

**Georg-Büchner-Gymnasium
Köln-Weiden**

Schulinterner Lehrplan zum Kernlehrplan für die Sekundarstufe I

Sport

Inhaltsverzeichnis

- 1 Präambel**
- 2 Tabellarische Übersicht zum Sportunterricht in der Sekundarstufe I**
- 3 Detaillierte Darstellung der einzelnen Unterrichtsvorhaben in den
Jahrgangsstufen 5 - 10**

Präambel

Liebe Schülerinnen und Schüler, liebe Eltern,

im Folgenden finden Sie unser schulinternes Curriculum für die Sekundarstufe I. Falls Sie hier auf der Suche nach einem grundsätzlichen Überblick der Inhalte im Sportunterricht sind, können Sie sich die nachfolgende Tabelle anschauen. Sofern Sie einen detaillierten Überblick wünschen, finden Sie im Anschluss an die Tabelle eine ausführliche Darstellung der einzelnen Unterrichtsvorhaben in den Klassen 5-10. Wir weisen darauf hin, dass sich das Curriculum stetig weiterentwickelt und Veränderungen möglich sind. Hier finden Sie außerdem das ergänzende Leistungskonzept für den Sportunterricht und die Kleider- und Hallenordnung.

In den Rahmenvorgaben für den Schulsport in NRW ist als pädagogische Leitidee für den Sportunterricht der so genannte Doppelauftrag formuliert:

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

Die Umsetzung dieser pädagogischen Leitidee geschieht mit Hilfe der sechs pädagogischen Perspektiven, die den Schülerinnen und Schülern (SuS) die Möglichkeit bieten, das Sporttreiben aus vielfältigen Blickwinkeln zu erfahren.

Pädagogische Perspektiven

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

Ganz konkrete Hinweise zur Vermittlung von Doppelauftrag und pädagogischen Perspektiven bietet der Kernlehrplan. Hier werden neun verschiedene Bewegungsfelder/Sportbereiche sowie sechs Inhaltsfelder benannt, in denen sich Doppelauftrag und pädagogische Perspektiven entfalten und die SuS jeweils bestimmte Kompetenzen erwerben sollen. Diese Kompetenzen gliedern sich in die Bereiche Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK), Sachkompetenz (SK), Methodenkompetenz (MK) und Urteilskompetenz (UK).

Dabei bezieht sich die BWK in erster Linie auf motorische Fertigkeiten und kognitive Fähigkeiten, die in den unterschiedlichen Bewegungsfeldern/Sportbereichen zur Bewältigung der Sportpraxis bedeutsam sind. Demgegenüber sind SK, MK und UK eher den Inhaltsfeldern zugeordnet und dienen z. B. dazu, sportbezogenes Sachwissen zu erwerben, das eigene Sporttreiben zu planen und zu organisieren oder sportliche Leistungen anhand von Kriterien zu beurteilen.

Die Fachschaft Sport weist an dieser Stelle jedoch ausdrücklich darauf hin, dass es sich bei der Zuordnung der Kompetenzen zu den Bewegungsfeldern/Sportbereichen lediglich um Empfehlungen handelt. Die unterrichtenden Kolleginnen und Kollegen sind zwar an die Vermittlung der im Kernlehrplan dargestellten Kompetenzen gebunden, allerdings steht es ihnen insbesondere im Hinblick auf die SK, MK und UK frei, diese pädagogisch sinnvoll an andere als die hier vorgeschlagenen Bewegungsfelder/Sportbereiche anzubinden.

Hinweise zum Schulsport am GBG

Der Stellenwert des Faches Sport drückt sich an unserer Schule auf vielfältige Weise aus. Neben dem im Mittel durch alle Jahrgänge hindurch 3-stündig stattfindenden Sportunterricht nehmen unsere SuS an zahlreichen internen sowie externen Turnieren, Wettkämpfen und Arbeitsgemeinschaften teil, engagieren sich als Sporthelferinnen und Sporthelfer oder wählen in der Sekundarstufe II aus einer Vielzahl verschiedener Profile ihren individuellen Schwerpunkt bis hin zum Sport Leistungskurs. Der Unterricht findet in allen Jahrgangsstufen durchgängig koedukativ statt. Bei der Gestaltung des Unterrichts werden die Interessen von Jungen und Mädchen gleichberechtigt berücksichtigt. Unser übergeordnetes Ziel ist die Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit Hilfe eines breiten Angebots zu fördern und außerdem, insbesondere in der Sekundarstufe II, auch sportwissenschaftliche Inhalte mit der Praxis zu verknüpfen, um die Handlungsfähigkeit der SuS im Sport zu fördern. Aus Gründen der Sicherheit sowohl im schulischen, als auch im privaten Bereich, betonen wir die Wichtigkeit des Jugendschwimmabzeichens Bronze. Das Schwimmen zu erlernen ist eine unter Umständen überlebenswichtige Fähigkeit, die unbedingt im privaten Bereich erworben werden sollte, falls dies im Schwimmunterricht in Klasse 6 nicht gelingt.

Bewegungsfeld/Sportbereich	JG 5 (3-stündig)	JG 6 (4-stündig)	JG 7 (4-stündig)	JG 8 (3-stündig)	JG 9 (2-stündig)	JG 10 (2-stündig)
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	- Aufwärmen	- 10 Min. Lauf	- Aufwärmen - 30 Minuten Lauf	- Fitnesstraining		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	- Kleine Spiele - Ballschule			- Spiel aus fremder Sportkultur: Tag-Rugby	- Spielentwicklung und Spielstruktur	
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	BuJu - Sprint, Ballwurf, Weitsprung - 10x50m Pendelstaffel Ausdauer	BuJu - Sprint, Ballwurf, Weitsprung - 10x50m Pendelstaffel Ausdauer Vielfältiges Springen	BuJu - Sprint m. Tiefstart, Ballwurf, Weitsprung - 10x50m Pendelstaffel Ausdauer: 30minLauf Einführung FosburyFlop	Teamwettkampf - Schleuderball (Drehwurf) - Zonenweitsprung - 8-Min-Lauf - 10x80m Wendestaffel	Teamwettkampf - Medizinballstoßen (Hinführung zum Stoß) - Zonenweitsprung - 8-Min-Lauf - 10x80m Wendestaffel	Teamwettkampf - Kugelstoßen - Zonenweitsprung - 8-Min-Lauf - 10x80m Wendestaffel
Bewegen im Wasser - Schwimmen		- JSA-Bronze (Zeugnisbemerkung) - Sichern, Retten, Tauchen, Springen, Spielen				
Bewegen an Geräten - Turnen	- Bewegungslandschaften & Körperspannung - Basisübungen Turnen - Turnprüfung (Tabelle)		- Normgebundenes Turnen - Leistungstabelle		- Le Parkour	- Trampolin - Akrobatik
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	- Bewegungsgestaltung mit Seil	- Einfache Tänze erlernen u. erweitern	- Jonglage	- Paartanz / Standard - mod. Gruppentanz	- Gymnastik mit Handgerät	
Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	- Turmball	- Tischtennis - Fußball	- Basketball	- Handball - Endzonenspiel (Tag-Rugby, s. BF 2)	- Volleyball - Tennis - Sportspielvariante (s.BF2)	- Ultimate Frisbee
Gleiten, Fahren, Rollen	- Fahrradtag	- Fahrradtour (Ausdauerleistung 30 Min)		- Waveboard		
Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport	- Spielerisches Kämpfen - Medizinball-Sumo		- Normgebundene und freie Techniken im szenischen Kampf kooperativ darstellen			
<i>Jahrgangsstufenturnier</i>	<i>Turmball</i>	<i>Fußball</i>	<i>Basketball</i>	<i>Tag Rugby</i>	<i>Volleyball</i>	<i>Ultimate Frisbee</i>

5. Klasse

Jahrgang	5.1 (Dauer: ca. 12 UE)
Inhaltsfeld	A - Bewegungsstruktur und Lernen & F - Gesundheit
Bewegungsfeld/Thema	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen – Aufwärmen
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 1.1, BF 1.2, BF 7.2 und BF 7.3) • Sachkompetenz (vgl. IF a.1, IF a.2, IF f.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.1) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1, IF f.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • Grundlegende Aufwärmübungen korrekt ausführen • Ihre Ausdauerleistungsfähigkeit eher schlecht einschätzen (z.B. zu hohes Anfangstempo) <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • Ein großes Repertoire an Aufwärmübungen korrekt ausführen • Sich selbstständig und ohne gesonderte Aufforderung der Lehrkraft aufwärmen • Eine hohe Konzentrationsfähigkeit und Anstrengungsbereitschaft demonstrieren
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen – Aufwärmen
Didaktische Entscheidungen	In Jahrgang 5 wird der Sinn bzw. Unsinn des Aufwärmvorgangs vermittelt. Hierzu werden die Kriterien für ein gelungenes Aufwärmprogramm erarbeitet. Die SuS werden befähigt ein einfaches Aufwärmprogramm zu planen und eigenständig durchzuführen. Dies kann auch begleitend als Ergänzung zu einem anderen Unterrichtsvorhaben geschehen.
Methodische Entscheidungen	• Impulse der Lehrkraft zur induktiven oder deduktiven Erarbeitung • Aufwärmübungen können (teilweise) schriftlich zur Verfügung gestellt werden • Vereinfachung durch Planung und Durchführung in Kleingruppen
Individuelle Differenzierung	Differenzierung kann durch unterschiedliches Schwierigkeitsniveau der Übungen, der Partner- und Gruppeneinteilung sowie durch weitergehendes (schriftliches) Material erfolgen.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können u.a. durch Beobachtungsaufgaben, Rückmeldungen und dem Coachen von Kleingruppen erbracht werden.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können Lehr/ und Lernvideos zur Verbesserung der Bewegungsqualität eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	5.1 oder 5.2 (Dauer: ca. 10 UE)
Inhaltsfeld	B – Bewegungsgestaltung
Bewegungsfeld/Thema	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste - Seilspringen
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 6.1) • Sachkompetenz (vgl. IF b.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF b.1 und IF b.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF b.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • Einfache Sprünge absolvieren. • Die Gruppe in ihrem kreativen Prozess unterstützen. • Die SuS können die Grundtechniken Laufen, Hüpfen und Springen unterscheiden und erkennen. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • Verschiedene Techniken des Seilspringens demonstrieren und diese am Ort und in Bewegung umsetzen. • Die SuS können mehr als 40 Sprünge in einer Minute leisten. • Zudem können sie dies in einer Kleingruppe zu einer Darbietung kombinieren. • Die SuS können in einer Gruppenarbeit innerhalb weniger Stunden eine Kür entwerfen.
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste - Seilspringen
Didaktische Entscheidungen	Die SuS sollen erkennen, dass sie mit bekannten Bewegungen schnell eine ästhetische Darbietung im Sinnen einer gymnastischen Kür erreichen können.
Methodische Entscheidungen	• Die SuS sollen das Handgerät Seil grundlegend beherrschen (Seilspringen) • Weitere Techniken werden erprobt. • Empfohlen werden Übungen mit dem Langseil zur Förderung der Kooperation.
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können Lehr/ und Lernvideos zur Verbesserung der Bewegungsqualität eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	5.1 oder 5.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	E - Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Spiele in und mit Regelstrukturen – Turmball
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1, BF 7.2 und BF 7.3) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1 und IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.1 und IF e.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • in Übungs- und Spielsituationen fair miteinander umgehen, Spielregeln kennen, Kooperationsbereitschaft zeigen, Absprachen einhalten, beim Auf- und Abbau von Spielflächen helfen • einfache Übungen mit dem Basketball aktiv mitmachen und sich am Spiel beteiligen <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • nach Erläuterung Übungen selbständig durchführen • die Grundtechniken Passen, Fangen, Dribbling und Wurf sicher demonstrieren • freie Mitspieler erkennen und diese erfolgreich in das Spiel integrieren

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spielen in und mit Regelstrukturen – Turmball
Didaktische Entscheidungen	In der Klasse 5 werden Basisfähigkeiten und -fertigkeiten für die Sportspiele geschult. Hierbei stehen Aspekte wie Ballgewöhnung, Spielfeldübersicht und das Spiel miteinander im Vordergrund. Aufgrund der Höhe des Korbes wird eine abgestufte Variante des Basketballspiels durchgeführt – Turmball. Am Ende des Unterrichtsvorhabens steht die Teilnahme am Jahrgangsstufenturnier. Im Zusammenhang mit dem Turnier bieten sich Beobachtungsaufträge zum Thema Fairness, Einhaltung von Spielregeln oder Kooperationsbereitschaft an.
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodischen Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Einzel- und Partnerübungen mit dem Ball • Vereinfachung durch Spielformen in Überzahl/Unterzahl • Motivationssteigerung durch kleine Spielformen • Viele Übungswiederholungen durch kleine Gruppen
Individuelle Differenzierung	Möglichkeiten der Differenzierung bieten sich z. B. bei der Auswahl der Bälle, zusätzlichen Wurferhöhungen oder Zusammensetzung der Übungsgruppen an.
Alternative Leistungen	Passive SuS können Übungs- und Spielsituationen beobachten und gezielte Rückmeldungen zur Technikverbesserung geben. Vereinsspieler etwa können Hilfestellung geben, Kleingruppen coachen.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bildreihen zur Technikdemonstration oder auch Lehr-/Lernvideos zur Veranschaulichung eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Wettkampfspiel fördert Toleranz gegenüber dem „Gegner“. Miteinander und Teamplay („Social Skills“) werden gefördert. Das Spiel Turmball dient als Hinführung zum Basketball, das darauf aufbauend in Klasse 7 gespielt wird. Auf dieser Grundlage besteht im Leistungskurs die Möglichkeit, Basketball als Schwerpunkt im Bereich der Sportspiele zu wählen.

Jahrgang	5.1 oder 5.2 (Dauer: ca. 12 UE)
Inhaltsfeld	C – Wagnis und Verantwortung & E - Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 9.1 und BF 9.2) • Sachkompetenz (vgl. IF c.1, IF e.1 und IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF c.1) • Urteilskompetenz (vgl. IF c.1 und IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • vereinbarte Regeln benennen und einhalten • Gefahren erkennen und den Kampf unterbrechen • ihre Stärke einschätzen und angemessen einsetzen • fair gewinnen und verlieren <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • einen Kampf leiten und richten • sich durch gute Technik einen Sieg erkämpfen • eigene Kampfspiele entwerfen und leiten

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport
Didaktische Entscheidungen	Kämpfen im Sport ist nur möglich, wenn alle Teilnehmer die nötige Disziplin aufbringen. Das bedeutet neben der Fairness auch die besondere Rücksicht auf das körperliche und seelische Wohl des Partners. Dies kann bereits in Spielen wie Völkerball beginnen. Kämpfen soll als vielfältiges Bewegungsfeld wahrgenommen werden, das immer wieder neu zu gestalten ist.
Methodische Entscheidungen	Die SuS erfahren das sportliche Kämpfen zunächst in einer Vielzahl von Spielformen. Dabei kommt es ebenso zu Zweikämpfen, wie zu Gruppenkämpfen und auch zur eigenen Entwicklung von Kampfspielen. Von der Spielform sollen die SuS zum Sportkämpfen geführt werden. Dabei werden die Rahmenbedingungen erlernt: • Wie wird gekämpft? • Wer kämpft? • Wo wird gekämpft? • Wie beginnt der Kampf? • Wie endet der Kampf? Neben verschiedenen Kampfspielen erlernen alle Kinder das „Medizinball-Sumo“ als Beispiel für einen Standkampf. Sie entwickeln ein Begrüßungsritual, das neben der Bereitschaft auch den Respekt vor dem Gegner ausdrückt. Das Medizinball-Sumo wird in einem Turnier mit Gewichts- bzw. Größenklassen ausgetragen.
Individuelle Differenzierung	Aufgrund der großen Unterschiede in den physischen, koordinativen und gesundheitlichen Voraussetzungen ist ggf. auf einzelne SuS besondere Rücksicht zu nehmen.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. die Präsentation eines selbst entwickelten Kampfspiels, die Übernahme von Schiedsrichteraufgaben oder Beobachtungsaufträge sein.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Plakate zum Aufbau und Festhalten der Regeln und Rituale, Bilderreihen und Lehrvideos genutzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	5.1 oder 5.2 (Dauer: ca. 15 UE)
Inhaltsfeld	E - Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen – kleine Spiele & Ballschule
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 2.1., BF 2.2, BF 2.3 und BF 2.4) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.1) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • sich auf eine Spielidee einlassen, Spielregeln einhalten und fair spielen • faire Mannschaften bilden ohne Einzelne auszugrenzen und kleine Spiele selbstorganisiert gestalten • bei der Organisation einfache Gesprächsregeln einhalten • einen Ball ohne Gegner- oder Zeitdruck prellen, fangen und zielgenau zum Partner werfen • sich in kleinen Spielen anstrengen, freilaufen und anbieten <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • verschiedene Bälle auch unter Druck prellen, fangen und zielgenau werfen • eine Spielidee samt Regelwerk aktiv und fantasievoll gestalten und Regeln nach den Bedürfnissen der Klasse variieren/weiterentwickeln • Spielgelegenheiten (z. B. auf dem Pausenhof) selbständig und verantwortungsvoll gestalten

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen – kleine Spiele & Ballspiele
Didaktische Entscheidungen	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen bedeutet, sich auf Spielideen und getroffene Verabredungen einzulassen. Viele Spiele gewinnen ihren Reiz dadurch, dass die SuS wechselnde Rollen einnehmen, Regeln verändern oder neu erarbeiten und so das Spiel gestalten können. Darüber hinaus sollen die SuS lernen, den Blick für Flächen und Räume in der Schule zu schärfen, die nicht unmittelbar als Spielräume konzipiert sind, die sich aber als solche nutzen lassen (z.B. Pausenhof, Schulwiese, Klassenzimmer).
Methodische Entscheidungen	• Übungen zur Ballgewöhnung, kleine Spiele und Pausenspiele auf dem Schulgelände und in der Halle (Lauf- und Fangspiele, kleine Spiele mit Bällen und anderen Geräten, kooperative Spiele, volkstümliche Spiele, auch aus anderen Kulturen) • Schulung spielübergreifender technisch-koordinativer Fertigkeiten: Fangen, werfen, prellen, kicken und rollen des Balls; Ballgefühl entwickeln; Flugbahn des Balls erkennen und einschätzen lernen • Schulung spielübergreifender taktisch-kognitiver Fähigkeiten: Anbieten & Orientieren, Zusammenspiel, Lücke erkennen, Abschlussmöglichkeit erkennen • Spielmöglichkeiten auf dem Schulhof entdecken und gestalten • Neben der zu vermittelnden Vielfalt der Spiele sollen die SuS auch die Chance erhalten, bei einem ausgewählten Spiel zu verweilen, dieses zu variieren, es zu verändern und weiterzuentwickeln, um so ein „Klassenspiel“ gemeinsam zu erarbeiten. Dies bedeutet, dass die SuS im Plenum oder in Kleingruppen die gegebenen Regeln des Spiels überarbeiten, das Spiel mit den neuen Regeln immer wieder ausprobieren bis eine Variation die größte Zustimmung findet. Dieses sollte dann schriftlich fixiert werden, gemeinsam ein Name gefunden werden und könnte im Klassenraum hinterlegt werden. • Alternativ können die SuS auch in Kleingruppen mit vorgegebenen Materialien ein Spiel erfinden, um eine Spielesammlung für die Klasse anzulegen. Dabei sollen die SuS ihr entwickeltes Spiel der Klasse vorstellen, Verbesserungsvorschläge erhalten und versuchen, diese in den Kleingruppen auszuprobieren und ggf. ihr Spiel verändern. Auch hier soll ein Name für das Spiel gefunden werden und der Spielablauf mit den Regeln schriftlich fixiert werden, um eine Mappe zu erstellen (auch diese kann im Klassenzimmer hinterlegt werden oder im Sinne des fächerübergreifenden Unterrichts im Kunstunterricht gestaltet werden)
Individuelle Differenzierung	Aufgrund der großen Unterschiede in den physischen, koordinativen und gesundheitlichen Voraussetzungen ist ggf. auf einzelne SuS besondere Rücksicht zu nehmen.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. die Präsentation angepasster Spielregeln oder selbst entwickelter Spiele, die Übernahme von Schiedsrichteraufgaben, taktische Erläuterungen oder Beobachtungsaufträge sein.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Plakate zum Aufbau und Festhalten der Spielregeln genutzt werden.

Jahrgang	5.1 oder 5.2 (Dauer: ca. 18 UE)
Inhaltsfeld	B – Bewegungsgestaltung + D - Leistung
Bewegungsfeld/Thema	Bewegen an Geräten – Turnen
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 5.1, BF 5.2 und BF 3) • Sachkompetenz (vgl. IF d.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF d.1 und IF b.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF d.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • Geräte auf- und abbauen und fünf der folgenden Übungen: • Scherhandstand • Rolle vorwärts Stütz und Hang an verschiedenen Geräten • Schwingen im Hang • Aufhocken auf einen Kasten • Turnabzeichen Bronze einwandfrei ausgeführt • <u>SuS des Notenbereichs gut können...</u> • vorgegebene Akrobatikfiguren nachturnen • eigene Figuren erarbeiten • am Unterricht teilnehmen und dabei Gefahren vermeiden sowie das Lernen und Üben der anderen nicht behindern • Turnabzeichen Silber einwandfrei ausgeführt

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Bewegen an Geräten – Turnen
Didaktische Entscheidungen	Turnen soll nicht in einer maschinellen Übungsvermittlung enden und lange Wartezeiten sind zu vermeiden. Daher ist das Riegenturnen an wenigen Geräten eher ungeeignet. Stattdessen sind die Bewegungen in Gerätelandschaften zu erarbeiten. Zum Turnunterricht gehört auch die Vermittlung des richtigen Umgangs mit den Geräten sowie der Auf- und Abbau. Sicherheitsaspekte sind zu vermitteln bezogen auf die Übung, die Hilfe und das Gerät. Es wird in diesem Jahrgang nicht auf dem großen Trampolin unterrichtet.
Methodische Entscheidungen	• Die Lehrkraft setzt Impulse durch variierende Gerätelandschaften und Bewegungsaufgaben, die Grundelemente (Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) des Turnens spielerisch üben • Körperspannungsübungen • Mangelhafte ausgebildete Elemente sollen gezielt gefördert werden, so auch beim einzelnen Kind (z.B. Hang und Klettern am Tau) • Die SuS sollen neue Übungen an Geräten und Gerätekombinationen entdecken und zu einer Übungsfolge verbinden. • Die SuS sollen die entdeckten Übungen anderen Schülern vermitteln. • Dabei soll die Funktion von Geräte- Landschafts- und Partnerhilfen, sowie Signalen erlernt und genutzt werden. • Das Turnabzeichen (siehe ucloud > FS Sport > Forum Unterricht > 05 > 20 Unterrichtsvorhaben > BF 5 > Turnabzeichen) abzunehmen. Link: Turnabzeichen
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können Lehr/ und Lernvideos zur Verbesserung der Bewegungsqualität eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	5.2
Inhaltsfeld	Wagnis und Verantwortung (C) & Kooperation und Konkurrenz (E)
Bewegungsfeld/Thema	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport - Fahrradtag
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 8.1 und BF 8.2) • Sachkompetenz (vgl. IF c.1, IF e.1 und IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF c.1) • Urteilskompetenz (vgl. IF c.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • kooperativ und sicher in der Gruppe fahren und sich an die abgesprochenen Regeln halten • Gefahrenmomente erkennen, beurteilen und passend reagieren, dies zeigt sich z. B. durch Ausweichen, Warnen anderer Teilnehmer und sicheres Überfahren von Hindernissen (z. B. hoher Bordstein) • Ausdauernd fahren (< 30 Minuten ohne Pause) <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend z. B. ...</u> • sicher und gut an Raum und Partner orientiert fahren (z. B. angemessener Abstand auf Vorfahrende, sicheres Formationsfahren) • verantwortungsbewusst und ohne Gefährdung anderer durch übertriebenen Ehrgeiz, Nachlässigkeit oder Angst fahren
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport - Fahrradtag
Didaktische Entscheidungen	Fahrradtag am Ende der 5. Klasse. Das Fahrradfahren soll für Gruppenausflüge und den Umgang im Alltag vermittelt werden.
Methodische Entscheidungen	Siehe Konzept für den Fahrradtag (siehe ucloud > FS Sport > Forum Unterricht > 05 > 20 Unterrichtsvorhaben > BF 8 > Fahrradtag). Link: Fahrradtag
Individuelle Differenzierung	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	5.1 oder 5.2 (Dauer: ca. 18 UE)
Inhaltsfeld	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (A) + Leistung (D)
Bewegungsfeld/Thema	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Ballwurf, Weitsprung, Sprint und Ausdauerlauf
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 3.1 und BF 3.2) • Sachkompetenz (vgl. IF a.2, IF d.1 und IF d.3) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1 und IF d.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • Den 80g Ball beim Ballwurf aus der Wurfauslage werfen. Außerdem können die SuS die Schlagwurfbewegung beschreiben • beim Weitsprung flüssig anlaufen und einbeinig abspringen (Hocksprung?). Sie können auf beiden Füßen gleichzeitig landen. • beim Sprint aus der Schrittposition auf ein Kommando hin beschleunigen • beim Ausdauerlauf ein individuell gesetztes Ziel erreichen und mindestens 10 Minuten ohne Pause und in selbstgewähltem Tempo laufen. <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend z. B. ...</u> • beim Ballwurf erweiterte Bewegungsmerkmale der Wurfauslage und des Abwurfs demonstrieren (z. B. Schulterdrehung, Armführung, Gewicht auf dem hinteren Bein, aktiver Stemmschritt, optimale Flugbahn) • beim Weitsprung schnell und flüssig anlaufen und dynamisch abspringen (u. a. Strecken des Absprungbeins, Schwungbeineinsatz, Landung durch Vorschieben der Beine) • beim Sprint auf dem Ballen mit aktivem Fußaufsatz laufen (Knieeinsatz, aktiver Armschwung). • beim Ausdauerlauf ein individuell gesetztes Ziel erreichen und in 10 Minuten eine möglichst weite Strecke laufen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Ballwurf, Weitsprung, Sprint und Ausdauerlauf
Didaktische Entscheidungen	• Aufbauend auf den grundlegenden Techniken und Bewegungserfahrungen erweitern die SuS ihre Bewegungserfahrung und Technikenkenntnis in den Leichtathletikdisziplinen Sprint, Ballwurf, Weitsprung und ausdauerndes Laufen • SuS nutzen diese Kenntnisse für das Aufwärmen • Ausdauer: Atmung nutzen, um Belastung zu steuern (Laufen ohne Schnaufen); Ziel formulieren und erreichen (z. B. „Ich möchte 10 Minuten am Stück laufen“) • Vorbereitung auf das Schulsportfest (BALLWURF, WEITSPRUNG, SPRINT (50M inkl. Tiefstart ohne Block + KLASSENSTAFFEL).
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodischen Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • <u>Ballwurf</u>: Optimale Flugbahn, Zielwerfen/Wurfspiele mit verschiedenen Gegenständen, Partnerbeobachtung/-korrektur • <u>Weitsprung</u>: Absprungübungen, Schrittsprünge, Steigsprünge, Springen über Hindernisse, Wettkampfspiele • <u>Sprint</u>: Laufschule, Reaktionsspiele, Staffeln, verschiedene Schrittlängen nach dem Start ausprobieren und vergleichen, vergleichen der Startpositionen • <u>Ausdauer</u>: Laufspiele, Staffeln, Hindernisläufe, Zeitschätzläufe
Individuelle Differenzierung	• Die leichtathletischen Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) werden auf einem grundlegendem Fertigkeiteniveau nicht nur spiel- und leistungsbezogen, sondern bereits an sich schon individuell erlernt. • Weitere Differenzierungen werden durch das Geben und Anwenden von kriteriengeleiteten Rückmeldungen (z.B. Beobachtungsbögen) ermöglicht. • Bei der Mittelzeitausdauerleistung ist eine individuelle Gestaltung des Lauf tempos an Hand wahrgenommener Körperreaktionen möglich.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, grundlegende leichtathletische Messverfahren, Beobachtungsbögen oder digitale Medien eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Unterrichtsvorhaben dient zugleich der Vorbereitung auf das alljährliche Schulsportfest.

6. Klasse

Jahrgang	6.1 oder 6.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Spiele in und mit Regelstrukturen - Fußball
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1, BF 7.2 und BF 7.3) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1, IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.1 und IF e.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • in Übungs- und Spielsituationen fair miteinander umgehen, Spielregeln beschreiben und einhalten, Kooperationsbereitschaft zeigen, Absprachen einhalten, beim Auf- und Abbau von Spielflächen helfen • in kleinen Spielformen zum Fußball einfache taktische Verhaltensweisen anwenden (Anbieten und Freilaufen, Überzahl ausspielen, Torschussgelegenheiten erkennen), • ohne bzw. mit geringem Gegner-/Zeitdruck die Grobform der Grundtechniken Dribbling, Passspiel und Ballmitnahme flach gespielter Bälle demonstrieren. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • in kleinen Spielformen komplexeres taktisches Verständnis demonstrieren (Lücken erkennen, Ballbesitz in Gleichzahl sichern, Gegnerbehinderung umgehen), • die Grundtechniken Dribbling, Passspiel, Ballmitnahme (flacher und evtl. sogar hoher Bälle) und Torschuss auch unter erhöhtem Druck beherrschen, • mannschaftsdienlich spielen, • einfache taktische Darstellungen z. B. mit einer Taktiktafel erklären, • ihr eigenes und das Spielverhalten ihrer Mitschüler im Hinblick auf Fairness und Kooperationsbereitschaft beurteilen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spielen in und mit Regelstrukturen - Fußball
Didaktische Entscheidungen	Die in Klasse 5 entwickelten spielübergreifenden Basisfertigkeiten/-fähigkeiten sollen mit Hilfe des Fußballspiels weiterentwickelt werden. Darüber hinaus geht es um die Erprobung und Entwicklung fußballspezifischer Taktiken und Techniken und sozial-kommunikative Aspekte (Einhaltung von Ritualen, Gesprächsregeln und Teamabsprachen; Kommunikation im Spiel; Fairness, Verständigung und Kooperationsbereitschaft). Am Ende des Unterrichtsvorhabens steht die Teilnahme am Jahrgangsstufenturnier. Im Zusammenhang mit dem Turnier bieten sich Beobachtungsaufträge zum Thema Fairness, Einhaltung von Spielregeln oder Kooperationsbereitschaft an.
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Angriffs- vor Abwehrverhalten schulen • Vereinfachung durch Spielformen in Überzahl/Unterzahl • Von kleinen zu größeren Spielformen (Vorschlag: In Halle 1-4 max. 4 gegen 4 spielen lassen) • Viele Übungswiederholungen durch kleine Gruppen • Anzahl der Tore erhöhen (z. B. könnte beide Teams jeweils auf ein Handballtor und zwei Mattentore spielen)
Individuelle Differenzierung	Häufig besitzen viele Schülerinnen und Schüler beim Fußball Vorerfahrungen. Dieser Umstand bedingt zwar einerseits ein gewisses Leistungsgefälle, kann andererseits jedoch für den Kurs sinnvoll genutzt werden, indem Geübte als Lernpartner für Anfänger eingebunden werden. Dabei ist zu beachten, dass auch leistungsstärkere Schülerinnen und Schüler gefordert werden und sich untereinander messen sollten.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. die Präsentation der Spielregeln, die Übernahme von Schiedsrichteraufgaben oder auch schriftliche Aufgaben rund um den Fußball sein
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, Lehr-/Lernvideos, eine Taktiktafel oder digitale Medien zur Veranschaulichung technischer und taktischer Inhalte genutzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	6.1 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (A) + Kooperation und Konkurrenz (E)
Bewegungsfeld/Sportbereich	Spiele in und mit Regelstrukturen - Tischtennis
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1, 7.2 und 7.3) • Sachkompetenz (vgl. IF a.2 und IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.1, IF a.2 und IF e.1) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • ein Tischtennisabzeichen bestehen • in kleinen Spielformen Bälle mit Hilfe des Schlägers halten und zuspielen • sich in Spielsituationen grundsätzlich fair verhalten (unterrichtsbegleitend) <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend z. B. ...</u> • in kleinen Spielformen die geübten Fähigkeiten anwenden • beim Rundlaufspiel im Tischtennis bestehen • einzelne Grundschläge demonstrieren • sich in Spielsituationen fair und kooperativ verhalten (unterrichtsbegleitend)

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spiele in und mit Regelstrukturen - Tischtennis
Didaktische Entscheidungen	Als Vorbereitung für die später zu erlernenden Partner- und Rückschlagspiele soll hier eine grundlegende Schulung der Auge-Hand-Koordination erfolgen. Die Unterrichtsreihe sollte zu Beginn des 6. Jahrgangs erfolgen, als Vorbereitung für die Teilnahme am Milch-Cup sowie Pausenspiele.
Methodische Entscheidungen	• Balancieren: Kleingeräte und unterschiedliche Bälle im Stand und Lauf balancieren. • Stoßen, Schieben und Drehen: Spiele wie Carom, Billard, Boule, Kegeln, Stockhockey oder Frisbee können geübt werden. • Fangen und Annehmen: Getippte Bälle sind als solche weiterzugeben. Bälle werden mit dem Schläger aus der Luft gefangen (Noppenbälle, Jonglagebälle, Feder- und Tischtennisbälle) • Zielübungen: Mit Hilfe des Schlägers sind Bälle auf ausgewählte Ziele wie Zielscheiben, Markierungen auf Tischtennisplatten oder Eimer zu spielen • Erlernen unterschiedlicher Grundschläge • Kombinationen der Fähigkeiten sind anzustreben, z. B. in einer Trick-Shot-Kür • Es ist das Tischtennisabzeichen abzulegen
Individuelle Differenzierung	• Anpassung der Regeln • Spielstarke unterstützen spielschwächere SuS im Sinne eines kooperativen Lernens • Zusätzliche Technik- und Spielangebote für SuS
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, Beobachtungsbögen oder digitale Medien eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Unterrichtsvorhaben dient zugleich der Vorbereitung auf den Milch-Cup.

Jahrgang	6.1 oder 6.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	B – Bewegungsgestaltung
Bewegungsfeld/Thema	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste – Einfache Tänze erlernen und erweitern
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 5.1 und BF 5.2) • Sachkompetenz (vgl. IF b.1 und IF b.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF b.1 und IF b.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF b.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • vorgegebene Bewegungen ausführen und nehmen an der Unterrichtsgestaltung mit Bereitschaft teil. Sie kennen die Grundelemente des Gymnastik-Tanz-Bereiches sowie andere Bewegungskünste und können diese in erkennbarer Weise ausüben. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • vielfältige Ideen in der Umsetzung ihrer Choreographie zeigen und stellen unter Beweis, dass sie sich in einer Gruppe absprechen, einigen und somit zu einem gemeinsamen Ergebnis kommen. Es lässt sich erkennen, dass eigene und andere Ideen berücksichtigt werden und dass die SuS mit Leistungsunterschieden gerecht umgehen. Zudem geben sie ihren Mitschülern konstruktives Feedback und würdigen deren Ergebnisse.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste – Einfache Tänze erlernen und erweitern
Didaktische Entscheidungen	Die SuS erlernen und üben grundlegende Bewegungselemente mit Handgeräten , z.B. mit Seil, Gymnastikball oder Reifen nach Bedarf mit Musik. Außerdem erlernen die SuS einen Gruppentanz und variieren diesen (z. B. Cotten Eye Joe; African Dance)
Methodische Entscheidungen	Die SuS experimentieren zunächst individuell mit dem Gerät und nehmen das Gerät in Verbindung mit dem eigenen Körper vielfältig wahr und nutzen dieses. Die SuS erlernen weiterhin eine Gruppenchoreographie und gestalten diese in kreativen und kooperativen Erarbeitungsphasen weiter, indem sie Bewegungselemente ausprobieren und neue Formen um- und neugestalten.
Individuelle Differenzierung	Leistungsschwächere SuS führen Bewegungen unter Hilfestellung aus (z.B. taktgebende / vortanzende Personen, Hilfsplakate mit Bewegungsausführungen). Besonders leistungsstarke SuS können Zusatzleistungen erbringen, indem sie z.B. ein tanzspezifisches Aufwärmen übernehmen oder der Lerngruppe eine selbst gestaltete Choreographie / einzelne Tanelemente vermitteln. Auch können sie in Gruppenerarbeitungsphasen als TaktgeberInnen fungieren, MitschülerInnen unterstützen und korrigieren.
Alternative Leistungen	Kranke / verletzte SuS gestalten eine Teilchoreographie bzw. variieren eine bereits bestehende Choreographie bezüglich eines oder mehrerer Gestaltungskriterien (z.B. Kriterium Raum) schriftlich. Weiterhin arbeiten sie passiv in ihrer Kleingruppe an der Gruppengestaltung mit.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Sowohl in den Erarbeitungs- als auch in den Präsentationsphasen soll mit den Tablets gearbeitet werden, z.B. Tanzschritte mit Hilfe von Lernvideos erarbeiten, Videoanalysen durchführen, um auf diese Weise ein weiteres Feedback zu erhalten.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Gestalten in der Gruppe fördert das Kooperieren in der Gruppe und trägt zum sozialen Lernen bei. Es könnte zudem mit der Fachschaft Musik ein gemeinsames Projekt erarbeitet werden, in dem Gesang/ instrumentale Teile und Tanz miteinander kombiniert werden (z.B. Trommeln und African Dance)

Jahrgang	6.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (A) + Leistung (D)
Bewegungsfeld/Thema	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Ballwurf, Weitsprung, Sprint und Ausdauerlauf
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 3.1 und BF 3.2) • Sachkompetenz (vgl. IF a.2, IF d.1 und IF d.3) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1 und IF d.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • beim Ballwurf im 3-Schritt-Rhythmus anlaufen und mit Körperdrehung aus der Wurfauslage werfen. Außerdem können die SuS die Schlagwurfbewegung beschreiben • beim Weitsprung rhythmisch/gleichmäßig anlaufen und eine erkennbare Schritt-Weitsprung-Technik zeigen. Außerdem können die SuS die Weite regelgerecht messen • beim Sprint auf dem Vorderfuß und mit Blick nach vorne aus der tiefen Startposition laufen. • beim Ausdauerlauf ein individuell gesetztes Ziel erreichen und mindestens 10 Minuten ohne Pause und in selbstgewähltem Tempo laufen und die Körperreaktionen bei dieser Belastung beschreiben (z. B. Atmung, Puls, Erschöpfung). <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend z. B. ...</u> • beim Ballwurf rhythmisch mit 5-7-Schritten anlaufen, erweiterte Bewegungsmerkmale der Wurfauslage und des Abwurfs demonstrieren (z. B. Schulterdrehung, Armführung, Gewicht auf dem hinteren Bein, aktiver Stemmschritt, optimale Flugbahn) • beim Weitsprung effizient, schnell und gleichmäßig anlaufen und einen dynamischen Schrittweitsprung zeigen (u. a. Strecken des Absprungbeins, Schwungbeineinsatz, Landung durch Vorschieben der Beine) • beim Sprint ihren Oberkörper aus dem Tiefstart langsam aufrichten und auf dem Ballen mit aktivem Fußaufsatz laufen (hoher Knieeinsatz, aktiver Armschwung). Außerdem können die SuS das Startkommando geben und die Zeit messen • beim Ausdauerlauf ein individuell gesetztes Ziel erreichen und in 10 Minuten eine möglichst weite Strecke laufen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Ballwurf, Weitsprung, Sprint und Ausdauerlauf
Didaktische Entscheidungen	• Aufbauend auf den grundlegenden Techniken und Bewegungserfahrungen erweitern die SuS ihre Bewegungserfahrung und Technikenkenntnis in den Leichtathletikdisziplinen Sprint, Ballwurf, Weitsprung und ausdauerndes Laufen • SuS nutzen diese Kenntnisse für das Aufwärmen und beschreiben grundlegende Technikmerkmale und Wettkampfregeln • Ausdauer: Atmung nutzen, um Belastung zu steuern (Laufen ohne Schnaufen); Ziel formulieren und erreichen (z. B. „Ich möchte 10 Minuten am Stück laufen“) • Vorbereitung auf das Schulsportfest (BALLWURF, WEITSPRUNG, SPRINT (50M inkl. Tiefstart ohne Block + KLASSENSTAFFEL).
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodischen Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • <u>Ballwurf</u>: Optimale Flugbahn, Zielwerfen/Wurfspiele mit verschiedenen Gegenständen, Partnerbeobachtung/-korrektur • <u>Weitsprung</u>: Absprungübungen, Schrittsprünge, Steigsprünge, Springen über Hindernisse, Wettkampfspiele, vielfältige Sprungerfahrungen (hoch vs weit) • <u>Sprint</u>: Lauschule, Reaktionsspiele, Staffeln, verschiedene Schrittlängen nach dem Start ausprobieren und vergleichen, vergleichen der Startpositionen • <u>Ausdauer</u>: Laufspiele, Staffeln, Hindernisläufe, Zeitschätzläufe
Individuelle Differenzierung	• Die leichtathletischen Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) werden auf einem grundlegendem Fertigkeiteniveau nicht nur spiel- und leistungsbezogen, sondern bereits an sich schon individuell erlernt. • Weitere Differenzierungen werden durch das Geben und Anwenden von kriteriengeleiteten Rückmeldungen (z.B. Beobachtungsbögen) ermöglicht. • Bei der Mittelzeitausdauerleistung ist eine individuelle Gestaltung des Lauf tempos an Hand wahrgenommener Körperreaktionen möglich.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, grundlegende leichtathletische Messverfahren, Beobachtungsbögen oder digitale Medien eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Unterrichtsvorhaben dient zugleich der Vorbereitung auf das alljährlich stattfindende Schulsportfest.

Jahrgang	6.2
Inhaltsfeld	Wagnis und Verantwortung (C) & Kooperation und Konkurrenz (E)
Bewegungsfeld/Thema	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport - Fahrradtour
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 8.1 und BF 8.2) • Sachkompetenz (vgl. IF c.1, IF e.1 und IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF c.1) • Urteilskompetenz (vgl. IF c.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • kooperativ und sicher in der Gruppe fahren und sich an die abgesprochenen Regeln halten • Gefahrenmomente erkennen, beurteilen und passend reagieren, dies zeigt sich z. B. durch Ausweichen, Warnen anderer Teilnehmer und sicheres Überfahren von Hindernissen (z. B. hoher Bordstein) • Ausdauernd fahren (< 30 Minuten ohne Pause) <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend z. B. ...</u> • sicher und gut an Raum und Partner orientiert fahren (z. B. angemessener Abstand auf Vorfahrende, sicheres Formationsfahren) • verantwortungsbewusst und ohne Gefährdung anderer durch übertriebenen Ehrgeiz, Nachlässigkeit oder Angst fahren
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport - Fahrradtour
Didaktische Entscheidungen	In Anknüpfung an den Fahrradtag am Ende der 5. Klasse soll zu Beginn des 6. Schuljahres ein Fahrradausflug stattfinden. Das Fahrradfahren soll für Gruppenausflüge und den Umgang im Alltag vermittelt werden.
Methodische Entscheidungen	
Individuelle Differenzierung	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

Einleitende Bemerkungen zum Schwimmunterricht

Der Schwimmunterricht wird im sechsten Jahrgang zweistündig über ein Halbjahr erteilt und entspricht damit den Vorgaben. Leider können wir nicht mehr Sport im Wasser anbieten, weil die Stadt Köln dafür keine Kapazitäten hat. Daher begrüßen wir alle Initiativen zum *Schwimmen* und *Sport im Wasser* außerhalb des Regelunterrichts. So wäre es wünschenswert, wenn die Klassen fünf bis sieben zumindest einen Wandertag ins Schwimmbad unternähmen.

Aufgrund des Umstands, dass der Schwimmunterricht ein halbjähriges Programm umfasst, finden sich in der Folge mehrere Unterrichtsvorhaben zu einzelnen Themen, deren Reihenfolge beliebig ist. Wir verfolgen dabei zwei Ziele, nämlich die Grundlage für ein sicheres Schwimmen zu gewähren und zweitens, den Bewegungsraum Wasser zu entdecken. So legen wir großen Wert auf das geforderte Schwimmbzeichen Bronze, die Baderegeln und Kenntnisse zum Selbstschutz.

Darüber hinaus sollen die Kinder die verschiedenen Schwimmsportarten kennen lernen und erfahren, sofern unsere Anlagen dies zulassen. Dazu gehört das Wettkampfschwimmen, das Wasserspringen, das Tauchen, der Tanz im Wasser und das (Ball-) Spielen im Wasser.

Falls es schwierig erscheint, dass hier vorgestellte Programm in Gänze umzusetzen, dann liegt der Fokus für die schwachen Schwimmerinnen und Schwimmer auf der Orientierung und Atmung im Wasser. Dies bedeutet gut ausgebildete Fertigkeiten im Tauchen mit offenen Augen und der Ausatmung unter Wasser.

Die fortgeschrittenen Schwimmerinnen und Schwimmer sollten darüber hinaus das Streckenschwimmen für das Schwimmbzeichen Bronze und den Kopfsprung beherrschen.

Jahrgang	6.1 oder 6.2
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen & F - Gesundheit
Bewegungsfeld/Sportbereich	Bewegen im Wasser - Schwimmen: Sicherheit; Selbstschutz und Rettung
Kompetenzen nach Kernlehrplan	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Sachkompetenz: Hier geht es um Gefahren im Schwimmbad und am Strand. Was ist für uns relevant, wie kann ich mich informieren und wo bekomme ich Hilfe? Methodenkompetenz: Die Schüler*innen lernen einen Notruf auszulösen, eine Rettungskette einzuhalten und Hilfe im Wasser zu geben. Weiter erlernen sie Rituale für einen sicheren Schwimmunterricht Urteilskompetenz: Die Schülerinnen lernen Bade- und Schwimmsituationen bezüglich möglicher Gefahren einzuschätzen. Weiter erwerben sie Kenntnisse über die Rettung und Selbstrettung
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • die Abläufe des Schwimmunterrichts bezüglich des Umkleidens, des Kälteschutzes und den organisatorischen Regeln am und im Becken einhalten • Gefahren bezüglich des Schwimmens und Spielens im Stadionbad erkennen und beschreiben • Den Ablauf einer Gefahrenmeldung oder eines Notrufes wiedergeben <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend...</u> • Einen Partner über 25m Abschleppen (Technik beliebig) • Einen Notruf koordinieren • Gefahren bezüglich des Badens am See und Meer beschreiben

Seite 2	Nur für den internen Gebrauch
Didaktische Entscheidungen	Dieses Unterrichtsvorhaben kann gut über das Schuljahr verteilt durchgeführt werden und beginnt mit einer Erklärung und kritischen Hinterfragung der Abläufe zum Schwimmunterricht (z. B. „Wieso sollen wir eine Mütze tragen?“). Weiter kann die einfache Rettung eines Mitschülers aus dem Wasser mit anschließender Rettungskette geübt werden. Einige Inhalte sind jedoch theoretischer Art und können bei Entfall, in einer KL-Stunde oder im jeweils anderen Halbjahr unterrichtet werden.
Methodische Entscheidungen	Die SuS sollten sich verantworten können, wenn sie alleine in Köln oder mit ihren Eltern am Meer schwimmen gehen. Dazu ist ihre Lebenswelt maßgebend für die Gefahreinschätzung. So können z. B. Schnittwunden (häufig am Fuß wegen defekter Fliese) thematisiert werden. Ein großer Spaß ist es, wenn die Klassen den Schwimmlehrer*in retten soll.
Individuelle Differenzierung	Hier geht es um die Freizeit- und Urlaubsaktivität der SuS, die sie bezüglich möglicher Gefahren reflektieren sollen. Weiter sind Schwimmanfänger mit Abschleppübungen möglicherweise überfordert.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. Übungsblätter oder theoretische Tests sein. Für das Schwimmbadzeichen sind die Baderegeln zu prüfen!
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Hier bieten sich verschiedene Lehrfilme ebenso an, wie eine kritische Betrachtung der Darstellung von Notsituationen in Spielfilmen (z. B. Baywatch)
Einbindung in weitere Konzepte	Das Wissen sollte bei Ausflügen (Schwimmbad; Wasserski; Klassenfahrt, Kanutour) wiederholt werden

Jahrgang	6.1 oder 6.2
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen & C – Wagnis und Verantwortung
Bewegungsfeld/Sportbereich	Bewegen im Wasser - Schwimmen: Tauchen und orientieren
Kompetenzen nach Kernlehrplan	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Neben dem für das Bronze-Abzeichen geforderten Tieftauchen (2m) sollten auch das Streckentauchen, sowie das Orientieren unter Wasser geübt und geprüft werden. Dabei soll das Thema Orientierung und Angst aufgegriffen werden. Viele Kinder fahren im Sommer ans Meer und die Situation von einer Welle unter gedrückt zu werden, oder dunkles Wasser unter einem Schateppich zu erfahren, sollte auch im Sinne der Sicherheit thematisiert und vorbereitet werden.
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • Ohne Schwimmbrille zu Beckenboden tauchen und dort einen Schwimmring aufsammeln • Eine Strecke von 5m weit tauchen • Den Druckausgleich erklären <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend...</u> • 15m Streckentauchen • Drei verschiedenfarbige Ringe in einer kurz vorher bestimmten Reihenfolge mit einem Tauchgang einsammeln (Abstand jeweils ca. 3m)
Seite 2	Nur für den internen Gebrauch
Didaktische Entscheidungen	Das Tauchen ist für viele Kinder selbstverständlich, für wenige aber angstbesetzt. Dies zeigt sich oft beim Sprung vom 1m-Brett, zumal hier mehr Angst vor dem Orientierungsverlust unter Wasser als vor der Sprunghöhe gegeben sein kann. So sollte das Thema <i>Tauchen</i> mit dem Eintauchen, Rollen und Spielen im Wasser verbunden werden.
Methodische Entscheidungen	Es ist hier wichtig, die Kinder auch ohne Schwimmbrille tauchen zu lassen, zumal dies die Sicherheit und Orientierungsfähigkeit fördert. Weiter können Tauch-Parcours angelegt und kleine Aufgaben für unter Wasser (Sortieren von Tauchringen) gegeben werden. Das Thema Angst kann durch die Bestimmung einer Komfort- und einer Lernzone angegangen werden. Hier bietet sich die Kombination mit dem Thema Springen an.
Individuelle Differenzierung	Fortgeschrittene können versuchen, mit verbundenen Augen zu tauchen und sich unter Wasser führen zu lassen.
Alternative Leistungen	Falls SuS nicht Tauchen dürfen (was allerdings Probleme für die Schwimmsicherheit mit sich bringt), bieten sich Referate über tauchbegabte Tiere an (z. B. Robben oder Wale). Wieso können diese so lange tauchen? Wieso werden sie vom Wasser nicht zerquetscht? Welche Tiere sind die besten Tief- oder Zeittaucher?
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Zum Thema Druck und Druckausgleich bietet es sich an, das Gehäuse von Kameras oder Smartphones zu thematisieren. Wieso gibt es hier eine zulässige Tauchtiefe?
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	6.1 oder 6.2
Inhaltsfeld	B – Bewegungsgestaltung & C – Wagnis und Verantwortung
Bewegungsfeld/Sportbereich	Bewegen im Wasser - Schwimmen: Springen
Kompetenzen nach Kernlehrplan	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Neben dem für das Bronze-Abzeichen geforderten kopfwärtigen Sprung ins Wasser soll hier das Springen generell betrachtet werden. Dabei lernen die SuS neben der notwendigen Sicherheit die Differenzierung von Absprung, Flugphase und Eintauchphase. Diese sollen entsprechend der individuellen Lernzone gestaltet werden. <u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • vom Startblock aus dem Kniestand oder vom Beckenrand aus dem gebücktem Stand kopfwärtig ins Wasser eintauchen • einen Fußsprung vorlings und rücklings zeigen • sowohl elegant gestreckt, als auch als Paket eintauchen <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend...</u> • einen Kopfsprung mit deutlichem Absprung vom Startblock oder höher zeigen • Kopf- und Fußsprünge vorlings und rücklings verschieden gestalten • zwischen chaotischen/coolen und eleganten Flugfiguren differenzieren
Leistungsbewertung	

Seite 2	Nur für den internen Gebrauch
Didaktische Entscheidungen	Wie auch beim Tauchen ist für viele Kinder das Springen ins Wasser selbstverständlich, für wenige aber angstbesetzt. Dies zeigt sich oft beim Sprung vom 1m-Brett, zumal hier mehr Angst vor dem Orientierungsverlust unter Wasser als vor der Sprunghöhe gegeben sein kann. So sollte das Thema Tauchen mit dem Eintauchen, Rollen und Spielen im Wasser verbunden werden.
Methodische Entscheidungen	Für die Fußsprünge ist ein Abdruck vom Beckenrand mit Armeinsatz zu schulen. Daraus kann ein Abdruck mit Rotation erfolgen (Kopfsprung). Es empfiehlt sich Sprungstationen mit Hütchen oder Schwimmbrettern zu markieren. Fußsprünge rücklings stellen wenig Gefahr dar, aber werden insbesondere dann als großes Wagnis empfunden, wenn der Kopf nicht gedreht wird. Flugfiguren können traditionell normiert (Hocke, Hechte, Streckung) oder frei gestaltet werden. Das Thema Angst kann durch die Bestimmung einer Komfort- und einer Lernzone angegangen werden. Hier bietet sich die Kombination mit dem Thema Springen an.
Individuelle Differenzierung	Vorrangig ist das kopfwärtige Eintauchen zu unterrichten, zumal dies die räumliche Orientierung und die Unterdrückung eines Angstreflexes (Fall nach vorn mit Überstreckung von HWS und LWS) schult.
Alternative Leistungen	Falls SuS nicht springen dürfen (was allerdings Probleme für die Schwimmsicherheit mit sich bringt), bieten sich Referate z. B. über das Felsenspringen von Acapulco an
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Hier könnte das Showspringen (z. B. Stefan Raab; RedBull) kritisch betrachtet werden und eine eigene Sprungshow konzipiert werden. https://de.wikipedia.org/wiki/TV_total_Turmspringen https://www.schulsport-nrw.de/unterrichtsvorhaben/detail.html?tx_unterrichtsvorhaben_pi1%5Baction%5D=stundeDetail&tx_unterrichtsvorhaben_pi1%5Bcontroller%5D=Vorhaben&tx_unterrichtsvorhaben_pi1%5Bstunde%5D=83&tx_unterrichtsvorhaben_pi1%5Bvorhaben%5D=16&cHash=417dad1837b51db5819e8ef60773c6a3
Einbindung in weitere Konzepte	Weil das Springen eine ideale Situation für die Erfahrung von Risiko und Wagnis bietet, kann dies auch dem sozialen Lernen im Klassenverband dienen. Dabei ist zu beachten, dass individuelle Komfort- und Lernzonen festgehalten und so auch individuelle Erfolge gemeinsam gefeiert werden können. Hier hilft auch eine Selbsteinschätzung (Skala 1 bis 10) bezüglich der empfundenen Angst.

Jahrgang	6.1 oder 6.2
Inhaltsfeld	D – Leistung & E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Sportbereich	Bewegen im Wasser - Schwimmen: Strecken- und Wettkampfschwimmen
Kompetenzen nach Kernlehrplan	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Neben dem für das Bronze-Abzeichen geforderten Dauerschwimmen (15') und den zwei Schwimmtechniken soll auch die Idee des Wettschwimmens über eine vereinbarte Strecke aufgegriffen werden. Dabei ist zunächst das Vorwissen zu überprüfen, bzw. festzustellen, welche Schwimmtechniken schon beherrscht werden, denn das Neulernen einer Schwimmtechnik kann schnell den gegebenen zeitrahmen sprengen. Wenn sich die Gruppe hier weitgehen leistungsschwach zeigt, ist zunächst die bessere Technik mit korrekter Atmung und parallel eine weitere Technik in der jeweils anderen Körperlage mit korrekter Atmung zu schulen. Im Fall des Rückenschwimmens kann dies auch eine Technik mit Gleichzug (Altdeutsch) sein. Starts und Wenden werden als Erweiterung verstanden.
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • siehe Schwimmaabzeichen Bronze • mit einem Partner über eine selbst vereinbarte Strecke und Technik um die Wette schwimmen <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend...</u> • zwei offizielle Schwimmtechniken über mindestens 15m demonstrieren. • eine Wendetechnik demonstrieren • ein Wettschwimmen mit Start und Wende über 50m austragen.
Seite 2	Nur für den internen Gebrauch
Didaktische Entscheidungen	Hier gilt es die schwachen Schwimmer zu fördern, zumal es im späteren Leben selten die Chance gibt, eine Schwimmtechnik neu zu lernen. Weiter sollte hier individuell gefördert werden, sodass jeder zumindest eine Technik weitgehen beherrscht.
Methodische Entscheidungen	Bezogen auf die Schwimmtechnik zeigen sich die Lerngruppen oft sehr heterogen. So kann hier die Gruppe nach Leistungsstand geteilt werden, oder es findet ein Stationenlernen zu den Elementen der verschiedenen Schwimmtechniken statt.
Individuelle Differenzierung	Für geübte Schwimmer müssen entsprechende Leistungsziele, z.B. auch in Form einer Soll-Zeit über 50/100m festgelegt werden. Hier kann die Rudolph-Punkte-Tabelle als Orientierung helfen. https://www.dsv.de/schwimmen/wettkampf-national/punktetabellen/
Alternative Leistungen	Es ist mit das wichtigste Unterrichtsziel, dass alle SuS das Bronze-Abzeichen erfüllen.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	6.1 oder 6.2
Inhaltsfeld	B – Bewegungsgestaltung & C – Wagnis und Verantwortung
Bewegungsfeld/Sportbereich	Bewegen im Wasser - Schwimmen: Spiele im Wasser
Kompetenzen nach Kernlehrplan	Der Bewegungsraum Wasser wird von den Kindern in der Freizeit meist sehr vielseitig als Spielfläche erfahren und dies sollte im Schwimmunterricht aufgegriffen werden. So kann die Wassergewöhnung, Grundelemente des Schwimmsports und auch die Bewegungsfreude durch vielseitiges Spielen im Wasser gefördert werden. Auch Ausdauerleistungen können so erbracht werden.
Leistungsbewertung	SuS des Notenbereichs Ausreichend können... • Im Wasser fair und rücksichtsvoll miteinander spielen • Mit ihrem Körper in der Gruppe Figuren auf die Wasseroberfläche legen • Im Wasser rollen, Bälle fangen und werfen SuS des Notenbereichs Gut können darüber hinaus... • Drei Figuren des Synchronschwimmens (in der Kleingruppe) demonstrieren • Im Wasser schwimmend einen Wasserball 10m weit werfen.
Seite 2	Nur für den internen Gebrauch
Didaktische Entscheidungen	Das monotone Schwimmen in Bahnen sollte nicht den Unterricht dominieren und so kann insbesondere zum Unterrichtseinstieg eine Spielform genutzt werden. Hier ist zu beachten, dass dies im tiefen Wasser oft sehr anstrengend ist und schwache Schwimmer schnell an ihre Grenzen kommen. Weiter sollte vermittelt werden, dass das gegenseitige Untertauchen nur bedingt akzeptabel ist.
Methodische Entscheidungen	Der Bewegungsraum Wasser soll dadurch erfahren werden, dass die bekannten kleinen Spiele hierher übertragen und ausgebaut werden. Weiter soll der statische und dynamische Auftrieb im Rahmen des Synchronschwimmens erfahren und geübt werden. Dies kann über das Halbjahr begleitend erfolgen.
Individuelle Differenzierung	s. o.
Alternative Leistungen	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

7. Klasse

Jahrgang	7.1 oder 7.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Spielen in und mit Regelstrukturen - Basketball
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1 und BF 7.2) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.2 und IF e.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • In Übungs- und Spielformen fair spielen, Spielregeln beschreiben und einhalten, Kooperationsbereitschaft zeigen, Absprachen einhalten, bei Auf-/Abbau von Spielflächen nach Aufforderung helfen • Selbstständig im Vorfeld demonstrierte Übungen durchführen • Grundübungen mit dem Basketball auch kombiniert demonstrieren • Motivation aufbringen und sich aktiv am Spiel beteiligen • Grundlegende Regeln anwenden <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • sicher mit dem Basketball umgehen, den Blick auch vom Ball lösen • erfolgreich am Spiel teilnehmen und dabei auch andere Mitspieler einbinden • sicher mit den thematisierten Regeln/Techniken umgehen

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spielen in und mit Regelstrukturen - Basketball
Didaktische Entscheidungen	Die in Klasse 5 und 6 entwickelten spielübergreifenden und basketballspezifischen Grundfertigkeiten/-fähigkeiten sollen nun weiterentwickelt werden. Aspekte wie Technik und Taktik treten stärker in den Vordergrund. Die didaktische Reduktion Turmball fällt weg, das Zielspiel ist nun Basketball. Am Ende des Unterrichtsvorhabens steht die Teilnahme am Jahrgangsstufenturnier. Im Zusammenhang mit dem Turnier bieten sich Beobachtungsaufträge zum Thema Fairness, Einhaltung von Spielregeln oder Kooperationsbereitschaft an.
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Angriffs- vor Abwehrverhalten schulen • Vereinfachung durch Spielformen in Überzahl/Unterzahl • Von kleinen zu größeren Spielformen (3:3, 4:4) • Kleinfeldspiele • Viele Übungswiederholungen durch kleine Gruppen
Individuelle Differenzierung	Spieler mit Vorerfahrungen können als Lernpartner für Anfänger fungieren und auch dadurch ihr Können demonstrieren. Anfänger wiederum können in Kleingruppen üben, um Defizite gezielt und schneller aufzuholen.
Alternative Leistungen	Passive SuS können Übungs- und Spielsituationen beobachten und gezielte Rückmeldungen zur Technikverbesserung geben. Vereinsspieler etwa können Hilfestellung geben oder Kleingruppen coachen.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bildreihen zur Technikdemonstration oder auch Lehr-/Lernvideos zur Veranschaulichung eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Wettkampfspiel fördert Toleranz gegenüber dem „Gegner“. Miteinander und Teamplay werden gefördert („Social Skills“). Auf Grundlage des Turmballspiels wird in Klasse 7 das Zielspiel Basketball erlernt. Dies eröffnet die Möglichkeit, im Leistungskurs Basketball als Schwerpunkt im Bereich der Sportspiele zu wählen.

Jahrgang	7.1 oder 7.2 (Dauer: ca. 10-15 UE)
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen & B - Bewegungsgestaltung
Bewegungsfeld/Thema	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste - Jonglage
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 6.3) • Sachkompetenz (vgl. IF b.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.3, IF b.1 und IF b.3)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • bei der Kleingruppenpräsentation mindestens zwei verschiedene Disziplinen auf grundlegendem Niveau vorführen • in der Kleingruppenarbeit mit den anderen Gruppenmitgliedern zusammenarbeiten • grundlegenden Merkmale des (gemeinsamen) Jonglierens benennen und sorgsam mit dem Material umgehen. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • bei der Kleingruppenpräsentation mindestens drei verschiedene Disziplinen vorführen • sich proaktiv in die Kleingruppenarbeit einbringen (Ideen einbringen, sich einigen, gemeinsam üben etc.)
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste - Jonglage
Didaktische Entscheidungen	Ziel ist es den Schülerinnen und Schülern zentrale Disziplinen der Jonglage näher zu bringen und geeignete Möglichkeiten/Ideen zur Präsentation vorzustellen. Dabei dürfen die Schülerinnen und Schüler individuelle Schwerpunkte setzen, welche in einer Gruppenpräsentation verschmelzen sollen.
Methodische Entscheidungen	• Verschiedene Handgeschicklichkeitsdisziplinen (Jonglage mit Tüchern, Bällen und Ringen und Tellerdrehen – weitere Disziplinen möglich) werden thematisiert (ca. 1-2 Einzelstunden pro Disziplin) • Auf Grundlage der neu erlernten Bewegungen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen eine kleine Präsentation (1-3 Minuten) • Während der Kleingruppenarbeit ist den Schülerinnen und Schülern ausreichend Zeit zur Vertiefung einzelner Disziplinen zu gewähren. • Vorschlag zur Dauer des Unterrichtsvorhabens: 4-6 Stunden Erarbeitung der einzelnen Disziplinen + 4-6 Stunden Kleingruppenarbeit + Präsentation
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	7.1 oder 7.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen & D – Leistung
Bewegungsfeld/Thema	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Tiefstart
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 3.1 und BF 3.2) • Sachkompetenz (vgl. IF a.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.2 und IF e.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1 und IF a.2)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs ausreichend können...</u> • in Übungs- und Spielformen fair spielen, Vorgaben einhalten, beim Auf-/ Abbau von Übungsstationen helfen • selbstständig im Vorfeld demonstrierte Übungen durchführen • verschiedene Starttechniken selbstständig erarbeiten, durchführen und demonstrieren <u>SuS des Notenbereichs gut können...</u> • sicher verschiedene Starttechniken demonstrieren, • erfolgreich an Spiel und Übungsformen teilnehmen und dabei auch andere Mitspieler einbinden • das "Technikleitbild Tiefstart" sicher umsetzen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik - Tiefstart
Didaktische Entscheidungen	Die in Klasse 5 und 6 entwickelten leichtathletikspezifischen Grundfertigkeiten/-fähigkeiten sollen nun weiterentwickelt werden. Die Techniken der einzelnen Disziplinen (der Fokus liegt in diesem Jahrgang auf dem "Tiefstart") treten stärker in den Vordergrund. Im Leistungssport hat sich in den Sprintdisziplinen schon seit längerem die Tiefstarttechnik aus dem Startblock etabliert. Denn bei dieser Ausführung ermöglichen Fuß- und Kniegelenkwinkel in Kombination mit der Lage des Körperschwerpunktes einen optimalen Krafteinsatz und damit die höchstmögliche Ablaufgeschwindigkeit. In der Praxis zeigt sich allerdings, dass vor allem jüngere Schüler Probleme mit dieser anspruchsvollen Starttechnik haben und sie beim Hochstart viel schneller aus den Startlöchern kommen. Das Erlernen des Tiefstarts sollte daher erst zwischen dem zehnten und zwölften Lebensjahr erfolgen, zumal vorher die konditionellen Grundlagen, beispielsweise die Schnell- und Maximalkraft der unteren Extremitäten, für eine gelungene Ausführung nicht oder nur unzureichend vorhanden sind. Am Ende des Unterrichtsvorhabens sollen alle SuS am Schulsportfest teilnehmen können.
Methodische Entscheidungen	Es können folgende methodische Maßnahmen zur Vereinfachung (z.B. Tiefstart) in Erwägung gezogen werden: • verschiedene Starttechniken erproben (Hochstart, Tiefstart, etc.) • eigenständig herausfinden, welche der Starttechniken die für sie besser geeignet sind • die verschiedenen Starttechniken reflektieren und eine Technik benennen, mit der sie am schnellsten gewesen sind • ihre ausgewählte Starttechnik spielerisch in einer Sprint-Pendelstaffel erproben • ihre Starttechniken mit Hilfe des "Technikleitbildes Tiefstart" erweitern und verbessern
Individuelle Differenzierung	Häufig besitzen einige Schülerinnen und Schüler Vorerfahrungen im Bereich der Leichtathletik, welche man gut nutzen kann, um sie als Experten in den Gruppen einzusetzen oder sie als Lernpartner für Anfänger einzubinden. Weiterhin kann mit unterstützenden Materialien ("Tippkarten") und Methoden (analoge und digitale Medien) der individuelle Lernfortschritt angemessen gefördert werden.
Alternative Leistungen	Es können Übungs- und Spielsituationen beobachtet werden und gezielte Rückmeldungen zur Technikverbesserung gegeben werden. Vereinssportler können Hilfestellung geben oder Kleingruppen coachen.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Analoge und digitale Medien können genutzt werden, damit die Schülerinnen und Schüler die eigene Bewegungsqualität verbessern können. Zudem soll die Eignung der unterschiedlichen Medien beim Bewegungslernen beurteilt werden. Medieneinsatz Auch Bildreihen sowie Lehr- und Lernvideos zu den spezifischen Techniken können beispielsweise mittels Mediennutzung veranschaulicht werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Bewegungsfeld 3 wird auch in der Oberstufe (Q1/2) als Teil eines Profilkurses angeboten, so dass es sinnvoll ist, den Schülerinnen und Schülern grundlegende Kenntnisse zu vermitteln.

Jahrgang	7.1 oder 7.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen & D – Leistung
Bewegungsfeld/Thema	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Sportfestvorbereitungen und Einführung Fosbury Flop
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 3.1 und BF 3.2) • Sachkompetenz (vgl. IF a.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.2 und IF e.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1 und IF a.2)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs ausreichend können...</u> • am Sportfest im Laufen, Springen und Werfen die Wettkampfbregeln einhalten • die bereits erlernten Techniken des Springens und Werfens sicher umsetzen • weiterführende Techniken ausprobieren und Vor-/Nachteile für sich erfahren • grundlegende Merkmale des Fosbury Flops umsetzen (bogenförmiger Anlauf, einbeiniger Absprung, rückwärtige Lattenüberquerung) <u>SuS des Notenbereichs gut können...</u> • gute (im Sinne von altersgemäße) Leistungsverbesserungen erzielen • erfolgreich neue Techniken ausprobieren, Vorbeschleunigung beim Werfen und Springen verstehen und effizient nutzen • den Fosbury Flop erfolgreich springen und dabei die Bedeutung der Kurveninnenlage, des einbeinigen Absprungs mit dem mattenfernen Bein und die Landung auf dem oberen Rückenbereich/ Schultern selbstständig erfahren.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Hochsprung
Didaktische Entscheidungen	Die in Klasse 5 und 6 entwickelten leichtathletikspezifischen Grundfertigkeiten/-fähigkeiten sollen nun weiterentwickelt werden. Die vielfältigen Bewegungserfahrungen im Springen und die Erarbeitung basketballspezifischer Bewegungselemente (-> Korbleger) ermöglichen den Transfer zum Fosbury Flop (einbeiniger Absprung, bei Anlauf von rechts Absprung mit dem linken Bein und umgekehrt). Sprünge auf einen Mattenberg schaffen einen einfachen und langfristig sinnvollen Zugang zu dieser motivierenden Disziplin (Wiederaufnahme in der EF).
Methodische Entscheidungen	Es können folgende methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Würfe aus dem Stand/ aus der Bewegung, mit unterschiedlichen Wurfelementen • Sprünge aus dem gradlinigen/ bogenförmigen, schnellen/ langsamen, frontalen/ seitlichen Anlauf • ihre Wurf-/ Sprungtechniken mit Hilfe eines "Technikleitbildes " erweitern und verbessern
Individuelle Differenzierung	Häufig besitzen einige Schülerinnen und Schüler Vorerfahrungen im Bereich der Leichtathletik, welche man gut nutzen kann, um sie als Experten in den Gruppen einzusetzen oder sie als Lernpartner für Anfänger einzubinden. Weiterhin kann mit unterstützenden Materialien ("Tippkarten") und Methoden (analoge und digitale Medien) der individuelle Lernfortschritt angemessen gefördert werden.
Alternative Leistungen	Es können Übungs- und Spielsituationen beobachtet werden und gezielte Rückmeldungen zur Technikverbesserung gegeben werden. Vereinssportler können Hilfestellung geben oder Kleingruppen coachen.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Analoge und digitale Medien können genutzt werden, damit die Schülerinnen und Schüler die eigene Bewegungsqualität verbessern können. Zudem soll die Eignung der unterschiedlichen Medien beim Bewegungslernen beurteilt werden. Medieneinsatz Auch Bildreihen sowie Lehr- und Lernvideos zu den spezifischen Techniken können beispielsweise mittels Mediennutzung veranschaulicht werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Bewegungsfeld 3 wird auch in der Oberstufe (Q1/2) als Teil eines Profilkurses angeboten, so dass es sinnvoll ist, den Schülerinnen und Schülern grundlegende Kenntnisse zu vermitteln.

Jahrgang	7.1 oder 7.2 (Dauer: ca. 14 UE)
Inhaltsfeld	E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Ring und Kämpfen – Zweikampfsport
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 9.1 und BF 9.2) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1, IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.1) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • die vereinbarten Regeln im Bodenkampf kennen und einhalten • Gefahren erkennen und den Kampf unterbrechen • ihre Stärke kennen und vollständig einsetzen • mindestens drei Techniken demonstrieren und anwenden. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • einen Kampf leiten und richten • gewinnen wie verlieren • einen Kampf überzeugend darstellen • Wissen über eine Kampfkultur haben

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Ringern und Kämpfen – Zweikampfsport
Didaktische Entscheidungen	Während in der Kompetenzstufe I die Grundlagen für das sportliche Kämpfen gelegt wurden, soll nun auf dieser Grundlage in verschiedene Richtungen experimentiert werden. So sollen das sportliche Kämpfen sowohl im Stand- als auch im Bodenkampf erfahren und Techniken erlernt und reflektiert werden. Parallel soll aber auch das „Kämpfen ohne Sieger“ erlernt werden. Dafür bieten sich verschiedene Formen an, als da wären die Einübung von Kata (normgebundene Kampfsituationen) oder das Kämpfen der Stuntman.
Methodische Entscheidungen	Nachdem verschiedene Kampfspiele wiederholt wurden, üben sich die SuS im Bodenkampf. Dies gelingt z. B. mit Kampfsituationen aus dem Judo oder dem „Schildkröte-Spiel“. Hierbei ist zu beachten, dass der Kampf nicht im Stehen beginnen soll, weil das Fallen ein zu hohes Verletzungsrisiko bedeutet. Im weiteren Verlauf werden Techniken im Stand und am Boden vermittelt, die dann als Form geübt werden und evtl. in ein szenisches Spiel integriert werden. Alle Techniken und auch das sportliche Kämpfen an sich soll in Bezug auf den Alltag und die Selbstverteidigung reflektiert werden. Nach Möglichkeit sollte ein umfangreicher Einblick in die Kultur einer Kampfsportart gegeben werden. Es wird nicht mit einer Waffe gekämpft (z. B. Stock oder Schwert).
Individuelle Differenzierung	Aufgrund zunehmender körperlicher Unterschiede bietet es sich an, Geschlechteraspekte beim Ringen und Kämpfen zu thematisieren und im Sinne der Differenzierung in die methodisch-didaktischen Überlegungen zur Vermittlung einfließen zu lassen. Dies kann z. B. bedeuten, dass Jungen und Mädchen getrennt kämpfen, um dem körperlichen Ungleichgewicht zwischen den Schülerinnen und Schülern Rechnung zu tragen. Die körperlichen Unterschiede können individuell durch „Handicaps“ (Punktesysteme oder körperliche Einschränkungen) differenziert werden. Außerdem gilt es, über Kommunikation verschiedene Intensitäten beim Kämpfen kennenzulernen und zu nutzen.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. die Übernahme von Schiedsrichteraufgaben, Regelbeobachter, Beobachtungsaufträge zu den unter Urteilskompetenz genannten Aspekten oder schriftliche Aufgaben rund um das Kämpfen sein.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, Lehr-/Lernvideos, digitale Medien zur Veranschaulichung technischer Inhalte genutzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	7.1 oder 7.2 (Dauer: ca. 18 UE)
Inhaltsfeld	B – Bewegungsgestaltung + D – Leistung
Bewegungsfeld/Thema	Bewegen an Geräten - Turnen
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 5.1, BF 5.2 und BF 5.3) • Sachkompetenz (vgl. IF b.1 + IF d.3) • Methodenkompetenz (vgl. IF b.1, IF b.2 und IF b.3 + IF d.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF b.1 und IF b.2 + IF d.1 und IF d.2)
Leistungsbewertung	• Neben der zu entwickelnden Gruppenkür (freie Kriterien) erfolgt die Leistungsbewertung entlang der Tabelle (siehe ucloud > FS Sport > Forum Unterricht > 07 > 20 Unterrichtsvorhaben > BF 5 > Leistungskarte Turnen) Link: Leistungskarte Turnen
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Bewegen an Geräten - Turnen
Didaktische Entscheidungen	Am GBG wird traditionell das Kursprofil Turnen in der Qualifikationsphase angeboten und auch im Sportstudium zählt Turnen sowohl beim Eignungstest als auch im Studium zur Obligatorik. Auf diese Situationen möchten wir unsere SuS vorbereiten. Das Normgebundene Turnen stellt hier eine hohe Verbindlichkeit für Lehrer wie Schüler dar und fordert einen konstruktiven Umgang mit Wagnis und Risiko, zumal nur geübte und nicht gewagte Elemente zu zeigen sind.
Methodische Entscheidungen	• Üben in Kleingruppen. • Konkrete Leistungsplanung und • anfertigen eines Trainingstagebuchs in Tabellenform. • Reflexion von Lernschritten und Hilfen
Individuelle Differenzierung	Die einzelnen zu erlernenden Übungen sollten sowohl durch Hilfestellungen als auch verschiedene Übungsangebote nach oben und unten differenziert werden. Hierbei können Materialien für verschiedene Übungsdarstellungen helfen (z.B. Schräglage für das Erlernen der Vor- und Rückwärtsrollen, Kästen, Wände und Matten für den Handstand und das Rad). Außerdem spielt Wagnis und Risiko für die Schüler:Innen hier eine große Rolle, sodass auch auf dieser Ebene sensibilisiert werden muss.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. Beobachtungsaufträge zu den unter der Urteilskompetenz genannten Aspekten sein oder die korrekte Ausführung der Hilfestellungen bei Mitschüler:Innen.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, Lehr-/Lernvideos, digitale Medien zur Veranschaulichung technischer Inhalte genutzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

8. Klasse

Jahrgang	8.1 oder 8.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Spiele in und mit Regelstrukturen - Handball
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.2 und IF e.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • In Übungs- und Spielformen fair spielen, Spielregeln beschreiben und einhalten, Kooperationsbereitschaft zeigen, Absprachen einhalten, bei Auf-/Abbau von Spielflächen nach Aufforderung helfen • in kleinen Spielformen zum Handball einfache taktische Verhaltensweisen anwenden (Anbieten und Freilaufen, Zusammenspiel, Überzahl ausspielen, Torwurfgelegenheiten erkennen), • ohne bzw. mit geringem Gegner-/Zeitdruck dribbeln und passen/fangen sowie die Grobform des Schlagwurfs demonstrieren, • Schiedsrichteraufgaben und -auftreten beschreiben. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • in kleinen Spielformen komplexeres taktisches Verständnis demonstrieren (Lücken erkennen, Ballbesitz in Gleichzahl sichern und zum Abschluss bringen, Gegnerbehinderung umgehen), • die Grundtechniken Dribbling, Passspiel und Schlagwurf auch unter erhöhtem Druck demonstrieren, • einen Sprungwurf mit 3-Schritt-Anlauf demonstrieren • mannschaftsdienlich spielen, • einfache taktische Darstellungen z. B. mit einer Taktiktafel erklären können, • ihr eigenes und das Spielverhalten ihrer Mitschüler im Hinblick auf die genannten Aspekte (s. Urteilskompetenz) beurteilen, • Schiedsrichteraufgaben übernehmen und bewältigen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spielen in und mit Regelstrukturen - Handball
Didaktische Entscheidungen	Die in Klasse 5-7 entwickelten spielübergreifenden Basisfertigkeiten/-fähigkeiten sollen mit Hilfe des Handballspiels weiterentwickelt werden. Darüber hinaus geht es nun aber auch um die Erprobung und Entwicklung handballspezifischer Taktiken und Techniken und sozial-kommunikative Aspekte (Einhaltung von Ritualen, Gesprächsregeln und Teamabsprachen; Kommunikation im Spiel; Fairness, Verständigung und Kooperationsbereitschaft). Zusätzlich sollen die Schülerinnen und Schüler im Laufe des Unterrichtsvorhabens lernen, Schiedsrichteraufgaben zu übernehmen.
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Angriffs- vor Abwehrverhalten schulen • Vereinfachung durch Spielformen in Überzahl/Unterzahl • Von kleinen zu größeren Spielformen • Viele Übungswiederholungen durch kleine Gruppen
Individuelle Differenzierung	Aufgrund zunehmender körperlicher Unterschiede bietet es sich an, Geschlechteraspekte beim Handball zu thematisieren und im Sinne der Differenzierung in die methodisch-didaktischen Überlegungen zur Vermittlung einfließen zu lassen. Dies kann z. B. bedeuten, dass Jungen und Mädchen getrennt spielen oder eine klare Zuordnung von Gegenspielern oder Positionen im Spiel vorgenommen wird, um körperlichem Ungleichgewicht zwischen den Schülerinnen und Schülern Rechnung zu tragen. Als Möglichkeit zur Differenzierung für ängstliche SuS bietet es sich darüber hinaus an, den Torwart durch einen großen Kasten oder Ziele im Tor zu ersetzen. Darüber hinaus gilt auch hier, dass geübtere Handballer als Lernpartner für Anfänger eingebunden werden sollten, jedoch auch der Vergleich zwischen leistungsstärkeren Schülerinnen und Schüler ermöglicht werden sollte (fördern und fordern).
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. die Präsentation der Spielregeln, die Übernahme von Schiedsrichteraufgaben, taktische Erläuterungen, Beobachtungsaufträge zu den unter Urteilskompetenz genannten Aspekten oder schriftliche Aufgaben rund um den Handball sein
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, Lehr-/Lernvideos, eine Taktiktafel oder digitale Medien zur Veranschaulichung technischer und taktischer Inhalte genutzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	8.1 oder 8.2 (Dauer: ca. 12 UE)
Inhaltsfeld	E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen – Tag Rugby
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1, BF 7.3 und BF 7.4) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.1 und IF e.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • in Übungs- und Spielformen dem Gedanken des „Gentlemen Sports“ folgen • sich an der Weiterentwicklung des Regelwerks aktiv beteiligen, Spielregeln einhalten sowie Entscheidungen des SR akzeptieren • den Rugbyball in Übungsformen mit reduziertem Druck sicher fangen und werfen • in kleinen Spielformen und Überzahlsituationen in der Lage sind, Spielsituationen in der Offensive zu lösen <u>SuS des Notenbereichs gut können darauf aufbauend...</u> • individual-/gruppentaktische Verhaltensweisen im 7:7 erfolgreich anwenden • in der Lage sind, die Rolle des Schiedsrichters souverän auszufüllen • im 7:7 auch ohne SR fair spielen und die Regeln einhalten • ein 3:3 Gedränge erfolgreich und taktisch überlegt zu spielen

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen – Tag Rugby
Didaktische Entscheidungen	Die Schülerinnen und Schüler lernen das aus der britischen Sportkultur stammende Rugbyspiel kennen. Aus Gründen der Sicherheit und der didaktischen Reduktion wird zunächst die kontaktlose Variante „Tag Rugby“ vermittelt, denn das weitestgehend unbekannte Regelwerk stellt bereits ohne Körperkontakt eine große Herausforderung an die taktisch-kognitiven Fähigkeiten der SuS dar. Neben der Vermittlung grundlegender technisch-koordinativer Fertigkeiten geht es insbesondere darum, dass die SuS die Unterschiede zu den ihnen bekannten Sportspielen erkennen und sich darauf einstellen (Spiel mit Invasion aber ohne Zielschuss). Rugby ist kein wildes „Geraufe“, sondern ein der britischen Kultur entstammender „Gentlemen Sports“ mit sehr komplexen Spielsituationen. Genau dies wäre im Kurs zu erarbeiten, wobei aus kleinen Spielen mit Invasion Taktiken entwickelt und für das Rugby adaptiert werden. So wird im 7er Rugby meist in dreier-Gruppen auf jeder Spielfeldhälfte agiert, während die anderen vier sichern und sich für einen erneuten Angriff vorbereiten. Wer ein Tackling thematisieren möchte, und dies ist gut zu überdenken und an der Selbstkontrolle der SuS auszumachen, die sollten dann nur in der Sandgrube in einer Spielform des Ringen-und-Raufens üben. Ein Tackling im Rugby erscheint zunächst als Überforderung. Um den Körperkontakt aufzunehmen, kann aber das 3gegen3-Gedränge problemlos eingeführt werden, womit auch das Spiel an Komplexität gewinnt.
Methodische Entscheidungen	• Der etwas patte Ball ist hilfreich um Verletzungen an den Fingern gering zu halten. • Gewöhnung an das unbekannte Sportgerät, dessen Flug- und Sprungverhalten • Kicken, Werfen und Fangen des Rugbyballs • Schrittweise Erarbeitung der Spielregeln, z. B. Tag, Kick Off, Tap & Go, Rückpass, Abseits, Kicken, Spielfeldgröße • Erarbeitung des 3er Gedränges • Von kleinen Spielen in Überzahl (z. B. 4:2) zum Zielspiel 7:7 • Erprobung und Entwicklung individual- und gruppentaktischer Verhaltensweisen im Angriff (Lücken erkennen und anlaufen, Drehung um den Gegner, Körpertäuschung (IT); Kreuzen, Spielverlagerung, Überkicken (GT))
Individuelle Differenzierung	Im 7er-Rugby erfüllen die Spielpositionen unterschiedliche Aufgaben. Sehr gute Läufer spielen eher außen; Spielerinnen mit einem starken Antritt und guter Übersicht spielen eher innen; Kräftige Spieler stehen im Gedränge; ... Die Klasse kann hier selber die Eigenschaften der Positionen erarbeiten und so die Mitspieler individuell einsetzen
Alternative Leistungen	Rugby ist ein sehr schnelles Spiel und die Reflexion eines Spielzuges ist nicht einfach. Passive SuS können hier mit einem Feldplan Ball- und Laufwege nachzeichnen oder einzelne Spieler*innen beobachten.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Die Rugby-Union-Weltmeisterschaft zählt zu den größten Sportveranstaltungen der Welt. Hierzu kann recherchiert und überlegt werden, wieso diese in Deutschland so wenig Beachtung erfährt.
Einbindung in weitere Konzepte	Hier würde es sich anbieten die Geschichte des Fußball-Spiels oder des englischen Schulwesens zu ergünden.

Jahrgang	8.1 oder 8.2 (Dauer: ca. 18 UE)
Inhaltsfeld	B – Bewegungsgestaltung
Bewegungsfeld/Thema	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste – Paartanz/Gruppentanz
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 6.1 und BF 6.2) • Sachkompetenz (vgl. IF b.1 und IF b.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF b.1 und IF b.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF b.1 und IF b.2)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • vorgegebene Bewegungen ausführen und zeigen einen nachweisliche Bereitschaft Arbeitsaufträge zu erfüllen, • sich kooperativ verhalten und auf ein gemeinsames Ergebnis einigen, • Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Form, Dynamik) benennen • in Kleingruppen eine zeitlich vorgegeben Sequenz mit den zuvor erlernten Grundelementen gestalten. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • vielfältige Ideen in der Umsetzung ihrer Bewegungsgestaltung zeigen und unter Beweis stellen, dass sie sich in einer Gruppe einigen und zu einem Ergebnis kommen können. Die SuS leisten durch ihren Einsatz individueller Bewegungsausführung einen sichtbaren Beitrag für das Gesamtergebnis. Eigene und andere Ideen werden berücksichtigt, reflektiert und unter Bewegungs- und Gestaltungskriterien in Präsentationen beurteilt, • bei der Gestaltung der Sequenz ist eine deutliche Synchronität erkennbar, • die körperliche Bewegungsqualität durch Beobachtungsaufgaben optimieren.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste - Paartanz/Gruppentanz
Didaktische Entscheidungen	Die SuS befinden sich in einer Phase, in der sich der Körper zunehmend verändert und sowohl psychische als auch physische Diskrepanzen auftreten. Daher ist es wichtig, die Wahrnehmung auf den eigenen Körper zu lenken. Die SuS einigen sich auf eine Tanzform, nach der sie im weiteren Verlauf eine Choreographie gestalten. Dabei richten sie sich nach den jeweiligen Kriterien, die der ausgewählte Tanz vorgibt (Standardtanz oder Gruppentanz (Flashmob, HipHop)). Hier ist dem Standardtanz der Vorzug zu geben, zumal in diesem Alter häufig privat ein Tanzkurs besucht wird. Für Lerngruppen, deren Geschlechterverteilung sehr ungünstig liegt, ist eine Variation zu wählen. Je nach Niveau der Lerngruppe können alternativ (Tanzen erleichternd) auch Partner-/Gruppentänze wie z.B. Square Dance oder andere Volkstänze erlernt und weiterentwickelt werden.
Methodische Entscheidungen	Die SuS erweitern ihre gestalterischen Kompetenzen und setzen sich vermehrt mit den Gestaltungskriterien auseinander und können diese in ihrer eigen erarbeiteten Choreographie umsetzen und aufgabenorientiert variieren. Der eigene Körper setzt sich mit ästhetisch-gestalterischen Bewegungen auseinander, sodass eine fließende Abfolge von Bewegungselementen deutlich erkennbar ist. Die Selbstständigkeit wird durch die zunehmend offene Bewegungsaufgabe gefördert.
Individuelle Differenzierung	Leistungsschwächere SuS führen Bewegungen unter Hilfestellung aus (z.B. taktgebende /vortanzende Personen, Hilfsplakate mit Bewegungsausführungen). Besonders leistungsstarke SuS können Zusatzleistungen erbringen, indem sie z.B. ein tanzspezifisches Aufwärmen übernehmen oder der Lerngruppe eine selbst gestaltete Choreographie / einzelne Tanelemente vermitteln. Auch können sie in Gruppenerarbeitungsphasen als TaktgeberInnen fungieren, MitschülerInnen unterstützen und korrigieren.
Alternative Leistungen	Kranke / verletzte SuS gestalten schriftlich eine Teilchoreographie bzw. variieren eine bereits bestehende Choreographie bezüglich eines oder mehrerer Gestaltungskriterien (z.B. Kriterium Raum). Weiterhin arbeiten sie passiv in ihrer Kleingruppe an der Gruppengestaltung mit.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Sowohl in den Erarbeitungs- als auch in den Präsentationsphasen soll mit den Tablets gearbeitet werden, z.B. Tanzschritte mit Hilfe von Lernvideos erarbeiten, Videoanalysen durchführen und auf diese Weise ein Feedback erhalten.
Einbindung in weitere Konzepte	Vorbereitung auf ein Sportstudium / eine Tanzausbildung. Das Gestalten in der Gruppe fördert das Kooperieren in der Gruppe und trägt zum sozialen Lernen bei. Standardtanz im Sportunterricht bereitet auf den in Jahrgangsstufe 9 häufig privat besuchten Paartanzkurs vor.

Jahrgang	8.1 oder 8.2 (Dauer: ca. 16 UE)
Inhaltsfeld	A - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen + D - Leistung
Bewegungsfeld/Thema	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 3) • Sachkompetenz (vgl. IF a + d) • Methodenkompetenz (vgl. IF a und IF d) • Urteilskompetenz (vgl. IF a und IF d)
Leistungsbewertung	<u>Eine ausreichende Leistung ist erbracht, wenn die SuS...</u> • den Drehwurf mit einem Schleuderball aus einer frontalen Drehung ausführen und dabei die Abwurfrichtung einigermaßen kontrolliert einhalten. • beim Zonenweitsprung einen rhythmischen, gleichmäßigen und präzisen Anlauf mit erkennbarem Schwungbeineinsatz und bewusstem nach vorne bringen der Beine zur Landung demonstrieren. • beim Hindernislauf zügig über die Hindernisse laufen und den Staffelstab korrekt übergeben. • beim ausdauernden Laufen jederzeit 15-20 Minuten in selbstgewähltem Tempo ohne Pause laufen und die Körperreaktionen bei dieser Belastung beschreiben (z. B. Atmung, Puls, Erschöpfung). Dabei nutzen sie ihren Puls, um die Belastung zu steuern (Faustformel: Belastungsintensität von 180 minus Lebensalter). <u>Eine gute Leistung ist erbracht, wenn die SuS darauf aufbauend...</u> • den Drehwurf mit einem Schleuderball mit 1 ¼ Drehung ausführen und dabei den Wurf aus einer deutlichen Wurfauslage ausführen (Der Wurf erfolgt aus dem Eindrehen des Druckbeins und dem Nach-vorne-bringen der Hüfte -> Vorspannung). • beim Zonenweitsprung effizient, schnell, gleichmäßig und präzise anlaufen sowie einen aktiven Absprung mit greifendem Fußaufsatz und einer kurzzeitigen Fixierung der Schritthaltung während der Flugphase zeigen. • beim Hindernislauf die Hindernisse schnell überqueren (überlaufen, nicht überspringen) und dabei einen Schrittrhythmus zwischen den Hindernissen einhalten. • bei der Vorbereitung des Ausdauerlaufes Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen demonstrieren und die Strecke in zügigem Tempo ohne Pause laufen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)
Didaktische Entscheidungen	Einleitende Bemerkungen: In der Jahrgangsstufe 8 steht für das Bewegungsfeld „Laufen-Springen-Werfen“ in der Leichtathletik die Vorbereitung des Mannschaftskampfes im Vordergrund. Dieser setzt sich zusammen aus dem Zonenweitsprung, der Wendestaffel, dem Schleuderball(dreh)wurf und dem 8-min-Lauf. Im Verlauf einer jeden Reihe zur Leichtathletik sollen bereits erlernte Bewegungsmuster gefestigt und an die körperlichen Veränderungen angepasst werden. Didaktische Entscheidungen: • Einführung der Technik des Drehwurfs. • Stabilisierung des Weitsprungs als Vorbereitung auf das Schulsportfest (Fokus: Landung). • Festigung der 3 Disziplinen (Ballwurf, Weitsprung, Sprint) unter Berücksichtigung körperlicher Veränderungen. • Sensibilisierung der Stärken Einzelner und deren Bedeutung für die ganze Klasse bzw. die Mannschaft (Mannschaftswettkampf beim Schulsportfest). • Vorbereitung auf das alljährlich stattfindende Schulsportfest
Methodische Entscheidungen	• Ballwurf, Weitsprung, Sprint: Wiederholung und Festigung der bisher erlernten Technikmerkmale (siehe Kompetenzen in den Jahrgängen 5-7). • Drehwurf: Drehwürfe mit verschiedenen Materialien (Ringe, Fahrradreifen, Schleuderball), Verlängerung des Beschleunigungsweges (bis zur 1 ¼-Drehung), Bewegungsbeschreibung und Bewegungskorrektur. • Hochweitsprung: Anlauf-/Absprunggestaltung, Bedeutung des Sprung- und Schwungbeineinsatzes • Ausdauer: längerer Dauerlauf, 8-Minuten-Lauf, Zeitschätzläufe, Laufspiele, Läufe mit unterschiedlichen Belastungen, Herzfrequenzschätzläufe.
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	8.1 oder 8.2 (Dauer: ca. 16 UE)
Inhaltsfeld	F - Gesundheit
Bewegungsfeld/Thema	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen – Fitness
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF/SB 1) • Sachkompetenz (vgl. IF f.1 und f.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF f.1 und IF f.2) • Urteilskompetenz (vgl. IF f.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • ein kooperatives Verhalten in der Gruppe zeigen und sind in der Lage ausgewählte Übungen (z.B. zur Kräftigung der Bauchmuskulatur/Dehnen der Brustmuskulatur) auszuführen. • Körperreaktionen bei Belastung beschreiben (z. B. Atmung, Puls, Erschöpfung) • Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen demonstrieren <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • die Übungen präzise auszuführen, zu erläutern sowie anzuleiten. • einen Zusammenhang zwischen den Übungen und Haltungsschwächen (bzw. muskulärer Dysbalancen) bei ausgewählten gängigen Schönheitsidealen erkennen und ansatzweise erläutern. • bei der Vorbereitung den 30-Minuten-Lauf Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen demonstrieren und die Strecke in zügigem Tempo ohne Pause laufen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen – Fitness
Didaktische Entscheidungen	Unter dem Motto: „Das Fitness-Studio in der Turnhalle“ wird die physiologisch richtige Ausführung von Kräftigungs- (und Dehnübungen erarbeitet und ausgeführt. Die Grundsätze des Krafttrainings (Atmung/Anzahl der Wiederholungen) werden erläutert und umgesetzt. Dabei werden auch verkehrte Schönheitsideale bzw. Vorstellungen einer „sportlich-gesunden Figur“ und Körperhaltung (z.B. Muskeln wie Arnold Schwarzenegger/Beine wie Lionel Messi/Figur eines Models) betrachtet und aus gesundheitlicher Sicht beurteilt.
Methodische Entscheidungen	offen/ denkbar ist die Bildung von Expertengruppen (Bauchmuskulatur/ausgewählte Rückenmuskeln/ausgewählte Arm- und Brustmuskulatur/ausgewählte Gesäß- und Beinmuskeln) sowie die Vergabe eines Referats oder ein Lehrervortrag über Haltungsschwächen und die (grobe) anatomischen Grundlagen zum Thema.
Individuelle Differenzierung	Aufgrund zunehmender körperlicher Unterschiede bietet es sich an, diese Aspekte beim Fitnesstraining zu thematisieren und im Sinne der Differenzierung in die methodisch-didaktischen Überlegungen zur Vermittlung einfließen zu lassen. Des Weiteren werden durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade der Übungen auf verschiedene Bedürfnisse reagiert (fördern und fordern).
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. die Präsentation und theoretische Ausarbeitung des Fitnesstrainings, Beobachtungsaufträge, etc. sein.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Die SuS setzen sich kritisch mit Schönheitsidealen und deren medialer Darstellung auseinander, formulieren Kommunikationsregeln für den digitalen Raum und lernen Ansprechpartner und Unterstützungsmöglichkeiten bei Cybergewalt kennen (siehe ucloud > FS Sport > Forum Unterricht > 08 > 20 Unterrichtsvorhaben > BF 1 > Fitnesstraining + Schönheitsideale im digitalen Raum). Link: Fitness + Schönheitsideale im digitalen Raum
Einbindung in weitere Konzepte	

9. Klasse

Jahrgang	9.1 oder 9.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Spiele in und mit Regelstrukturen – Volleyball
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1 und BF 7.2) • Sachkompetenz (vgl. IF e.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.2 und IF e.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • In Übungs- und Spielformen fair spielen, Spielregeln beschreiben und einhalten, Kooperationsbereitschaft zeigen, Absprachen einhalten, bei Auf-/Abbau von Spielflächen nach Aufforderung helfen • in kleinen Spielformen zum Volleyball einfache taktische Verhaltensweisen anwenden (Anbieten und Orientieren, Zusammenspiel, regelgerechte Rotation) • in Übungssituationen mit geringen Druckbedingungen die Grundtechniken Pritschen und Baggern einigermaßen sicher beherrschen, • im Spiel versuchen, Angriffe mit 3 Teamkontakten aufzubauen, • Schiedsrichteraufgaben und -auftreten beschreiben. <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • in kleinen Spielformen komplexeres taktisches Verständnis demonstrieren (Lücken erkennen, Abschlussmöglichkeit erkennen und nutzen), • volleyballspezifische Taktiken anwenden • die Grundtechniken Pritschen, Baggern und Aufschlag von unten in Übungssituationen sicher und auch im Spiel relativ sicher beherrschen, • mannschaftsdienlich spielen, • einfache taktische Darstellungen z. B. mit einer Taktiktafel erklären, • ihr eigenes und das Spielverhalten ihrer Mitschüler im Hinblick auf die genannten Aspekte (s. Urteilskompetenz) beurteilen, • Schiedsrichteraufgaben übernehmen und bewältigen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spielen in und mit Regelstrukturen - Volleyball
Didaktische Entscheidungen	Die in Klasse 5-8 entwickelten spielübergreifenden Basisfertigkeiten/-fähigkeiten sollen mit Hilfe des Volleyballspiels weiterentwickelt werden. Darüber hinaus geht es nun aber auch um die Erprobung und Entwicklung volleyballspezifischer Taktiken und Techniken und sozial-kommunikative Aspekte (Einhaltung von Ritualen, Gesprächsregeln und Teamabsprachen; Kommunikation im Spiel; Fairness, Verständigung und Kooperationsbereitschaft). Zusätzlich sollen die Schülerinnen und Schüler im Laufe des Unterrichtsvorhabens lernen, Schiedsrichteraufgaben zu übernehmen. Am Ende des Unterrichtsvorhabens steht die Teilnahme am Jahrgangsstufenturnier. In Vorbereitung auf das Turnier und auch beim Turnier selbst bieten sich taktische Beobachtungsaufträge sowie solche zu den Themen Fairness, Einhaltung von Spielregeln, Kooperationsbereitschaft, Partizipation oder zu Geschlechteraspekten an.
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Angriffs- vor Abwehrverhalten schulen • Von kleinen zu größeren Spielformen (vom 2 mit 2 zum 4 gegen 4) • Viele Übungswiederholungen durch kleine Gruppen
Individuelle Differenzierung	Aufgrund zunehmender körperlicher Unterschiede bietet es sich an, Geschlechteraspekte beim Volleyball zu thematisieren und im Sinne der Differenzierung in die methodisch-didaktischen Überlegungen zur Vermittlung einfließen zu lassen. Dies kann z. B. bedeuten, dass Jungen und Mädchen getrennt spielen, um dem körperlichen Ungleichgewicht zwischen den Schülerinnen und Schülern Rechnung zu tragen. Die technische Komplexität kann zunächst durch „flüchtiges Fangen“ des Balles und später durch mehrere Ballkontakte (Doppelberührungen) reduziert werden. Darüber hinaus gilt auch hier, dass geübtere Volleyballer als Lernpartner für Anfänger eingebunden werden sollten, jedoch auch der Vergleich zwischen leistungsstärkeren Schülerinnen und Schüler ermöglicht werden sollte (fördern und fordern).
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. die Präsentation der Spielregeln, die Übernahme von Schiedsrichteraufgaben, taktische Erläuterungen, Beobachtungsaufträge zu den unter Urteilskompetenz genannten Aspekten oder schriftliche Aufgaben rund um das Volleyballspiel sein
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, Lehr-/Lernvideos, eine Taktiktafel oder digitale Medien zur Veranschaulichung technischer und taktischer Inhalte genutzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Volleyball ist ein möglicher Schwerpunkt im Leistungskurs, weshalb dieses Spiel in den Jahrgangsstufen 9 und 10 ausführlich behandelt werden muss.

Jahrgang	9.1 oder 9.2 (Dauer: ca. 15 UE)
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen & B - Bewegungsgestaltung
Bewegungsfeld/Thema	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste - Gymnastik mit Handgerät
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 6.1 und BF 6.3) • Sachkompetenz (vgl. IF b.1) • Methodenkompetenz (vgl. IF b.2 und IF b.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.2 und IF b.2)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • bei der Präsentation ihrer Choreographie mindestens sechs verschiedene Aerobic-Schritte mit passenden Ballbewegungen auf grundlegendem Niveau vorführen • ihre Choreographie allein oder in der Gruppe mit Unterstützung von Mitschülerinnen und Mitschülern sowie der Lehrkraft entwickeln • die Selbstbeobachtung und Fremdeinschätzung nutzen, um die eigenen Bewegungsqualität zu verbessern • grundlegende Ausführungsmerkmale benennen <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • bei der Präsentation ihrer Choreographie auch neu entwickelte Aerobic-Schritte mit passenden Ballbewegungen verbindend vorführen • ihre Choreographie selbstständig entwickeln • ihre eigenen Bewegungsqualität proaktiv durch Fremdeinschätzung und Selbstbeobachtung verbessern • sowie die Ausführungsmerkmale erläutern können

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste (Gymnastik mit Handgerät)
Didaktische Entscheidungen	Die in Klasse 6 und 8 entwickelten Basisfertigkeiten und –fähigkeiten im Bereich Gestalten, Tanzen und Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste sollen als Grundlage zur Gestaltung einer Choreographie genutzt werden. Darüber hinaus geht es um die Verbindung von Aerobic-Schritten mit einem Handgerät. Die Schülerinnen und Schüler sollen unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien Synchronität, Raum, Dynamik, Ballbewegungen bzw. –wechsel und einen Ein- und Ausstieg eine eigene Choreographie entwickeln. Während des Übungsprozesses sollen die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von analogen und digitalen Medien (z.B. Tablets) ihre Gestaltung kriteriengeleitet beurteilen und verbessern. Am Ende des Unterrichtsvorhabens steht die Präsentation der Ball-Ko-Robics Choreographien. Thema des UV: „So sieht das aus!“ – Die eigene Bewegungsqualität in der Ball-Ko-Robics Choreographie durch Fremdbeobachtung (analoge Medien) und Selbsteinschätzung (digitale Medien) verbessern und den Nutzen unterschiedlicher Medien beim Bewegungslernen vergleichend beurteilen.
Methodische Entscheidungen	Es können z.B. folgende methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Rhythmusübungen zur Schulung des Taktgefühls • Vorgabe von Aerobic-Grundsritten, die die Schülerinnen und Schüler als Grundlage nehmen können, um eine Choreographie nach ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten zu gestalten. • Ballbewegungen und Ballwechsel gemeinsam entwickeln • Kombinationsmöglichkeiten von Aerobic-Schritten mit passenden Ballbewegungen und –wechseln aufzeigen bzw. vorgeben
Individuelle Differenzierung	Häufig besitzen einige Schülerinnen und Schüler Vorerfahrungen im Bereich des Tanzens, welche man gut nutzen kann, um sie als Experten in den Gruppen einzusetzen oder sie als Lernpartner für Anfänger einzubinden. Trotzdem werden die leistungsstärkeren Schülerinnen und Schüler durch die Entwicklung der Choreographien auch gefordert und können ihre Fähigkeiten im vollen Umfang zeigen.
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z.B. die Entwicklung verschiedener Aerobic-Schritte auch in Kombination mit Ballbewegungen und –wechseln oder auch die schriftliche Ausarbeitung einer Choreographie sein.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Die Tablets der Fachschaft Sport sollten genutzt werden, damit die Schülerinnen und Schüler die eigene Bewegungsqualität verbessern können. Zudem soll die Eignung der unterschiedlichen Medien beim Bewegungslernen beurteilt werden. Auch Bildreihen sowie Lehr- und Lernvideos zu den Aerobic-Schritten bzw. Ballbewegungen können beispielsweise mit einem Tablet veranschaulicht werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Bewegungsfeld 6 wird auch in der Oberstufe (Q1/2) als Teil eines Profilkurses angeboten, so dass es sinnvoll ist, den Schülerinnen und Schülern grundlegende Kenntnisse zu vermitteln.

Jahrgang	9.1 oder 9.2 (Dauer: ca. 12 UE)
Inhaltsfeld	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (A) & Bewegungsgestaltung (B) & Wagnis und Verantwortung (C)
Bewegungsfeld/Thema	Bewegen an Geräten – Turnen - Le Parkour
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 5.1 und BF 5.2) • Sachkompetenz (IF a.1 und IF c.1) • Methodenkompetenz (IF a.2, IF b.2) • Urteilskompetenz (IF c.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • sich auf neue Wagnissituationen einlassen und verantwortungsbewusst mit diesen umgehen • einfache Techniken erlernen und anwenden und diese begrifflich korrekt in ihrer Bewegungsausführung erläutern • Hilfen einsetzen und Sicherungen geben <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • Komplexere Techniken erlernen und anwenden und diese begrifflich korrekt in ihrer Bewegungsausführung erläutern • einen Parkour aus mehreren im Unterricht erarbeiteten Techniken technisch sauber durchlaufen
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Bewegen an Geräten – Turnen - Le Parkour
Didaktische Entscheidungen	• Vertiefung von Grundelementen des Turnens und Übertragung auf Le Parkour sowie Verbindung zu Übungsfolgen • Anwenden situationsadäquater Sicherheits- und Hilfestellung • Schnell und effizient von A nach B – Die SuS übertragen ihre erlernten turnerischen Elemente auf die Trendsportart „Le Parkour“ • Kein Trampolinturnen am großen Trampolin
Methodische Entscheidungen	• Durch die Thematisierung turnerischer Grundlagen soll die Grundlage für Le Parkour gelegt werden • Individuelle Wagnissituationen sollen den Spaß an Le Parkour fördern • Bewegungslernen soll in Kleingruppen selbst organisiert werden. Dafür sind entsprechende Methoden und Hilfen zu vermitteln • Die SuS sollen die kennengelernten turnerischen Technikelemente als Grundlage nehmen, um einen Parkour ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten entsprechend zu gestalten und zu durchlaufen
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	Alternative Leistungen können z. B. Beobachtungsaufträge zu den unter Urteilskompetenz genannten Aspekten oder schriftliche Aufgaben rund um Le Parkour sein.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bilderreihen, Lehr-/Lernvideos oder digitale Medien zur Veranschaulichung technischer und taktischer Inhalte genutzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Turnen wird in der Oberstufe nicht mehr regelmäßig angeboten

Jahrgang	9.1 oder 9.2
Inhaltsfeld	Kooperation und Konkurrenz (E)
Bewegungsfeld/Thema	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen - Spielentwicklung
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 2.1 und BF 2.2) • Sachkompetenz (IF e.1) • Methodenkompetenz (IF e.1, IF b.2) • Urteilskompetenz (IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • konzentriert und zielstrebig an der Entwicklung ihres Spiels arbeiten <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend z. B. ...</u> • die verschiedenen Kriterien eines gelungenen Spiels berücksichtigen • sich konstruktiv in die Erprobung und Weiterentwicklung der vorgestellten Spiele einbringen • eine schriftliche Darstellung der Entwicklung ihres Spiels einreichen

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen - Spielentwicklung
Didaktische Entscheidungen	In diesem UV geht es zunächst um die Entwicklung und Optimierung eines unbekannten Spiels (z.B. Stockey), um daraus gemeinsam mit den SuS Kriterien eines gelungenen Sportspiels auszuarbeiten. Diese Kriterien dienen in den folgenden Stunden als Grundlage für die Entwicklung eigener attraktiver Spiele.
Methodische Entscheidungen	• Die Eigenkreationen werden in Gruppenarbeit entwickelt, erprobt und modifiziert. Dabei legen die SuS neben der Spielidee die konstitutiven Regeln (Personal-, Raum-, Zeit-, Inventar- und Handlungsregeln) fest. Aus organisatorischen Gründen bietet es sich ggf. an, für die Spieleranzahl, die Feldgröße und die Spielzeit maximale Angaben vorzugeben. • Für das Erproben und Modifizieren der entwickelten Spiele bietet sich eine Rotation mit drei Spiel- bzw. Reflexionsrunden an (siehe Anhang; bei mehr als 18 SuS bietet es sich wohl eher an, vier Spiele zu entwickeln). Der Vorteil dieser Organisation ist eine kontinuierliche Weiterentwicklung der Spiele. Der Nachteil ergibt sich daraus, dass nicht jedes Team jedes Spiel ausprobieren kann. (Eine andere Variante, die dies ermöglicht, ist denkbar, wenn die Spielgruppen in den drei Spielrunden jeweils alle Spiele einmal ausprobieren und reflektieren. So müssten sich die SuS aber bei jedem Spiel die Regeln neu anhand eines Textes erschließen und bei Rückfragen wäre niemand direkt ansprechbar. Auch die Reflexionen und Regeländerungen könnten so nicht auf ihre Wirkung hin überprüft werden.) • Kreative Spielentwicklungen können angeregt werden, wenn ungewöhnliche Materialien (z.B. auch Alltagsmaterialien) benutzt werden, genügend Zeit zur Erprobung eingeräumt wird, die Aufgabenstellung eher eingegrenzt als zu weit geöffnet wird (z.B. Materialien vorgeben), die SuS ihre Verhaltens- bzw. Denk-Muster überschreiten müssen und wenn sich die Lehrkraft im Prozess eher zurückhält. • Die Bewegungszeit kann aufgrund der Entwicklungsprozesse eingeschränkt sein; am besten kann das Vorhaben draußen auf einem großen Sportplatz durchgeführt werden und ggf. auch mit bewegungsintensiven Unterrichtsinhalten kombiniert werden. • Am Ende des UV kann ein Spiel zum „attraktivsten Spiel“ gekürt werden.
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	9.1 oder 9.2
Inhaltsfeld	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (A) & Kooperation und Konkurrenz (E)
Bewegungsfeld/Thema	Spiele in und mit Regelstrukturen - Tennis
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1 und BF 7.2) • Sachkompetenz (vgl. IF a.1, IF a.2 und IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • die Technik der Vorhand und Rückhand in der Grobform beherrschen (Trefferpunkt vor dem Körper, Bewegung von hinten unten nach vorne oben, Gewichtsverlagerung nach vorne) • eigenständig und konzentriert mit einem Partner geeignete Übungsformen auswählen und an der Verbesserung der Grundschnitte arbeiten. <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauend z. B. ...</u> • die Technik der Vorhand und Rückhand in der Feinform demonstrieren (Kriterien s.o.) und sich den Ball mit einem Partner sicher im T-Feld oder gegen die Tenniswand zuspielen
Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spiele in und mit Regelstrukturen - Tennis
Didaktische Entscheidungen	Nach einer Einführung der Grundtechniken Vorhand und Rückhand geht es in diesem UV schwerpunktmäßig um das Spielen miteinander im Kleinfeld. Dabei fungieren Vereinsspieler v.a. als Co-Trainer und Zuspieler. Außerdem sollen die SuS einen ersten Einblick in die Sportart bekommen, um sie in der Q1/Q2 wählen zu können
Methodische Entscheidungen	• Schlägerhaltung • Ball- und Schlägergewöhnung (siehe „Top 11 zur Gewöhnung an Schläger und Ball“) • Beinarbeit (z.B. mit der Koordinationsleiter) • Methodische Reihe zur Einführung und zum selbstständigen Üben der Vorhand und Rückhand in Partnerarbeit • Abschluss-Turnier im T-Feld/ Kleinfeld (unbedingt darauf achten, dass die Technik soweit stabilisiert ist, dass der Ball vor dem Körper und in einer Vorwärtsbewegung getroffen werden kann; ggf. Methodikbälle/ST-Bälle einsetzen!) • Das UV sollte am besten draußen auf den drei Plätzen durchgeführt werden. Dort können mit Zauberschnüren und mobilen Linien zwischen den Plätzen weitere Kleinfeldmarkierungen markiert werden. Außerdem kann auch die Ballwand genutzt werden.
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	
Einbindung in weitere Konzepte	

Jahrgang	9.1 oder 9.2
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen
Bewegungsfeld/Thema	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik – Stoßen mit dem Medizinball
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 3.2) • Sachkompetenz (vgl. IF a.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.1, IF a.2 und IF a.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1 und IF a.3)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • für das Medizinballstoßen relevante Sicherheitsaspekte benennen und einhalten, • sich disziplinspezifisch aufwärmen, • die Stoßauslage einnehmen und den Medizinball bis zum Ausstoß mit der zweiten Hand sichern. <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauen z. B. ...</u> • den Körperschwerpunkt im Verlauf der Bewegung von hinten unten nach vorne oben verlagern, • den Medizinball aus der Stoßauslage schnellkräftig und erkennbar nach vorne oben ausstoßen • eine klare Stoßbewegung mit hohem Ellenbogen erkennen lassen.

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik – Kugelstoßen
Didaktische Entscheidungen	
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Stoßen mit unterschiedlichen Bällen (verschiedene Gewichte, Größen) • Größe und Gewicht dem Körperbau der SuS anpassen • Einsatz von Höhenreglern/Markierungen, um einen hohen Ausstoß zu provozieren • Disziplinspezifische Kräftigungsübungen in die Unterrichtsreihe integrieren
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	Eine mögliche alternative Leistung ist ein kriteriengeleiteter Beobachtungsbogen zur Beurteilung einzelner Mitschülerinnen und Mitschüler.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Sowohl für das Bewegungslernen als auch für die Entwicklung der Urteilskompetenz können Bilderreihen und Lehr-/Lernvideos genutzt werden, um gezielte Beobachtungsaufträge zu verfolgen. Das Aufnehmen der eigenen Bewegung mit Tablets kann hier genutzt werden, um das Feedback zu verbessern und andere Perspektiven aufzuzeigen.
Einbindung in weitere Konzepte	

10. Klasse

Jahrgang	10.1 oder 10.2
Inhaltsfeld	A – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen
Bewegungsfeld/Thema	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik - Kugelstoßen
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 3.2) • Sachkompetenz (vgl. IF a.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.1, IF a.2 und IF a.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1 und IF a.3)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können z. B. ...</u> • für das Kugelstoßen relevante Sicherheitsaspekte benennen und einhalten, • sich disziplinspezifisch aufwärmen, • die Stoßauslage einnehmen und die Kugel bis zum Ausstoß am Hals halten. <u>SuS des Notenbereichs Gut können darauf aufbauen z. B. ...</u> • den Körperschwerpunkt im Verlauf der Bewegung hinten unten nach vorne oben verlagern, • die Kugel aus der Stoßauslage schnellkräftig und erkennbar nach vorne oben ausstoßen • eine klare Stoßbewegung mit hohem Ellenbogen erkennen lassen. • eine klare Vorbeschleunigung dem Ausstoß voranzustellen (seitlich, frontal, rückwärts, gehend, ...)

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik – Kugelstoßen
Didaktische Entscheidungen	
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Stoßen mit Medizinbällen statt Kugeln erproben • Größe und Gewicht der Kugeln dem Körperbau der SuS anpassen • Einsatz von Höhenreglern/Markierungen, um einen hohen Ausstoß zu provozieren • Erleichterung durch Vorbeschleunigung (Angehen, Anhüpfen) • Disziplinspezifische Kräftigungsübungen in die Unterrichtsreihe integrieren
Individuelle Differenzierung	
Alternative Leistungen	Eine mögliche alternative Leistung ist ein kriteriengeleiteter Beobachtungsbogen zur Beurteilung einzelner Mitschülerinnen und Mitschüler.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Sowohl für das Bewegungslernen als auch für die Entwicklung der Urteilskompetenz können Bilderreihen und Lehr-/Lernvideos genutzt werden, um gezielte Beobachtungsaufträge zu verfolgen. Das Aufnehmen der eigenen Bewegung mit Tablets kann hier genutzt werden, um das Feedback zu verbessern und andere Perspektiven aufzuzeigen.
Einbindung in weitere Konzepte	Ansonsten steht am Ende der Jahrgangsstufe 10 traditionell ein Mannschaftskampf an, der allerdings anders als in den Vorjahren nicht zwangsläufig durchgeführt werden muss. Die SuS sollen jedoch ermutigt werden, sich in einzelnen Disziplinen für die Klasse einzubringen und die Chance erhalten eigene (in den Vorjahren erworbene) Stärken in die Notengebung einfließen zu lassen. Darüberhinaus haben sie am Tag des Sportfests die Möglichkeit unterschiedlichste Herausforderungen (Laufkarte mit Aufgabenpool) anzunehmen.

Jahrgang	10.1 oder 10.2
Inhaltsfeld	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (A) & Bewegungsgestaltung (B)
Bewegungsfeld/Thema	Bewegen an Geräten – Turnen - Normgebundenes und normungebundenes Turnen auf dem Trampolin: Was sind schöne Sprünge?
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 5.1, BF 5.2 und BF 5.3) • Sachkompetenz (vgl. IF a.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF a.1, IF a.2 und IF a.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF a.1, IF a.3 und IF b.2)
Leistungsbewertung	Ziel ist neben einer Sprungfolge von sechs Sprüngen ohne Zwischensprung ist ein besonders gelungenes Foto. In der Sprungfolge müssen mindestens zwei klassisch-schöne und mindestens zwei moderne Sprünge vorkommen. Die Bewertung sollte anhand der im Klassenverband erarbeiteten Kriterien erfolgen. <u>SuS des Notenbereichs Gut können z. B. ...</u> • den Begriff der Schönheit im Sport differenziert beschreiben und mit eigenen Sprüngen vielseitig und präzise darbieten • über den sicheren Umgang mit dem Trampolin referieren und diesen auch umsetzen • sich eigenständig Sprünge mit höherem koordinativen Anspruch erarbeiten <u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können ...</u> • Aspekte zur Schönheit im Sport benennen • die Grundsprünge sicher demonstrieren • Aspekte des Bewegungslernens erklären und umsetzen • die Sicherheitsvorkehrungen umsetzen

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Bewegen an Geräten – Turnen - Normgebundenes und normungebundenes Turnen auf dem Trampolin: Was sind schöne Sprünge?
Didaktische Entscheidungen	In dieser Unterrichtsreihe soll sehr bewusst der Aspekt der Leistung oder des Wagnisses zurückgestellt werden, damit Freiraum für das Inhaltsfeld des Gestaltens besteht. Was sind schöne Sprünge? Der Begriff der Schönheit im Sport soll hier aufgegriffen werden. Hierbei kann auf den Unterricht der Praktischen Philosophie im siebten Jahrgang Bezug genommen werden, zumal dort <i>Schönheit</i> Thema des Unterrichts ist: So wird einmal vermittelt, dass die Schönheit im Auge des Betrachters liegt, zum anderen aber, dass Aspekte wie Symmetrien oder der Goldene Schnitt scheinbar wie angeboren ein Schönheitsempfinden auslösen. Wir entdecken schöne Sprünge im Turnen, auf dem Trampolin oder im Turmspringen, die sich aber im Schönheitsideal gänzlich unterscheiden zu den Sprüngen im Motocross, BMX, Freeskiing, Skateboard- oder z. B. Wakeboardfahren. Die SuS erarbeiten die Schönheitsideale aus Film- und Bildmaterial und entwerfen eigene Vorstellungen zu schönen Sprüngen auf dem Trampolin und versuchen diese photographisch einzufangen.
Methodische Entscheidungen	Bevor schöne Sprünge erfolgen, müssen zunächst sichere Sprünge und die Rahmenbedingungen erlernt werden. Dazu ist folgende Reihenfolge ratsam: 1. Einheit: Auf- und Abbau der Tischtrampoline und Fragen zur Sicherheit bezüglich der Kleidung (Schuhe), des individuellen Verhaltes (Wagnis) und des Gruppenverhaltens (Aufmerksamkeit) 2. Einheit: Sicher auf dem Tuch. Zunächst gewöhnen sich die SuS an das Gerät und vereinbarte Kommandos. Auf dem Tuch wird gelaufen, geritten, gerollt und vor allem gestoppt 3. Einheit: Sicher springen. Hier werden die Grundsprünge vermittelt mit Aufmerksamkeit auf die Fußarbeit, die Beinstellung, die Körperspannung und den Armschwung 4. Es folgen Überlegungen wie Sprünge erlernt werden. Dabei können Hilfen und Übungsreihen thematisiert werden. Die SuS sollen dann ihre Zielsprünge systematisch erarbeiten.
Individuelle Differenzierung	Es ist zu erwarten, dass viele SuS schon über Erfahrung mit dem Trampolin verfügen und bereits Tricks beherrschen. Daher sollten die Zielsprünge individuell besprochen und das Trickniveau angepasst werden.
Alternative Leistungen	Neben der Tätigkeit als Photograph kann über die Entwicklung der Sportarten referiert werden. Hier wäre der Kontrast zu den klassischen und modernen Sportarten interessant. Beispielhaft könnte der Wettbewerb „Air + Style“ sein. Dazu sollte das Risikoverhalten der Athleten thematisiert werden, die bisweilen wie moderne Gladiatoren erscheinen. Weiter müssen Bewertungskriterien für die Sprünge der SuS entwickelt werden.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Die Sprünge sollten mit dem Smartphone o.ä. fotografiert und die Fotos eventuell später bearbeitet werden. So kann die Sportphotographie zum Thema werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Ein fächerübergreifender Unterricht mit dem Fach Kunst wäre hier wünschenswert.

Jahrgang	10.1 oder 10.2 (Dauer: ca. 20 UE)
Inhaltsfeld	E – Kooperation und Konkurrenz
Bewegungsfeld/Thema	Spiele in und mit Regelstrukturen - Ultimate Frisbee
Kompetenzen nach Kernlehrplan	• Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (vgl. BF 7.1, BF 7.2, BF 7.3) • Sachkompetenz (vgl. IF e.2) • Methodenkompetenz (vgl. IF e.2, IF e.3) • Urteilskompetenz (vgl. IF e.1)
Leistungsbewertung	<u>SuS des Notenbereichs Ausreichend können...</u> • In Übungs- und Spielformen fair spielen, Spielregeln beschreiben und einhalten, Kooperationsbereitschaft zeigen, Absprachen einhalten, bei Auf-/Abbau von Spielflächen nach Aufforderung helfen • Selbstständig im Vorfeld demonstrierte Übungen durchführen • Grundübungen mit dem Frisbee demonstrieren • Motivation aufbringen und sich aktiv am Spiel beteiligen • Grundlegende Regeln anwenden <u>SuS des Notenbereichs Gut können...</u> • Sicher und zielgenau das Frisbee werfen • erfolgreich am Spiel teilnehmen und dabei auch andere Mitspieler einbinden • sicher mit den thematisierten Regeln/Techniken umgehen • Schiedsrichteraufgaben übernehmen und bewältigen

Seite 2 Nur für den internen Gebrauch	Spielen in und mit Regelstrukturen – Ultimate Frisbee
Didaktische Entscheidungen	Die Schüler*innen lernen das körperlose Endzonenspiel Ultimate Frisbee kennen. Die in Klasse 8 entwickelten Grundfertigkeiten/-fähigkeiten im Endzonenspiel Tag Rugby sollen weiterentwickelt werden, jedoch können auch die Unterschiede zwischen den beiden Endzonenspielen erarbeitet werden. Insbesondere die Taktik und Technik tritt stärker in den Vordergrund. Am Ende des Unterrichtsvorhabens steht die Teilnahme am Jahrgangsstufenturnier. Im Zusammenhang mit dem Turnier bieten sich Beobachtungsaufträge zum Thema Fairness, Einhaltung von Spielregeln oder Kooperationsbereitschaft an.
Methodische Entscheidungen	Es können z. B. folgende spielübergreifend gültigen methodische Maßnahmen zur Vereinfachung in Erwägung gezogen werden: • Gewöhnung an das möglicherweise unbekannte Spielgerät • Werfen und Fangen des Frisbee's • Angriffs- vor Abwehrverhalten schulen • Vereinfachung durch Spielformen in Überzahl/Unterzahl • Von kleinen zu größeren Spielformen (3:3, 4:4) • Kleinfeldspiele • Viele Übungswiederholungen durch kleine Gruppen
Individuelle Differenzierung	Schüler*innen mit Vorerfahrungen können als Lernpartner für Anfänger fungieren und auch dadurch ihr Können demonstrieren. Anfänger wiederum können in Kleingruppen üben, um Defizite gezielt und schneller aufzuholen. Verwendung eines Softfrisbees zur Vereinfachung.
Alternative Leistungen	Passive Schüler*innen können Übungs- und Spielsituationen beobachten und gezielte Rückmeldungen zur Technikverbesserung geben. Passive Schüler*innen können Schiedsrichteraufgaben übernehmen. Passive Schüler*innen können theoretischen Input zu Spielzügen und taktischen Mitteln präsentieren oder ein Aufwärmprogramm übernehmen.
Medieneinsatz und Bezüge zum Medienkompetenzrahmen	Es können z. B. Bildreihen zur Technik- oder Taktikdemonstration oder auch Lehr-/Lernvideos zur Veranschaulichung eingesetzt werden.
Einbindung in weitere Konzepte	Das Wettkampfspiel fördert Toleranz gegenüber dem „Gegner“. Miteinander und Teamplay werden gefördert („Social Skills“).