Ringen, Keulen, Diabolo) miteinander üben und variieren.</b>	

SuS können	<p>mit ungewöhnlichen Materialien (z.B. Alltagsobjekte) experimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens auf andere Objekte übertragen. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>grundlegende Elemente der Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater) allein oder mit Partnerinnen bzw. Partnern ausführen. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung, Synchronität von Körper/ Musik und Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. <b>(MK, KLP, 30)</b></p> <p>einfach ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten. <b>(UK, KLP, 30)</b></p>
------------	---

<b>UV 18</b>	<b>Siegen ohne gewinnen zu müssen - Grundlagen für Kämpfe mit Körperkontakt schaffen, sowie selbst entwickelte Regeln fair und sicher durchführen</b>	<b>3</b>
SuS können	<p>normengebunden mit- und gegeneinander kämpfen, sich dabei auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen <b>(BWK, KLP, 35)</b></p> <p>durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen. <b>(MK, KLP, 35)</b></p> <p>die Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen. <b>(UK, KLP, 35)</b></p>	
<b>UV 19</b>	<b>Du kommst hier nicht raus! Aber sicher doch! - Mit vereinbarten Sicherheits- und Stoppregeln die Partnerin/den Partner durch Haltegriffe am Boden festhalten und sich aus diesen Haltegriffen befreien können.</b>	<b>3</b>
SuS können	<p>sich regelgerecht und fair in Kampfspielen und Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin bzw. den Partner übernehmen. <b>(BWK, KLP, 35)</b></p> <p>grundlegende Regeln entwickeln und in Kampfsituationen anwenden. <b>(MK, KLP, 35)</b></p> <p>einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. <b>(UK, KLP, 35)</b></p>	

<b>P 1</b>	<b>Schlittschuhen – Geschicklichkeit und sicheres Schlittschuhlaufen (Projekt)</b>	
SuS können	<p>Bewegungsabläufe beim Gleiten unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen und dabei eigene physische und psychische Voraussetzungen berücksichtigen. <b>(BWK, KLP, 33)</b></p> <p>sich mit einem Gleitgerät sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen <b>(BWK, KLP, 33)</b></p> <p>grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten beschreiben und verlässlich einhalten. <b>(MK, KLP, 33)</b></p> <p>Gefahrenmomente beim Gleiten für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. <b>(UK, KLP, 34)</b></p>	

<b>UV 20</b>	<b>Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – Bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele; Spielen als Anlass für die Beobachtung und Reflexion von Belastungssituationen</b>	<b>4</b>
SuS können	ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in ausgewählten sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen und grundlegend beschreiben. <b>(BWK, KLP, 19)</b>	

<b>UV 21</b>	<b>Wir entwickeln unser Aufwärmprogramm – allgemeines Aufwärmen und grundlegende funktionsgerechte Übungen ausführen und individuell steuern.</b>	<b>2</b>
SuS können	sich allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen (z.B. mit Seilen, Bällen) ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten Körperreaktionen wahrnehmen und steuern. <b>(BWK, KLP, 19)</b> allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden. <b>(MK, KLP, 19)</b>	
<b>UV 22</b>	<b>Ich strenge mich an – was kann ich schon? - Stärken und Schwächen individueller Leistungsfähigkeit in sportbezogenen Anforderungssituationen erfahren, beschreiben und einschätzen.</b>	<b>2</b>
SuS können	ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in ausgewählten sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen und grundlegend beschreiben. <b>(BWK, KLP, 19)</b> ihre individuelle Leistungsfähigkeit in ausgewählten Belastungssituationen einschätzen und anhand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. <b>(UK, KLP, 20)</b>	
<b>UV 23</b>	<b>Anstrengung und Entspannung gehören zusammen - Phantasieereisen und Entspannungsmassagen kennenlernen und angeleitet durchführen. *</b>	<b>2</b>
SuS können	allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden. <b>(MK, KLP 19)</b> sich allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen (z.B. mit Seilen, Bällen) ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten Körperreaktionen wahrnehmen und steuern. <b>(BWK, KLP, 19)</b> eine grundlegende Entspannungstechnik (z.B. Phantasiereise, Bewegungsgeschichte, Entspannungsmassage) angeleitet ausführen sowie die Funktion und die hervorgerufenen Wirkungen beschreiben. <b>(BWK, KLP, 19)</b>	

## 2.4 Übersicht Jahrgangsstufe 7 und 8 – Obligatorik: ca. 100 Stunden

<b>UV 24</b>	<b>Fußball als Mannschaftsspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen</b>	<b>30 Stunden</b>
SuS können	Doppelpässe und Freistöße ausführen <b>(BWK)</b> Individual- und Gruppentaktik in Abwehr und Angriff <b>(MK)</b> Regelkunde (z.B. Abseits) <b>(MK)</b>	
<b>UV 25</b>	<b>Basketball als Mannschaftsspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen</b>	
SuS können	tiefes und hohes Dribbling, ein- und beidhändige Passformen, fangen und sichern des Balles, Sternschritt, ein- und beidhändige Würfe, Rebound <b>(BWK)</b> Individual- und Gruppentaktik in Abwehr und Angriff (Überzahlgriff) <b>(MK)</b> Regelkunde (Auswahl) <b>(MK)</b>	
<b>UV 26</b>	<b>Volleyball als Mannschaftsspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen</b>	
SuS können	das obere und untere Zuspiel (Festigung und Vertiefung), Angabe von unten <b>(BWK)</b> Hinführung zum Spiel 6 gegen 6 auf dem Normalfeld nach offiziellen Regeln <b>(MK)</b>	
<b>UV 27</b>	<b>Badminton als Rückschlagspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen</b>	
SuS können	Varianten des Clear (Überkopf, Seithand, Unterhand), Smash, Drop anwenden <b>(BWK)</b> Einzel- und Doppelspiel nach offiziellen Regeln <b>(MK)</b>	
<b>UV 28</b>	<b>Tischtennis als Rückschlagspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen</b>	
SuS können	Varianten der Schupf – und Konterschläge (Aufgabe und Return), Einzel- und Doppelspiel und Rundlaufspiel <b>(BWK)</b>	

<b>UV 29</b>	<b>Vom Seilspringen zum Rope-Skipping</b>	<b>10 Stunden</b>
SuS können	ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung, Synchronität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren. <b>(BWK)</b> Objekte und Materialien für das ästhetisch- gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren. <b>(BWK)</b> Kunststücke mit dem Seil allein und in der Gruppe ausführen. <b>(BWK)</b> die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen. <b>(UK)</b>	
oder	<b>Artisten gesucht – Wir erproben Bewegungskünste</b>	

SuS können	ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens ausführen, kombinieren und als Ausgangspunkt für Bewegungsgestaltungen nutzen <b>(BWK)</b> Bewegungskünste (z.B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein und in der Gruppe ausführen <b>(BWK)</b> Objekte und Materialien für das ästhetisch- gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren. <b>(BWK)</b> die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen <b>(UK)</b>	
------------	---	--

<b>UV 30</b>	<b>Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Weitsprung als neue Herausforderung annehmen</b>	<b>8 Stunden</b>
SuS können	leichtathletische Disziplinen (Sprung) auf grundlegendem Fertigniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. <b>(BWK)</b> einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden verändern. <b>(BWK)</b> grundlegende leichtathletische Messverfahren - sowie Wettkampffregeln erläutern und sachgerecht anwenden. <b>(MK)</b> die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. <b>(UK)</b> Von der Sprungvielfalt zur Spezialdisziplin Hochsprung (Flop) oder Weitsprung (Lauf- oder Hangsprung) <b>(BWK)</b>	

<b>UV 31</b>	<b>Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern</b>	<b>8 Stunden</b>
SuS können	beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. <b>(BWK)</b> beim Laufen ihre Ausdauerleistungsfähigkeit erkennen, individuelle Übungsziele festlegen und einhalten. <b>(MK)</b>	
<b>UV 32</b>	<b>Relativ oder absolut? - Wir erproben verschiedene Möglichkeiten des Leistungsvergleichs und planen einen gerechten Leichtathletikwettkampf</b>	<b>4</b>
SuS können	technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung, Wurf) der leichtathletischen Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen. <b>(BWK) *</b> einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden verändern. <b>(MK)</b> grundlegende leichtathletische Messverfahren - sowie Wettkampffregeln erläutern und sachgerecht anwenden. <b>(MK)</b> Möglichkeiten des Leistungsvergleichs unter verschiedenen Aspekten (z.B. individuell, sozial, absolut, relativ) beschreiben und anwenden. <b>(MK)</b> die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. <b>(UK)</b>	

<b>P 2</b>	<b>Schlittschuhlaufen – Geschicklichkeit und sicheres Schlittschuhlaufen (Projekt)</b>	
------------	--	--

SuS können	Bewegungsabläufe beim Gleiten unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen und dabei eigene physische und psychische Voraussetzungen berücksichtigen. <b>(BWK)</b> grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten beschreiben und verlässlich einhalten. <b>(MK)</b> Gefahrenmomente beim Gleiten für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. <b>(UK)</b>
<b>P 3</b>	<b>Sicher auf Tour – ein Ausflug auf die Skipiste / in die Skihalle (Projekt)</b>
SuS können	technisch-kordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren sicherheits- und geländeangepasst mit einem Geräte ausführen. <b>(BWK)</b> beim Gleiten oder Fahren allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen) sinnhaft erläutern und anwenden. <b>(MK)</b> Gleiten oder Fahren in verschiedenen Erfahrungssituationen (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung) an Hand von Aspekten (wie z.B. Gesundheits-, Leistungs- oder Wagnisrelevanz) unterscheiden und beurteilen. <b>(UK)</b>

<b>UV 33</b>	<b>Vertiefen von Zweikampferfahrungen</b>	<b>10 Stunden</b>
SuS können	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sich den Regeln entsprechend, fair mit und gegen ihre Partner kämpfen und Verantwortung für diese übernehmen. <b>(BWK)</b></li> <li>- Regeln ggf. abändern um Ungleichgewichte zu beseitigen. <b>(MK)</b></li> </ul>	
<b>oder</b>	<b>Erlernen von gängigen Wurftechniken zum Beispiel aus den Bereichen Ringen und Judo</b>	
SuS können	<ul style="list-style-type: none"> <li>• durch kooperativen Umgang mit den Mitschülern verantwortungsbewusst Grundlegende Wurftechniken erlernen. <b>(MK)</b></li> <li>• regelkonforme Würfe durchführen und in Kampfsituationen beurteilen. <b>(UK)</b></li> </ul>	

<b>UV 34</b>	<b>Idee und Struktur verschiedener Spiele analysieren und vergleichen, Regelkompetenz erwerben.</b>	<b>10 Stunden</b>
SuS können	Ausgewählte, spielübergreifende technisch-kordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten in Spielen situationsgerecht anwenden. <b>(BWK)</b> In verschiedenen Spielen technisch und taktisch situationsgerecht handeln, <b>(BWK)</b> , und Regeln anwenden <b>(UK)</b> . Ausgewählte Spiele durchführen und verändern. <b>(MK)</b>	

<b>UV 35</b>	<b>Erweiterung/Vertiefung von turnerischen Grundelementen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- an verschiedenen Geräten bzw. Gerätearrangements</li> <li>- unter Berücksichtigung der Hilfestellung</li> <li>- Abenteuer-Wagnis-Risiko</li> </ul>	<b>12 Stunden</b>
SuS können	grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen –bzw. Parallelbarren, Balanciergerät, Sprunggerät) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren. <b>(BWK)</b> den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen. <b>(MK)</b> grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden. <b>(MK)</b>	
<b>oder</b>	<b>Bewegungskünste entwickeln und variieren</b> - Synchronturnen zur Musik	

SuS können	<p>eine turnerisch-tänzerische Partnergestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren. <b>(BWK)</b></p> <p>an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- oder Hilfestellungen sachgerecht ausführen. <b>(BWK)</b> Aufgaben im Unterrichtsprozess selbstständig übernehmen, sich aufgabenorientiert verständigen und zuverlässig unterstützen. <b>(MK)</b></p> <p>die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern-, Übungs- und Gestaltungsprozessen nach verabredeten Kriterien einschätzen sowie eine Präsentation bewerten. <b>(UK)</b></p> <p>Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. <b>(UK)</b></p>
------------	---

<b>UV 36</b>	<b>Wir trainieren unsere Koordination und unser Gleichgewicht</b>	<b>8 Stunden</b>
SuS können	<p>durch Balancierstationen/ Slackline/ Bouldern lernen, was es bedeutet, im Gleichgewicht zu sein. Sie sollen lernen ihr Körper- und Objektgleichgewicht einzuschätzen und umsetzen zu können (z.B. balancieren) um koordinative Sicherheit zu erlangen <b>(UK)</b></p>	

## 2.5 Übersicht Jahrgangsstufe 9 und 10 – Obligatorik: ca. 100 Stunden

<b>UV 37</b>	<b>Wie bereite ich gezielt sportliche Anforderungssituationen vor und nach? – selbstständig spezifische Aufwärmprogramme für ausgewählte Sportarten planen und durchführen und situationsangemessen Entspannungsmethoden einsetzen *</b>	<b>10 Std.</b>
SuS können	<p>sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. <b>(BWK, KLP, 19)</b></p> <p>ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit weiterentwickeln und in komplexeren, sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. <b>(BWK, KLP, 19)</b></p> <p>unterschiedliche Entspannungstechniken ausführen und deren Aufbau, Funktion und Wirkung beschreiben. <b>(BWK, KLP, 19)</b></p> <p>einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. <b>(MK, KLP, 19)</b></p> <p>grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen und die Bedeutung einzelner Faktoren unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung der Leistungsfaktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen. <b>(MK, KLP, 19)</b></p> <p>ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen differenziert beurteilen. <b>(UK, KLP, 20)</b></p> <p>gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Verhaltensweisen und Körperideale beurteilen. <b>(UK, KLP, 20)</b></p>	

<b>UV 38</b>	<b>Das Zusammenwirken von Spielidee, Spielregeln und Taktik verstehen und anwenden. Fair bleiben.</b>	<b>10 Std.</b>
SuS können	<p>spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten in komplexen Bewegungsspielen situationsgerecht anwenden. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>in komplexen Bewegungsspielen technisch und taktisch situationsgerecht handeln. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>Komplexe Spiele hinsichtlich Spielidee und Regelwerk auch außerhalb der Sporthalle eigenverantwortlich durchführen und verändern. <b>(MK, KLP, 21)</b></p> <p>Fairplay in Spielen beurteilen. <b>(UK, KLP, 20)</b></p>	
<b>oder</b>	<b>Wir entwickeln ein Spiel.</b>	
SuS können	<p>selbständig eine Spielidee und ein Regelwerk für ein Bewegungsspiel entwickeln. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p> <p>Kriterien der Umsetzung festlegen. <b>(MK, KLP, 21)</b></p> <p>Möglichkeiten zur Bewertung der Spielumsetzung ermitteln. <b>(UK, KLP, 22)</b></p> <p>ein adäquates Aufwärmprogramm erstellen. <b>(BWK, KLP, 21)</b></p>	

<b>UV 39</b>	<b>Das habe ich noch nie gemacht! – Hochsprung, Kugelstoß, Hürdenlauf, Diskus, Speer als neue Herausforderung annehmen</b>	<b>20 Std.</b>
--------------	--	----------------

SuS können	<p>leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf erweitertem Fertigniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden verändern. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p> <p>leichtathletische Wettkampfgregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für eine Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten. <b>(MK, KLP, 24)</b></p> <p>die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. <b>(UK, KLP, 24)</b></p> <p>eine leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoßen, Diskus- und Speerwerfen) in der Grobform ausführen. <b>(BWK, KLP, 23)</b></p>
------------	--

<b>UV 40</b>	<b>Von der Sprungerfahrung zu den Grundsprüngen am Mini-Trampolin</b>	<b>10 Std.</b>
	<p>Turnerische Bewegungen am Trampolin auf der Basis individueller Fähigkeiten normgebunden oder normgebunden ausführen und verbinden. <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>Aufgaben im Unterrichtsprozess selbstständig übernehmen, sich aufgabenorientiert verständigen und zuverlässig unterstützen. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>zwischen Bewegungssicherung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und sich verantwortungsbewusst verhalten. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. <b>(UK, KLP, 28)</b></p>	
<b>oder</b>	<b>Wir holen Le Parkour/ Straßenturnen in unsere Sporthalle! – Hindernisse kreativ, effizient und sicher überwinden.</b>	
SuS können	<p>turnerische Bewegungen an Turngeräten oder Gerätekombinationen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden. <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- oder Hilfestellungen sachgerecht ausführen <b>(BWK, KLP, 27)</b></p> <p>zwischen Bewegungssicherung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und sich verantwortungsbewusst verhalten. <b>(MK, KLP, 28)</b></p> <p>Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. <b>(UK, KLP, 28)</b></p> <p>die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern-, -Übungs- und Gestaltungsprozessen nach verabredeten Kriterien einschätzen sowie eine Präsentation bewerten. <b>(UK, KLP, 28)</b></p>	

<b>UV 41</b>	<b>Gestaltungskriterien einer Gruppenkür mit kleinen Handgeräten (Ball, Band) kennenlernen - gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen.</b>	<b>10 Std.</b>
SuS können	<p>Ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität erhöhen. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>Objekte und Materialien für das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>Ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z.B. Schulsport, Hobbys etc.) für eine Präsentation nutzen. <b>(MK, KLP, 30)</b></p> <p>die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen. <b>(UK, KLP, 30)</b></p>	

oder	<b>Wir schwingen das Tanzbein - Einführung in ausgewählte tänzerische Gestaltungsformen</b>	
SuS können	<p>ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens ausführen und durch die Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung, Synchronität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – auf erweitertem Niveau anwenden und variieren. <b>(BWK, KLP, 28)</b></p> <p>Ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsabsichten, -aufgaben und –anlässen eigene tänzerische Gruppengestaltungen entwickeln, umsetzen und präsentieren. <b>(BWK, KLP, 29)</b></p> <p>sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren. <b>(MK, KLP, 30)</b></p> <p>die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen. <b>(UK, KLP, 30)</b></p>	

	<b>Komplexe Spielsituationen in Mannschafts- und Rückschlagspielen wahrnehmen, und technisch-koordinativ sowie taktisch-kognitiv angemessen handeln</b>	<b>36 Std.</b>
<b>UV 42</b>	<b>Handball als Mannschaftsspiel - Wir spielen wie die Profis</b>	
<b>SuS können</b>	<p>das ausgewählte große Spiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern und sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>taktisches Verhalten in Handlungs- und Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p> <p>die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel Kriterien geleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>	
<b>UV 43</b>	<b>Basketball als Mannschaftsspiel – Wir spielen wie die Profis</b>	
<b>SuS können</b>	<p>das ausgewählte große Spiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern und sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>taktisches Verhalten in Handlungs- und Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p>	

	<p>Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p> <p>die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel Kriterien geleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>	
<b>UV 44</b>	<b>Volleyball als Mannschaftsspiel – Wir spielen wie die Profis</b>	
SuS können	<p>das ausgewählte große Spiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern und sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>taktisches Verhalten in Handlungs- und Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p> <p>die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel Kriterien geleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>	
oder	<b>Badminton als Rückschlagsspiel – Wir spielen wie die Profis</b>	
SuS können	<p>das ausgewählte Rückschlagsspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben <b>(BWK, KLP, 31)</b>.</p> <p>die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern und sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>taktisches Verhalten in Handlungs- und Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. <b>(BWK, KLP, 31)</b></p> <p>Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. <b>(MK, KLP, 32)</b></p> <p>die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p> <p>die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel Kriterien geleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. <b>(UK, KLP, 32)</b></p>	

<b>P4</b>	<b>Sicher auf Tour – einen Ausflug planen und sicher durchführen (Wasserski) (Projekt)</b>	
-----------	--	--

SuS können	komplexere Bewegungsabläufe des Gleitens ausführen und kontrollieren. <b>(BWK, KLP, 33)</b> Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaßnahmen einhalten. <b>(MK, KLP, 33)</b> die Anforderungen zur Bewältigung von Gleitsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beurteilen. <b>(UK, KLP, 34)</b>
------------	--

UV 45	Eine eigene Zweikampfsportart entwickeln	4 Std.
SuS können	mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst und verantwortungsvoll umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. <b>(BWK, KLP, 35)</b> Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. <b>(MK, KLP, 35)</b> der Partnerin bzw. dem Partner unter abgesprochenen Beobachtungsaspekten eine Rückmeldung im Übungs- und Zweikampfprozess geben. <b>(MK, KLP, 35)</b> die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen nach vereinbarten Kriterien beurteilen. <b>(UK, KLP, 35)</b> Eigeninitiative und faires Verhalten bei Zweikämpfen beurteilen. <b>(UK, KLP, 35)</b>	

## 2.6 Zuordnung der Bewegungsfelder und Sportbereiche zu den Inhaltsfeldern und den Inhaltlichen Schwerpunkten

Die obligatorischen sechs Inhaltsfelder, die den pädagogischen Perspektiven folgen, markieren bewegungsfeld- und sportbereichsübergreifende inhaltliche Schwerpunkte. Sie umfassen immer auch fachliche Sinngelungen.

	<b>Inhaltsfelder (= IF)</b>	<b>Inhaltliche Schwerpunkte</b> (Nummerierung = siehe Legende)
IF (a)	<b>Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)</li> <li>• Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)</li> <li>• Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)</li> </ul>
IF (b)	<b>Bewegungsgestaltung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch)(1)</li> <li>• Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)</li> <li>• Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte (3)</li> </ul>
IF (c)	<b>Wagnis und Verantwortung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spannung und Risiko (1)</li> <li>• Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst) (2)</li> <li>• Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder minderung) (3)</li> </ul>
IF (d)	<b>Leistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)</li> <li>• Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)</li> <li>• Differenziertes Leistungsverständnis (z. B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)</li> </ul>
IF (e)	<b>Kooperation und Konkurrenz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)</li> <li>• soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)</li> <li>• (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten(u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (3)</li> <li>• Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)</li> </ul>
IF (f)	<b>Gesundheit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)</li> <li>• Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)</li> <li>• Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)</li> </ul>

Legende: Hinter den inhaltlichen Schwerpunkten ist in Klammern eine Nummerierung eingefügt, die der Zuordnung der Schwerpunkte in den nachfolgenden Übersichtstabellen der Bewegungsfelder dient (die Nummerierung stellt keine Hierarchisierung dar).

## **Bewegungsfeld/Sportbereich 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (ca. 10 Std.)**

### **Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der Inhaltlichen Schwerpunkte Jahrgangsstufe 5/6**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern.

(D): Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
20	Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – Bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele Spielen als Anlass für die Beobachtung und Reflexion von Belastungssituationen	4	IF (a) 1, 2 IF (d) 1
21	Wir entwickeln unser Aufwärmprogramm – allgemeines Aufwärmen und grundlegende funktionsgerechte Übungen ausführen und individuell steuern.	2	IF (a) 1 IF (f) 1
22	Ich strenge mich an – was kann ich schon? - Stärken und Schwächen individueller Leistungsfähigkeit in sportbezogenen Anforderungssituationen erfahren, beschreiben und einschätzen.	2	IF (a) 1, 2 IF (d) 1
23	Anstrengung und Entspannung gehören zusammen – Phantasie-reisen, Entspannungsmassagen kennenlernen und angeleitet durchführen	2	IF (a) 1

### **Jahrgangsstufe 7/8**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern. (F):

Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
36	Wir trainieren unsere Koordination und unser Gleichgewicht	8	IF (a) 1,3

### **Jahrgangsstufe 9/10**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern. (F):

Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
-----	-------	-----	--------------------------

37	Wie bereite ich gezielt sportliche Anforderungssituationen vor und nach? – selbstständig spezifische Aufwärmprogramme für ausgewählte Sportarten planen und durchführen und situationsangemessenen Entspannungsmethoden einsetzen *	10	IF (a) 1, 2 IF (f) 1, 2
----	---	----	----------------------------

\* UV kann auch als Bestandteil oder Teilbestandteil anderer Unterrichtsvorhaben unterrichtet werden

## Bewegungsfeld 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (ca. 10 Std.)

### Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der Inhaltlichen Schwerpunkte

#### Jahrgangsstufe 5/6

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

(E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
1	Systematisch und strukturiert spielen lernen – grundlegende Spielfertigkeiten und Spielfähigkeit in Kleinen Spielen anwenden.	6	IF (a) 1, 3 IF (e) 1, 2, 3, 4
2	Welche Spiele machen am meisten Spaß? Verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele erfinden.	4	IF (a) 1 IF (c) 1,2 IF (e) 1, 2, 3, 4

### Bewegungsfeld 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der Inhaltlichen Schwerpunkte

#### Jahrgangsstufe 7/8

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

(E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
34	Idee und Struktur verschiedener Spiele analysieren und vergleichen, Regelkompetenz erwerben	10	IF (c) 2, 3 IF (e) 1, 2, 3, 4

#### Jahrgangsstufe 9/10

Leitende Pädagogische Perspektive

(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

(C) Etwas wagen und verantworten

(E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
38	Das Zusammenwirken von Spielidee, Spielregeln und Taktik verstehen und anwenden. Fair bleiben.	10	IF (a)1 IF (c) 3 1, 2, 3, 4
38	Wir entwickeln ein Spiel		IF (a) 1 IF (d) 1 IF (e) 1, 2, 3, 4

**Bewegungsfeld/Sportbereich 3: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik ( ca. 10 Std.) Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der Inhaltlichen Schwerpunkte**

**Jahrgangsstufe 5/6**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

(D): Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

(F): Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
6	Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern		IF a (1,3) IF d (1, 2) IF f (2)
7	Wir laufen über Stock und Stein – Vielfältige Möglichkeiten des Laufens und Hindernisse-Überwindens im Freien und in der Halle erfahren und anwenden.		IF (a) 1, 2 IF (b) 2 IF (f) 2
8	Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden.		IF (a) 1, 3 IF (b) 2
9	Weitwerfen...gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann		IF (a) 1, 3 IF (b) 2
10	Höher, schneller, weiter – Laufen, Springen, Werfen in abwechslungsreichen Wettkampfformen variieren und anwenden		IF (a) 1, 3 IF (d) 1, 2 IF (f) 2

**Jahrgangsstufe 7/8**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(D): Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (E): Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen.

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
30	Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Weitsprung als neue Herausforderung annehmen	8	IF (d) 1, 2 IF (e) 1, 4
31	Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern.	8	IF (d) 1, 2, 3 IF (f) 2, 3
32	Relativ oder absolut? - Wir erproben verschiedene Möglichkeiten des Leistungsvergleichs und planen einen gerechten Leichtathletikwettbewerb.	4	IF (d) 1, 3 IF (e) 1, 3, 4

### Jahrgangsstufe 9/10

Leitende Pädagogische Perspektiven

(D): Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

(F): Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
39	Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen	20	IF (a) 1, 2, 3 IF (d) 1, 3

### Bewegungsfeld 4: Bewegen im Wasser - Schwimmen (ca. 16Std) Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der Inhaltlichen Schwerpunkte

#### Jahrgangsstufe 5:

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern.

(C): Etwas wagen und verantworten

Nr.	Thema	Std.	Inhaltliche Schwerpunkte
11	„Ich will besser werden!“ – das Brustschwimmen sicher beherrschen	8	IF (a) 1, 2, 3 IF (d) 1, 2, 3
12	Ausdauernd schwimmen	3	IF (a) 1 IF (f) 2, 3 IF (d) 1, 2, 3
13	Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten	2	IF (a) 1 IF (c) 1, 2, 3

14	Spiele im Wasser - Spaß und Wettkampf in der Gruppe	3	IF (a) 1 IF (c) 2 IF (e) 1
----	---	---	----------------------------------

### Bewegungsfeld/Sportbereich 5: Bewegen an Geräten - Turnen (ca. 10 Std.) Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der Inhaltlichen Schwerpunkte Jahrgangsstufe 5/6

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern.

(B): Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten

(C): Etwas wagen und verantworten

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
15	Balancieren Stützen, Rollen und Co. – grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren.	4	IF (a) 1, 2,3 IF (b) 2 IF (c) 2, 3
16	Schwingen, Stützen und Springen – Einzelelemente an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen.	6	IF (a) 1, 2, 3 IF (c) 2, 3
16	Bewegungskünste entwickeln und variieren - Akrobatik: von der Bank zur akrobatischen Gruppengestaltung		IF (a) 1,2,3, IF (b) 1 IF (c) 1,2,3 IF (e) 1, 2

### Jahrgangsstufe 7/8

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern.

(C): Etwas wagen und verantworten

(D): Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
35	Bewegungskünste entwickeln und variieren - Synchronturnen zur Musik	12	IF (a) 1, 3 IF (b) 1, 2, 3
35	Erweiterung/Vertiefung von turnerischen Grundelementen - an verschiedenen Geräten bzw. Gerätearrangements - unter Berücksichtigung der Hilfestellung - Abenteuer-Wagnis-Risiko		IF (a) 1, 2, 3 IF (b) 1,2, 3 IF (c) 2, 3 IF (d) 3

### Jahrgangsstufe 9/10

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern.

(C): Etwas wagen und verantworten

(F): Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
40	Von der Sprungerfahrung zu den Grundsprüngen am Mini-Trampolin	10	IF (a) 1, 3 IF (c) 1, 2, 3
40	Wir holen Le Parkour/ Straßenturnen in unsere Sporthalle? – Hindernisse kreativ, effizient und sicher überwinden.		IF (a) 1, 2 IF (b) 2 IF (c) 3 IF (f) 1

### **Bewegungsfeld/Sportbereich 6: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste (ca. 10 Std.) Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der inhaltlichen Schwerpunkte Jahrgangsstufe 5/6**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern.

(B): Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten

Nr.	Thema	Std.	Inhaltliche Schwerpunkte
17	Laufen, Hüpfen und Springen - einfache technisch - koordinative Grundformen in ästhetisch-gestalterischen Aufgabenstellungen anwenden sowie in Kombination mit ausgewählten Handgeräten nutzen	10	IF (a) 1, 2 IF (b) 1, 2
17	Tanzformen (Volkstänze / Folklore, Rock´n Roll, Jazz-Dance, zeitgemäßer Tanz) kennenlernen und variieren		IF (a) 1,2 IF (b) 1,2, 3
17	Zirkusjonglage – Grundlegende Jongliermuster und Jongliertricks mit Tüchern und Bällen (evtl. Ringen, Keulen, Diabolo) miteinander üben und variieren.		IF (a) 1, 2 IF (b) 1, 2, 3

### **Jahrgangsstufe 7/8**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern.

(B): Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten

Nr.	Thema	Std.	Inhaltliche Schwerpunkte
29	Vom Seilspringen zum Rope-Skipping	10	IF (a) 1 IF (b) 1,2,3
29	Artisten gesucht – Wir erproben Bewegungskünste		IF (a) 1,3 IF (b) 1,2,3

### **Jahrgangsstufe 9/10**

Leitende Pädagogische Perspektiven

(E): Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen.

(F): Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std.	Inhaltliche Schwerpunkte
41	Gestaltungskriterien einer Gruppenkür mit kleinen Handgeräten (Ball, Band) kennenlernen - gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen.	10	IF (e) 1 IF (c) 1,2 IF (f) 2
41	Wir schwingen das Tanzbein - Einführung in ausgewählte tänzerische Gestaltungsformen		IF (e) 1 IF (f) 2 IF (d) 1

## **Bewegungsfeld/Sportbereich 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (ca. 28 Std.) Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der inhaltlichen Schwerpunkte**

### **Jahrgangsstufe 5/6**

Leitende Pädagogische Perspektiven:

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern

(E): Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Nr	Thema	Std	I.Schwerpunkte (IF)
3	Basketball als Mannschaftsspiel in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit- und gegeneinander spielen	12	IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
4	Fußball als Mannschaftsspiel in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit und gegeneinander spielen.	8	IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
4	Handball in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit- und gegeneinander spielen.		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
5	Badminton in Grobform nach vereinfachten Regeln fair mit- und gegeneinander anwenden	8	IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4

### **Jahrgangsstufe 7/8 (30 Std.)**

Leitende Pädagogische Perspektiven:

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern

Nr	Thema	Std	I.Schwerpunkte (IF)
24	Mannschafts- und Rückschlagspiele in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen	30	IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4

25	Fußball als Mannschaftsspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
26	Basketball als Mannschaftsspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
27	Volleyball als Mannschaftsspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander spielen		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
28	Badminton als Rückschlagspiel in vereinfachter Form in Taktikvarianten fair mit- und gegeneinander Spielen		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4

### Jahrgangsstufe 9/10 (36 Std.)

Leitende Pädagogische Perspektiven:

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern

Nr	Thema	Std	I.Schwerpunkte (IF)
42	Handball als Mannschaftsspiel - Wir spielen wie die Profis	36	IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
43	Basketball als Mannschaftsspiel – Wir spielen wie die Profis		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
44	Volleyball als Mannschaftsspiel – Wir spielen wie die Profis		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4
44	Badminton als Rückschlagsspiel – Wir spielen wie die Profis		IF (a) 1/2/3 IF (e) 1/2/3/4

### Bewegungsfeld/Sportbereich 8: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport Übersicht der Unterrichtsvorhaben (UV) und der Inhaltlichen Schwerpunkte Jahrgangsstufe 5/6

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

(C): Etwas wagen und verantworten

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
P1	Schlittschuhen – Geschicklichkeit und sicheres Schlittschuhlaufen (Projekt)		IF (a) 1, 2, 3 IF (c) 1, 2, 3 IF (f) 1

## Jahrgangsstufe 7/8

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

(C): Etwas wagen und verantworten

(F): Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
P2	Schlittschuhen – Geschicklichkeit und sicheres Schlittschuhlaufen (Projekt)		IF (a) 1, 2 IF (c) 1, 2 IF (f) 1
P3	Sicher auf Tour – ein Ausflug auf die Skipiste / in die Skihalle (Projekt)		IF (a) 1, 2 IF (b) 1, 2, 3 IF (c) 1, 2, 3 IF (f) 1

## Jahrgangsstufe 9/10

Leitende Pädagogische Perspektiven

(A): Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

(C): Etwas wagen und verantworten

(F): Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	Inhaltliche Schwerpunkte
P4	Sicher auf Tour – einen Ausflug planen und sicher durchführen (Wasserski) (Projekt)		IF (a) 1, 2 IF (c) 1, 2 IF (f) 1

## Bewegungsfeld/Sportbereich 9: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (ca. 6 Std.)

### Übersicht der Unterrichtsvorhaben und der inhaltlichen Schwerpunkte

## Jahrgangsstufe 5/6

Leitende Pädagogische Perspektiven:

(C): Etwas wagen und verantworten

(E): Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Nr.	Thema	Std	I.Schwerpunkte (IF)
18	Siegen ohne gewinnen zu müssen - Grundlagen für Kämpfe mit Körperkontakt schaffen, sowie selbst entwickelte Regeln fair und sicher durchführen	3	IF (a) 1 IF (c) 1, 3 IF (e) 1, 3

19	Du kommst hier nicht raus! Aber sicher doch! - Mit vereinbarten Sicherheits- und Stoppregeln die Partnerin/den Partner durch Haltegriffe am Boden festhalten und sich aus diesen Haltegriffen befreien können.	3	IF (a) 1, 2 IF (c) 1, 2, 3 IF (e) 1, 3
----	--	---	--

### Jahrgangsstufe 7/8

Leitende Pädagogische Perspektiven:

(C): Etwas wagen und verantworten

(E): Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Nr.	Thema	Std	I.Schwerpunkte (IF)
33	Vertiefen von Zweikampferfahrungen	10	IF (c) 1,2,3 IF (e) 1,3,4
33	Erlernen von gängigen Wurftechniken zum Beispiel aus den Bereichen Ringen und Judo		IF (c) 1,2,3 IF (e) 1,3,4

### Jahrgangsstufe 9/10

Leitende Pädagogische Perspektiven

(C): Etwas wagen und verantworten

(E): Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

(F): Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Nr.	Thema	Std	I.Schwerpunkte (IF)
45	Eine eigene Zweikampfsportart entwickeln	4	IF (c) 1/2/3 IF (e) 1/3/4 IF (f) 1

## 2.7 Medienkompetenzrahmen NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quelldokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Der o.a. Medienkompetenzrahmen NRW weist sechs Kompetenzbereiche für eine systematische Medienkompetenzvermittlung aus:

### 1. Bedienen und Anwenden

beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

### 2. Informieren und Recherchieren

umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

### 4. Produzieren und Präsentieren

bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

### 5. Analysieren und Reflektieren

ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

### 6. Problemlösen und Modellieren

verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung

werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Konkrete Verknüpfungspunkte dieser Kompetenzbereiche finden sich unter Punkt 2.3.3 nach den konkretisierten Unterrichtsvorhaben wieder.

## 2.8 Medienkompetenz im Fach Sport

### Planungsraster zur Medienkonzepterstellung im Fach Sport

<b>1. Bedienen und Anwenden</b>
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b>
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen  <u>Jahrgangsstufe 5: -, Jahrgangsstufe 7: Arbeit mit dem Pad zum Thema Rope-Skipping (Videoanalyse und Expertenvideos)</u>
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b>
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen  <u>Jahrgangsstufe</u>
<b>1.3 Datenorganisation</b>
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren  <u>Jahrgangsstufe 10: Erstellung von Gruppenreferaten zum Thema „Fitness“</u>
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Jahrgangsstufe

## **2. Informieren und Recherchieren**

### **2.1 Informationsrecherche**

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Jahrgangsstufe 10: Referate zum Thema „Fitness“

### **2.2 Informationsauswertung**

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Jahrgangsstufe

### **2.3 Informationsbewertung**

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Jahrgangsstufe

### **2.4 Informationskritik**

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

Jahrgangsstufe

<b>3. Kommunizieren und Kooperieren</b>
<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen  <u>Jahrgangsstufe</u>
<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten  <u>Jahrgangsstufe</u>
<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>
Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten  <u>Jahrgangsstufe</u>
<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b>
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen  <u>Jahrgangsstufe</u>

<b>4. Produzieren und Präsentieren</b>
<b>4.1 Medienproduktion und -präsentation</b>
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen  <u>Jahrgangsstufe 10: Referate zum Thema „Fitness“</u>
<b>4.2 Gestaltungsmittel</b>
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen  <u>Jahrgangsstufe 10: Referate zum Thema „Fitness“</u>
<b>4.3 Quellendokumentation</b>
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden  <u>Jahrgangsstufe 10: Referate zum Thema „Fitness“</u>
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten  <u>Jahrgangsstufe 10: Referate zum Thema „Fitness“</u>

<b>5. Analysieren und Reflektieren</b>
<b>5.1 Medienanalyse</b>
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
<b>5.2 Meinungsbildung</b>
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen  <u>Jahrgangsstufe</u>
<b>5.3 Identitätsbildung</b>
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen  <u>Jahrgangsstufe</u>
<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Jahrgangsstufe

## **6. Problemlösen und Modellieren**

### **6.1 Prinzipien der digitalen Welt**

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Jahrgangsstufe

### **6.2 Algorithmen erkennen**

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Jahrgangsstufe

### **6.3 Modellieren und Programmieren**

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

Jahrgangsstufe

### **6.4 Bedeutung von Algorithmen**

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Jahrgangsstufe

## 2.9 Berufsorientierung im Fach Sport – „KAoA“

Die Landesregierung und die Partner im Ausbildungskonsenses haben beschlossen, mit der Landesinitiative „Kein Abschluss ohne Anschluss“ allen Schulabgängerinnen und Schulabgängern eine berufsorientierte Anschlussperspektive zu bieten.

Der Übergang von der Schule in Ausbildung oder Studium soll beginnend ab der Jahrgangsstufe 8 eingeführt werden und für alle Schulformen zum Standard werden. Ein zentrales Handlungsfeld dieser Landesinitiative ist die Berufs- und Studienorientierung. Im Rahmen des Programms soll Jugendlichen die Möglichkeit gegeben werden, sich in ihren Neigungen, Fähigkeiten und Interessen zu erproben.

Hierfür werden vereinheitlichte Bausteine verwendet, u.a. die Potenzialanalyse, mit der sie ihre fachlichen, methodischen, sozialen und personalen, ggf. auch geschlechtsuntypischen Potenziale im Hinblick auf die Lebens- und Arbeitswelt entdecken sollen, und eine dreitägige Berufsfelderkundung, um exemplarisch mehrere Berufsfelder praxisnah zu erleben.

(Quelle: <http://www.keinabschlussohneanschluss.nrw.de>)

### 2.9.1. Umsetzung an der Käthe-Kollwitz Realschule

Die Käthe-Kollwitz Realschule ist schon sehr lange ein Teil des Prozesses hin zu einer zukunftsweisenden Berufswahlorientierung.

Die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Stärken, Interessen und Kompetenzen richtig einzuschätzen sowie unterschiedliche Berufsbilder kennen zu lernen, ist Grundlage eines erfolgreichen Übergangs von Schule in den Beruf. Deshalb bietet es sich auch im Fach Sport an, den Schülern Möglichkeiten der Nutzung ihrer sportmotorischen Fähig- und Fertigkeiten sowie der theoretischen Beschäftigung mit den Unterrichtsinhalten für mögliche spätere Berufsfelder aufzuzeigen. Speziell in den Stufen 8, 9 und 10 bieten sich dafür an:

**Jahrgangsstufe 8:** Funktionelle Grundlagen des Körpers

**Jahrgangsstufe 9:** als Projekttag fächerübergreifend einen „Markt der beruflichen Möglichkeiten“ (es präsentieren sich Firmen, Betriebe, Vereine etc.)

**Jahrgangsstufe 10:** eine Referatsreihe zu „Berufe im Sport und Gesundheitswesen“

Doch schon ab der 5. Klasse finden sich im Sportunterricht Anknüpfungspunkte und Bezüge zur späteren Berufsorientierung.

## 2.9.2. Erfassung berufsorientierender Fachinhalte

### Fach: Sport

<b>Inhaltsbereiche/ Bewegungsfelder der Jahrgangsstufen 5/6, 7/8, 9/10</b>	<b>Bezüge zur Berufsorientierung</b>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<p><i>Berufe in der Therapie (nichtärztlich) (Masseur/-in, Podologe/-in, Physiotherapeut/-in, Ergotherapeut/-in)</i></p> <p><i>Berufe rund um Sport und Bewegung (Gymnastiklehrer/-in, ...)</i></p>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünsten</i>	<i>Berufe rund um Sport und Bewegung (Bühnentänzer/-in, Artist/-in)</i>
<i>Schwimmen – Bewegen im Wasser</i>	<i>Berufe rund um Sport und Bewegung (Fachangestellte/r für Bäderbetriebe)</i>
<p><i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen/ Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünsten/ Laufen, Sprungen, Werfen – Leichtathletik/ Turnen- Bewegen an Geräten/ Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen/ Spielen in und mit Regelstrukturen-Sportspiele/ Ringern und Kämpfen -Zweikampfsportart/ Gleiten, Fahren, Rollen -Roll-, Boot-, Wintersport</i></p>	<p><i>Weitere Berufe rund um Sport und Bewegung (Sportassistent/-in, Sportfachmann/-frau, Sport- und Fitnesskaufmann/-frau)</i></p>

### 3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 6 APO-SI, der Rahmenvorgaben für den Schulsport sowie Kapitel 3 des Kernlehrplans Sport Realschule hat die Fachkonferenz Sport im Einklang mit dem entsprechenden schulbezogenen Konzept folgende Grundsätze und Formen zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen.

Die Leistungsbewertung erfolgt in einem kontinuierlichen Prozess und bezieht sich auf alle Kompetenzbereiche und die jeweils ausgewiesenen Zielsetzungen eines Unterrichtsvorhabens.

Die Leistungsbewertung ist einem pädagogischen Leistungsverständnis verpflichtet und berücksichtigt das individuelle Leistungsvermögen sowie den individuellen Lernfortschritt angemessen. Die Leistungsbewertung zielt darauf ab, Schülerinnen und Schülern individuelle Rückmeldungen über ihren Leistungsstand zu ermöglichen und sie vor dem Hintergrund ihres Leistungsvermögens individuell zu fördern und zu stärken.

Die Leistungsbewertung erfolgt in prozessbezogenen, unterrichtsbegleitenden und produktbezogenen, punktuellen Lernerfolgsüberprüfungen. Sie berücksichtigt sportbezogene Verhaltensdimensionen und erfolgt in einem transparenten Verfahren an dem Schülerinnen und Schüler (alters-) angemessen beteiligt werden.

*Prozessbezogene, unterrichtsbegleitende Lernerfolgsüberprüfungen* erwachsen aus dem konkreten Unterrichtsgeschehen auf der Grundlage zuvor festgelegter, der Lerngruppe bekannter Kriterien. Sie stellen in besonderer Weise ein geeignetes Instrument zur individuellen Rückmeldung für das Erreichen von Lernzielen im Unterricht dar. Deshalb ist eine möglichst zeitnahe Rückmeldung zur erbrachten Leistung erforderlich. Darüber hinaus ermöglichen prozessbezogene Lernerfolgsüberprüfungen in Form von Langzeitbeobachtungen, Lernleistungen in ihrer Stetigkeit einzuschätzen und durch deren langfristige Begleitung und Unterstützung kontinuierlich zu entwickeln. Das gilt vor allem für den Bereich von Verhaltensdispositionen im Sport, die sich in partnerschaftlichem fairem, kooperativen sowie tolerantem Verhalten zeigen. Die unterrichtsbegleitenden, prozessbezogenen Lernerfolgsüberprüfungen beziehen sich auf folgende Formen:

- Fachbezogene soziale Verhaltensweisen wie Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Kooperationsbereitschaft, Fairness, Konfliktfähigkeit,
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung wie z.B. selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen, Mitgestaltung von Unterrichtsprozessen, Helfen und Sichern, Geräteaufbau und -abbau, Schiedsrichter und Kampfrichteraufgaben,
- Beiträge zum Unterricht wie z.B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Präsentationen.

*Produktbezogene, punktuelle Lernerfolgsüberprüfungen* setzen voraus, dass die Schülerinnen und Schüler mit den an sie gestellten Anforderungen aus dem Unterricht vertraut sind und dass hinreichend Gelegenheit zum Üben und Festigen des Erlernten im Unterricht bestand. Die Fachschaft Sport verständigt sich darüber, dass dies im Klassenbuch sorgfältig dokumentiert wird. Die punktuellen Lernerfolgsüberprüfungen (allein und/oder in der Gruppe) beziehen sich auf folgende Formen:

- Bewegungshandeln: Demonstration technisch koordinativer Fertigkeiten, psycho-physischer, taktisch kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten,
- Fitness- und Ausdauerleistungstests im Sinne der Kompetenzerwartungen,
- schriftliche Beiträge zum Unterricht wie z.B. Übungsprotokolle, Lerntagebuch, Stundenprotokolle,
- Beiträge zum Unterricht wie z.B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Präsentationen.

Die Leistungsbewertung berücksichtigt Leistungen sportbezogenen personalen und sozialen Verhaltens, die im Unterricht erarbeitet und eingeübt werden können. Folgende Beurteilungsaspekte werden angemessen berücksichtigt:

- *Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen* spielen im Sportunterricht eine bedeutsame Rolle. Leistungen in diesem Bereich beziehen sich auf das selbstständige und verantwortliche Gestalten von sportlichen Handlungssituationen. Sie berücksichtigen das Herrichten von Spielflächen und Geräten, das Verteilen von Rollen oder die Bildung von Mannschaften, das Vereinbaren von Regeln. Darüber hinaus beziehen sie sich – altersangemessen – auf gegenseitige Beratung, Hilfe sowie Korrektur beim Lernen, Üben und Trainieren.
- *Anstrengungsbereitschaft* spielt in der Leistungsbewertung produkt- und prozessbezogen eine wesentliche Rolle. Sie bezieht sich einerseits konkret auf das unterrichtliche Geschehen und die Bereitschaft, darin engagiert und motiviert mitzuarbeiten. Andererseits bezieht sich Anstrengungsbereitschaft aber auch auf die Fähigkeit, selbstständig und eigenverantwortlich die eigene psycho-physische Leistungsfähigkeit kontinuierlich und vertieft auch außerhalb des Unterrichts zu verbessern und zu erhalten, um darin erfolgreich mitarbeiten zu können.
- *Selbstständigkeit* bezieht sich in der Leistungsbewertung im Sportunterricht auf die Fähigkeit, beim Geräteaufbau und -abbau zu helfen und Eigenverantwortung für die Sicherheit im Sportunterricht zu gewährleisten. Darüber hinaus geht es auch darum, sich im Sportunterricht selbstständig aufzuwärmen, intensiv zu üben und zu trainieren sowie sich auf den Sportunterricht angemessen vor- und nachzubereiten sowie für eine angemessene Sportbekleidung zu sorgen.
- *Fairness, Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit* beziehen sich darauf, sich im jeweiligen Unterrichtsvorhaben an die Regeln des fairen Umgangs miteinander zu halten, die Bereitschaft zu zeigen, berechnete Interessen auch mal zurückzustellen, sowie in allen Gruppen konstruktiv mitzuarbeiten und sich gegenseitig zu unterstützen.

Die Fachkonferenz legt für die im Rahmen der Obligatorik festgelegten Unterrichtsvorhaben die Schwerpunkte der Bewertung fest. Die Leistungsanforderungen werden von der Sportlehrkraft lerngruppenbezogen konkretisiert.

## 4 Qualitätssicherung und Evaluation

Die Fachkonferenz versteht sich in der Wahrnehmung der anstehenden Aufgaben als Team. So werden unter anderem neben dem formalen Vorsitz, der jährlich gemäß Schulgesetz gewählt wird, bestimmte Aufgaben auf unterschiedliche Personen verteilt. Grundlage hierzu stellt folgender Arbeitsverteilungsplan dar:

"Funktion"	Tätigkeit	Person
Fachvorsitz (stellv. Fachvorsitz)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ansprechpartner/in der Schulleitung für das Fach Sport</li><li>• Koordinierung der fachbezogenen Unterrichtsverteilung mit der Schulleitung</li><li>• Ansprechpartner für Schulen/Vereine, mit denen die Sportstätten gemeinsam genutzt werden</li><li>• Terminierung und Leitung der Fachkonferenzsitzungen</li></ul>	Di /Oe

Zum Ende eines jeden Schuljahres evaluiert die Fachkonferenz die schulinternen Lehrpläne hinsichtlich ihrer Machbarkeit und nimmt ggf. Modifizierungen, Erweiterungen oder Korrekturen vor.

## 4 Quellen

Kernlehrplan Sport SI

Qualis NRW: Lehrplannavigator

Medienpass NRW: Planungsraster Medienkompetenz