

Schulinternes Curriculum Sekundarstufe I **Sport**



Schulinterner Lehrplan Sport

Gliederung

1. Schulsportkonzept - Leitbild für das Fach Sport
2. Standort- und Rahmenbedingungen
 - 2.1. Sportstättenangebot
 - 2.2. Unterrichtsangebot
3. Unterrichtsvorhaben und Kompetenzerwartungen in den Doppeljahrgangsstufen unter Berücksichtigung der Bewegungs- und Inhaltsfelder des Kernlehrplans Sport NRW
4. Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung
5. Außerunterrichtlicher Sportangebot
6. Aussagen und Bezüge zum Schulprogramm

1. Schulsportkonzept

Die Albert-Einstein-Schule fördert die motorisch-koordinative Entwicklung und Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler, so dass sie zu einer umfassenden Handlungsfähigkeit in Spiel und Sport befähigt werden. Die motorischen und koordinativen Fähigkeiten und ein allgemeines spieltaktisches Verständnis sollen derart entwickelt werden, dass die Schülerinnen und Schüler ein möglichst breites Spektrum spielerischer und sportlicher Herausforderungen erfahren und bewältigen können.

Unser pädagogisches Handeln zielt schwerpunktmäßig darauf ab, bei unseren Schülerinnen und Schülern ein Interesse und die Lust zu einer sportlichen Betätigung zu wecken, die über die Schulzeit hinaus möglichst regelmäßig und befriedigend bzw. freudvoll fortgeführt wird. Dies bedeutet, dass wir unsere Schülerinnen und Schüler befähigen möchten, motiviert und erfolgreich am Breiten- und Freizeitsport, u. U. eingebettet in den Vereinssport, teilnehmen zu können. Der damit implizite Gesundheitsaspekt, der in unserem sportpädagogischen Konzept auch eine wesentliche Rolle spielt, bestimmt so als ein weiterer Faktor unser sportpädagogisches Handeln.

In diesen Kontext eingebunden ist eine Förderung der sozialen Kompetenz, die nicht zuletzt auf ein (gemeinschaftliches) miteinander Sport treiben in respektvoller und wertschätzender Grundhaltung abzielt. Der Sport an unserer Schule soll somit dem Ziel einer (sportlichen und bewegungsfreudigen) Selbstverwirklichung in sozialer Verantwortung dienen.

Im Rahmen dieses Leitbildes fördert der Sportunterricht der Albert-Einstein-Schule die Schülerinnen und Schüler durch Bewegung, Sport und Spiel, so dass sie ...

- ...in der Lage sind, die eigene Motivation zur Förderung und Erhaltung von Gesundheit und Fitness überdauernd hoch zu halten und zu manifestieren, sich als selbstwirksam erfahren;
- ...Wissen über Gesundheit und Fitness im und durch Sport besitzen;
- ...Voraussetzungen für die Teilnahme an freizeitsportlichen und vereinssportlichen Aktivitäten erlangen,
- ...Wissen über Gesundheit und Fitness des eigenen Körpers besitzen und diese differenziert wahrnehmen können;
- ...Wissen über ein eigenes, sportlich methodisches Vorgehen besitzen und dieses anwenden können;
- ...den Umgang mit einer bewegungsfreudigen, gesunden Lebensführung konstruktiv anwenden können;
- ...sich im schulischen Umfeld und durch alle am Schulleben Beteiligten – Schulleitung, Lehrkräfte, Eltern, Mitschülerinnen und Mitschüler – sozial anerkannt und integriert wissen.

Zur Entwicklung und Förderung dieser Persönlichkeitsattribute leistet die Fachschaft Sport durch die Gestaltung des Schulsportprogramms einen bedeutsamen Beitrag, der dem Bildungs- und Erziehungsauftrag einer bewegungsfreudigen und gesunden Schule gerecht wird.

2. Standort- und Rahmenbedingungen

Im Bereich der Sportstätten existieren für die Albert-Einstein-Schule z. T. deutlich limitierende Lehr- und Lernvoraussetzungen.

2.1. Sportstättenangebot

- 1 schuleigene Sporthalle (Benutzung von Skatern und Inlinern nicht erlaubt)
- 1 kleine Sporthalle („Gymnastikhalle“)
- 4 schulfremde Sporthallen (Hin- und Rückfahrzeit jeweils bis zu 15 Min.; nur in einer Halle ist der Einsatz von Skatern und Inlinern erlaubt)
- 1 Schwimmhalle (Die Schule erhält an 2 Tagen eine Unterrichtszeit von 45 Minuten Dauer von der Stadt Remscheid zugeteilt)
- kein Sportplatz im näheren Schulumfeld

2.2. Unterrichtsangebot

Die Sporthallensituation bedingt, dass mehr als die Hälfte des Sportunterrichts an unserer Schule in Fremdhallen stattfindet. Aufgrund des notwendigen Bustransfers wird die aktive Sportzeit im Rahmen einer Doppelstunde um 25 Minuten reduziert.

Zudem reichen zur Zeit die zur Verfügung stehenden Sporthallen nicht aus, in allen Jahrgangsstufen einen dreistündigen Sportunterricht anzubieten, wie es die Kernlehrpläne als Minimum vorgeben. Dreistündigen Sportunterricht erhalten derzeit nur die Jahrgangsstufen 5, 6 und 7.

Die z. T. unzureichende Ausstattung der Fremdhallen und die vorgegebenen Nutzungseinschränkungen (s. o.) haben zur Folge, dass einige inhaltlichen Vorgaben (Obligatorik im Rahmen der einzelnen Bewegungsfelder) nicht, wie in den neuen Kernlehrplänen ausgewiesen, oder nicht angemessen unterrichtet werden können.

In allen Jahrgangsstufen außer in der Jahrgangsstufe 8 wird der Sportunterricht koedukativ durchgeführt. Die Trennung der Mädchen und Jungen, die in der Regel in Jahrgang 8 erfolgt, soll einer geschlechtsspezifischen sportlichen Förderung dienen.

3. Unterrichtsvorhaben und Kompetenzerwartungen in den Doppeljahrgangsstufen unter Berücksichtigung der Bewegungs- und Inhaltsfelder des Kernlehrplans Sport NRW

Der Kernlehrplan Sport gibt vor, dass in den Jahrgängen 5-10 der Sekundarstufe I ein großes Sportspiel und ein Partnerspiel durchgängig unterrichtet werden sollen. Die FK Sport hat in diesem Kontext das Sportspiel Basketball und als Partnerspiel Badminton ausgewählt.

Erläuterung der anschließend verwendeten Abkürzungen und Begriffe

UV = Unterrichtsvorhaben

Bew.-feld = Bewegungsfeld

BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

MK = Methodenkompetenz

UK = Urteilskompetenz

IF = Inhaltsfeld: Die obligatorischen sechs Inhaltsfelder, die den bekannten pädagogischen Perspektiven folgen, markieren bewegungsfeld- und sportbereichsübergreifende inhaltliche Schwerpunkte. Durch die Inhaltsfelder werden die zentralen Unterrichtsgegenstände strukturiert und festgelegt.

IF a: steht für das Inhaltsfeld „Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung“

IF b: steht für das Inhaltsfeld „Bewegungsgestaltung“

IF c: steht für das Inhaltsfeld „Wagnis und Verantwortung“

IF d: steht für das Inhaltsfeld „Leistung“

IF e: steht für das Inhaltsfeld „Kooperation und Konkurrenz“

IF f: steht für das Inhaltsfeld „Gesundheit“

Jahrgangsstufen 5 und 6

Bewegungsfeld 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

UV 1: Im Gleichgewicht sein - balancieren können

UV 2: Körpersignale wahrnehmen und begreifen – sich aufwärmen können

UV 3: Entspannungstechniken kennen lernen und anwenden

UV 4: Bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen und Belastungssituationen erkennen und verstehen

UV	Bew.-Feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	1	5	BWK UK	<ul style="list-style-type: none"> ihre Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben. ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen. 	X	X	X			
2	1	5	BWK MK	<ul style="list-style-type: none"> sich unter Anleitung sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten eigenen Körperreaktionen wahrnehmen und steuern. allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden. 	X					X
3	1	5	BWK	<ul style="list-style-type: none"> eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise, Entspannungsmassage) angeleitet ausführen sowie die hervorgerufenen Wirkungen beschreiben. 						X
4	1	5	BWK UK	<ul style="list-style-type: none"> ihre Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben. ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen. 				X	X	

Bewegungsfeld 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

UV 1: Unterschiedliche Spielideen ausgewählter Spiele kennen und entdecken

UV 2: den Einfluss von Regeländerungen auf Spielverläufe erfahren etc.

UV	Bew.- feld	Std.	Kompe- tenzbe- reich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	2	15	BWK	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende spielübergreifende technisch- koordinative Fertigkeiten und taktisch- kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. 	X				X	
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> Kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. 						
2	2	15	BWK	<ul style="list-style-type: none"> einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern. 	X				X	
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> Kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. 						

Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)

UV 1: Laufen-Springen-Werfen vielfältig erfahren

UV 2: Schnell und geschickt um und über Hindernisse laufen

UV 3: Üben und Trainieren für einen leichtathletischen Wettkampf

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	3	10	BWK BWK MK	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden. • leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert ausführen. • leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. 	X			X		
2	3	5	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell oder teamorientiert ausführen. 	X			X		
3	3	10	BWK BWK MK MK UK	<ul style="list-style-type: none"> • beim Laufen eine Ausdauerleistung(ca. 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen. • einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. • leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. • grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. • die individuelle Gestaltung des Lauf tempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen. 				X	X	X

Bewegungsfeld 4: **Bewegen im Wasser - Schwimmen**

UV 1: Über die Verbesserung des Bewegungsgefühls im Wasser Sicherheit gewinnen

UV 2: Vielseitiges Wasserspringen

UV 3: Sicher und ausdauernd in Bauch- und Rückenlage schwimmen können

UV 4: Sich selbst und andere retten können

UV 5: Bewegungsfertigkeiten zum Erwerb des Schwimmabzeichens

UV	Bew.- Feld	Std.	Kompe- tenzbe- reich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	4	20	BWK BWK MK	<ul style="list-style-type: none"> das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs - Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen. Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern. einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. 	X	X				
2	4	10	BWK MK MK	<ul style="list-style-type: none"> das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. 		X	X		X	
3	4	20	BWK BWK MK MK	<ul style="list-style-type: none"> das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs - Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch - koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen. einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. 				X		X
4	4	10	BWK BWK MK MK	<ul style="list-style-type: none"> das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern. einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. 			X		X	X

5	4	20	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. 	X			X		
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. 						

Bewegungsfeld 5: Bewegen an Geräten - Turnen

UV 1: Sich vielfältig an Geräten bewegen

UV 2: die Schwerkraft spüren und überwinden

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	5	12	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. 	X	X	X			
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • technisch - koordinative und ästhetisch – gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten. 						
2	5	6	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. 	X		X			
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative und ästhetisch – gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. 						

Bewegungsfeld 6: Gestalten, Darstellen, Tanzen - Gymnastik, Bewegungskünste

UV 1: Klang, Rhythmus, Musik und Alltagsmaterialien / Handgeräte als Impulse für Bewegungsgestaltung

UV 2: Wir erfinden, üben und präsentieren Kunststücke

UV	Bew.- feld	Std.	Kompe- tenzbe- reich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	6	10	BWK BWK BWK MK MK UK	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Grundformen ästhetisch gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät z. B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben. • mit ungewöhnlichen Materialien (z. B. Alltagsobjekte) experimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens auf andere Objekte übertragen. • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronizität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden. • durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. • einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z. B. Synchronizität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren. • einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten. 	X	X				
2	6	6	BWK BWK MK MK UK	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronizität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden. • grundlegende Elemente der Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein oder mit Partnerinnen/ Partnern ausführen. • durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. • einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z. B. Synchronizität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren. • einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten. 	X	X				

Bewegungsfeld 7: **Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele**

UV 1: einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen technisch und taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen

UV 2: Einfache Aufgaben in Partnerspielen technisch und taktisch sicher und regelgerecht bewältigen

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	7	15	BWK	<ul style="list-style-type: none"> in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. 	X				X	
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> sich in einfachen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 						
2	7	15	BWK	<ul style="list-style-type: none"> in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. 	X				X	
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> sich in einfachen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelgerecht, fair mit und gegeneinander spielen 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 						

Bewegungsfeld 8: **Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport**

Unterrichtsvorhaben hierzu können an der AES aufgrund der vorgegebenen Hallen- und Gerätesituation nicht bzw. nur als Projekt durchgeführt werden

Bewegungsfeld 9: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

UV 1: Kleine Kämpfe – Das Zweikämpfen spielerisch erfahren

UV 2: Sich fallen lassen und gehalten werden

UV	Bew.- feld	Std.	Kompe- tenzbe- reich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	9	4	BWK BWK MK MK UK UK	<ul style="list-style-type: none"> normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner übernehmen grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen. einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. die Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen. 			X		X	
2	9	4	BWK BWK MK MK UK UK	<ul style="list-style-type: none"> normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner übernehmen grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen. einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. die Chancengleichheit von Kampfpaarungen in Kampfsituationen beurteilen. 			X		X	

Jahrgangsstufen 7 und 8

Bewegungsfeld 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

UV 1: Die Fitness verbessern – Ausdauer, Kraft und Schnelligkeit verbessern und Möglichkeiten der Regeneration und Entspannung anwenden

UV 2: Koordinative Fähigkeiten schulen

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	1	20	BWK	<ul style="list-style-type: none"> ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen unter Anleitung weiterentwickeln und dies in einfachen sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. 	X			X		X
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung, Autogenes Training, Yoga) unter Anleitung ausführen und deren Funktion, Aufbau und Wirkung beschreiben. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> Elemente eines Aufwärmprozesses (z. B. Kräftigungs- und/oder Dehnübungen,) nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale grundlegend beurteilen. 						
2	1	6	BWK	<ul style="list-style-type: none"> sich selbstständig funktional – allgemein und in Ansätzen sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse grundlegend planen sowie dabei die Intensität des Prozesses an den Körperreaktionen wahrnehmen und steuern. 	X	X				
			UK	<ul style="list-style-type: none"> ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. 						

Bewegungsfeld 2: Das Spielen entdecken und Spielräume

UV 1: Spiele aus anderen Kulturen und Abenteuersport

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	2	30	BWK	<ul style="list-style-type: none"> ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. 	X				X	
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen. 						

Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)

UV 1: Durchführung von leichtathletischen Teildisziplinen

UV 2: Alternative Lauf-, Spring- und Wurferfahrungen – Veränderung der Gütekriterien

UV 3: Formen des Hindernislaufs

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	3	10	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen. 	X			X	X	
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. 						
			BWK	<ul style="list-style-type: none"> • einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampferhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden variieren. 						
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. 						
2	3	10	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. 	X			X	X	X
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. 						
3	3	10	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen. 	X		X	X	X	
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. 						

Bewegungsfeld 4: Bewegen im Wasser – Schwimmen:

UV 4: Dieses UV kann an der AES aufgrund der vorgegebenen Schwimmzeiten nicht bzw. nur als Projekt durchgeführt werden

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f

Bewegungsfeld 5: **Bewegen an Geräten - Turnen**

UV 1: Vermittlung von Sicherheitsaspekten – Einweisung in die Hilfestellung

UV 2: Kreatives Lösen von turnerischen Aufgaben

UV 3: Traditionelles Turnen an Geräten – Barren, Reck, Ringe, Kasten und Boden

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	5	4	MK MK UK UK	<ul style="list-style-type: none"> den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen. grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden. Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen. 			X		X	
2	5	14	BWK MK UK UK	<ul style="list-style-type: none"> gemeinsam (z. B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätebahnen und Gerätekombinationen realisieren. den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen. Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen. 	X	X	X			
3	5	14	BWK MK MK UK UK	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen- oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren. den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen. grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden. Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen. 	X		X	X		

Bewegungsfeld 6: Gestalten, Darstellen, Tanzen – Gymnastik, Bewegungskünste

UV 1: Wir entdecken den Einfluss unterschiedlicher Musik auf unsere Bewegung

UV 2: Bewegungskünste

UV 3: Elementare Schritt- und Tanzformen

UV	Bew.- feld	Std.	Kompe- tenzbe- reich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	6	4	BWK BWK	<ul style="list-style-type: none"> • Objekte und Materialien für das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren. • ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronizität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren. 		X			X	
2	6	10	BWK BWK BWK MK	<ul style="list-style-type: none"> • Objekte und Materialien für das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren. • ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronizität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren. • Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein und in der Gruppe ausführen. • sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren. 		X			X	
3	6	10	BWK BWK MK UK	<ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens ausführen, kombinieren und als Ausgangspunkt für Bewegungsgestaltungen nutzen. • Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren. • sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren. • die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen. 	X	X				

Bewegungsfeld 7: **Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele**

UV 1: Miteinander Regeln entwickeln und abändern in verschiedenen Spielen

UV 2: Große Spiele in klassischen Regelstrukturen spielen und Grundtechniken erlernen

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	8	15	BWK BWK BWK MK UK	<ul style="list-style-type: none"> in Spielsituationen, speziell auch im ausgewählten Partnerspiel Badminton, grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen. Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen. sich in komplexen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern. verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 			X		X	
2	8	25	BWK MK UK	<ul style="list-style-type: none"> das ausgewählte große Sportspiel Basketball und andere Spiele technisch angemessen, fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen. Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen. verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 				X		X

Bewegungsfeld 8: **Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport**

Unterrichtsvorhaben hierzu können an der AES aufgrund der vorgegebenen Hallen- und Gerätesituation nicht bzw. nur als Projekt durchgeführt werden

Bewegungsfeld 9: **Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport**

UV 1: Kämpfen nach Regeln und Entwickeln von Regeln in verschiedenen Varianten

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	9	10	BWK BWK MK MK UK	<ul style="list-style-type: none"> normgebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen (z. B. bei grundlegende Wurf-, Fall- und Bodenkampftechniken) von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen. grundlegende Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von komplexen Techniken zum Erfolg verhelfen. komplexe Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. 			X		X	X

Jahrgangsstufen 9 und 10

Bewegungsfeld 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

UV 1: Die Fitness verbessern – Ausdauer, Kraft und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

UV	Bew.- feld	Std.	Kompetenz- bereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
				Die Schülerinnen und Schüler können						
1	1	15	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. • ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in komplexeren sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. • unterschiedliche Entspannungstechniken (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben. 	X					X
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • ein Aufwärmprogramm nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. • grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung der Leistungsfaktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen beurteilen. • gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. 						

Bewegungsfeld 2: **Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen**

UV 2: Freizeit- und Trendsportspiele – kennenlernen, gestalten und reflektieren

UV	Bew.- feld	Std.	Kompetenz- bereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	2	20	BWK	<ul style="list-style-type: none"> komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden. in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund selbstständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. 	X	X			X	
			MK	<ul style="list-style-type: none"> komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> Spiele – auch aus anderen Kulturen oder dem Behindertensport– hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht, Leistungsunterschiede, soziokulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen 						

Bewegungsfeld 3: **Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik:**

UV 3: Leichtathletik absolut und relativ – vom Erlernen der Grobform zur Erarbeitung eines angemessenen Wettkampfes

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	3	25	BWK	<ul style="list-style-type: none"> leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigenivau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern. eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen. beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben. einen weiteren leichtathletischen Wettkampf (z. B. Mehrkampf Biathlon, Triathlon, Orientierungslauf, Spielfest) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen und angemessenen Wettkampfverhaltens vorbereiten und durchführen. 	X			X	X	
			MK	<ul style="list-style-type: none"> leichtathletische Wettkampffregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten. selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. 						

Bewegungsfeld 4: **Bewegen im Wasser – Schwimmen:**

UV 4: Dieses UV kann an der AES aufgrund der vorgegebenen Schwimmzeiten nicht bzw. nur als Projekt durchgeführt werden

UV	Bew.-Feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f

Bewegungsfeld 5: **Bewegen an Geräten – Turnen**

UV 5: Turnen klassisch und modern – Turnformen an Turngeräten und an Gerätelandschaften

UV	Bew.- feld	Std.	Kompetenz- bereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	5	20	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden. • eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert unter Berücksichtigung der individuellen Fähigkeiten und Leistungsmöglichkeiten entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen. • an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. 	X	X	X			
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. • zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-kordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. • die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern- Übungs- und Gestaltungsprozessen nach vereinbarten Kriterien einschätzen sowie eine Präsentation bewerten. 						

Bewegungsfeld 6: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

UV 6: Eine Choreographie gestalten unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	6	15	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern. • Objekte und Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren. • Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronizität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – auf erweitertem Niveau anwenden und zielgerichtet variieren. • ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsabsichten, – aufgaben und – anlässen eigene Kompositionen (z. B. Fitnesschoreografien in der Gruppe, tänzerische Gruppengestaltung) entwickeln, umsetzen und präsentieren. 	X	X				
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Schulsport, Hobbys, Trends der Jugendkultur,...) für eine Präsentation (z. B. auch Schulaufführung) nutzen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen. 						

Bewegungsfeld 7: **Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele**

UV 7: Klassische Sportspiele und Partnerspiele – kennenlernen, gestalten und reflektieren

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	7	40	BWK	<ul style="list-style-type: none"> komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen (u. a. im Sportspiel Basketball) anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben. die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. das ausgewählte große Sportspiel (Basketball) auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern. das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern 	X			X	X	
			MK	<ul style="list-style-type: none"> Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen. Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. 						

Bewegungsfeld 8: **Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport**

UV 8: Dieses UV kann an der AES aufgrund der vorgegebenen Hallen und Gerätesituation nicht bzw. nur als Projekt durchgeführt werden

UV	Bew.-feld	Std.	Kompetenzbereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	8		BWK	<ul style="list-style-type: none"> sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Berücksichtigung der Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale nach vorgegebenen Kriterien erläutern. technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheitsgerecht und Gelände angepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben sowie Möglichkeiten der Bewegungshilfe und - 	X		X			

				sicherung erläutern.							
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. 							
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen. • Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen. 							

Bewegungsfeld 9: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

UV 9: Kämpfen nach Regeln in verschiedenen Varianten II

UV	Bew.- feld	Std.	Kompetenz- bereich	Kompetenzerwartungen, die bearbeitet werden Die Schülerinnen und Schüler können	IF a	IF b	IF c	IF d	IF e	IF f
1	9	10	BWK	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und grundlegend in ihrer Funktion erläutern. • mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. 			X		X	
			MK	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. • kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. 						
			UK	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen nach vereinbarten Kriterien beurteilen. • Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen 						

6. Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung – Sekundarstufe I

6.1. Allgemeine Grundlagen

Die Leistungsbewertung bezieht sich insgesamt auf die im unterrichtlichen Zusammenhang erworbenen Kompetenzen in allen Kompetenzbereichen und berücksichtigt unterschiedliche Formen der Lernerfolgsüberprüfung. Unter der Zielperspektive einer umfassenden Handlungskompetenz orientieren sich auch die Lernerfolgskontrolle, Beurteilung und Notengebung an den Pädagogischen Perspektiven und den Prinzipien eines erziehenden Sportunterrichts (s. Kernlehrplan S.34).

Leistungsbeurteilung orientiert sich dabei am spezifischen Lernvermögen, an den im Lehrplan beschriebenen Kompetenzerwartungen und an den jeweils ausgewiesenen Zielsetzungen eines Unterrichtsvorhabens.

Dabei bilden die Kompetenzerwartungen der Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz die Basis der Leistungsbewertungen. Entsprechend der Vorgabe des aktuellen Kernlehrplans wird berücksichtigt, dass eine durchgängig isolierte, ausschließlich auf die Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz bezogene Leistungsbewertung nicht zulässig ist.

Der aktuelle Kernlehrplan Sport (Inkraftsetzung 10.08.2012) gibt zu den verbindlichen Bestandteilen der „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ im Durchgang der Sekundarstufe I der Gesamtschule die folgende Auflistung an:

- Bewegungshandeln: Demonstration technisch-koordinativer Fertigkeiten, psychophysischer, taktisch-kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten,
- Fachbezogene soziale Verhaltensweisen wie Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Kooperationsbereitschaft, Fairness, Konfliktfähigkeit,
- Fitness- und Ausdauerleistungstests im Sinne der Kompetenzerwartungen
- Qualifikationsnachweise wie z. B. Schwimmbabzeichen, Sportabzeichen,
- Wettkämpfe wie z. B. leichtathletische Mehrkämpfe, Turniere, Sport- und Spielfeste,
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung wie z. B. selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen, Mitgestaltung von Unterrichtsprozessen, Helfen und Sichern, Geräteaufbau und -abbau, Schiedsrichter und Kampfrichteraufgaben,
- schriftliche Beiträge zum Unterricht wie z. B. Übungsprotokolle, Lerntagebuch, Stundenprotokolle, Kurzreferate
- mündliche Beiträge zum Unterricht wie z. B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Präsentationen.

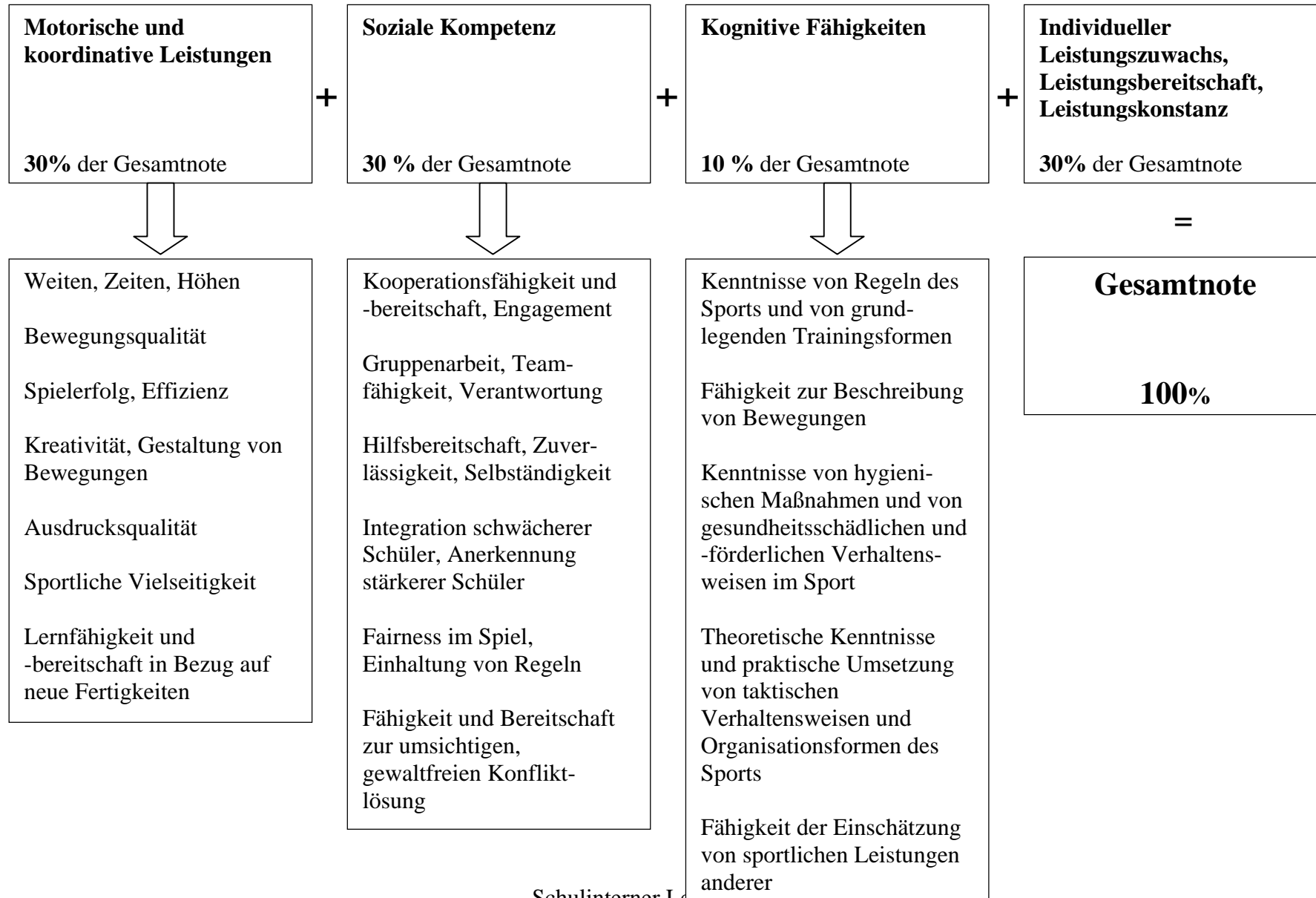
6.1. Grundsätze der Lernerfolgsüberprüfung und der Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung erfolgt in einem kontinuierlichen Prozess, bezieht sich auf alle Unterrichtsvorhaben und berücksichtigt alle Formen und Grundsätze der Leistungsbewertung in einem angemessenen Rahmen. Unverschuldete Unterrichtsausfälle werden bei der Leistungsbewertung angemessen berücksichtigt.

In den Individualsportarten werden sowohl die Technik als auch die messbaren Leistungen bewertet. In den Mannschaftsdisziplinen und Rückschlagspielen werden die Technik, das taktische Verhalten, die Spiel- und Teamfähigkeit bewertet.

Die Angabe einer genauen prozentualen Gewichtung in der nachfolgenden Übersicht „Leistungsbewertung“ stellt einen Orientierungsrahmen zur Erhöhung der Vergleichbarkeit der erteilten Noten dar, kann aber aus besonderen pädagogischen Gründen leicht verschoben werden. Damit wird der folgenden Vorgabe des Kernlehrplans (S. 35) Rechnung getragen: Die heterogene Schülerschaft der Gesamtschule macht es notwendig, die unterschiedlichen körperlichen, psychischen und sozialen Voraussetzungen und Lernmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler zu berücksichtigen und die individuellen Lern- und Leistungsfortschritte des Einzelnen in Verbindung mit den erwarteten Kompetenzen angemessen zu bewerten.

Das Leistungsverhalten im Unterrichtsfach Sport wird an der Albert-Einstein-Schule nach folgendem Schlüssel bewertet:



5. Außerunterrichtliches Sportangebot

Im Rahmen des Ganztagsangebots sowie des außerunterrichtlichen Schulsports der Schule wird Schülerinnen und Schülern ein vielfältiges zusätzliches Angebot zur individuellen Förderung gemacht.

5.1. Sport im Ganztagsbereich

Die Fachkonferenz Sport unterstützt die Einrichtung von Sportangeboten im Rahmen des Ganztags. So werden im „Offenen Mittagsangebot“ (OMA) verschiedene Ballspiele (u.a. Fußball, Tischtennis, Billard) und Tanz angeboten. Im AG-Bereich (für die Jahrgänge 5 und 6) werden alle Räumlichkeiten, in denen Sport betrieben werden kann, für Sportangebote genutzt.

5.2. Schulsportwettkämpfe

Leisten und Leistung zu erfahren, sind unverzichtbare Bestandteile des Sports. Auch deshalb hat die Fachkonferenz Sport vereinbart, dass ein Sport- und Spielefest in einem regelmäßigen Abstand für die Jahrgänge 5 und 6 durchgeführt werden soll. Ferner sollen jahrgangsinterne Wettkämpfe stattfinden.

Durch eine möglichst umfangreiche Teilnahme an dem „Landessportfest der Schulen“ möchte unsere Schule den Schülerinnen und Schülern die pädagogisch wertvollen Erfahrungen ermöglichen, die mit einer Teilnahme in einer Schulauswahlmannschaft verbunden sind. Zudem bestehen in diesem Kontext in besonderer Weise Chancen zu einem Identifikationsprozess mit der eigenen Schule.

5.3. Angebote mit sportlichen Anteilen

Die Albert-Einstein-Schule hat ein umfangreiches und qualifiziertes Förderkonzept entwickelt. Einige Förderkurse nutzen die Auseinandersetzung mit Sport- und Spielaktivitäten, um darüber erwünschte Verhaltensmodifikationen zu erreichen. Die Fachkonferenz Sport unterstützt inhaltlich und personell das Förderkonzept.

6. Aussagen und Bezüge zum Schulprogramm

Die in vielen Teilen gesundheitsorientierte Unterrichtsgestaltung und die Aktivitäten, die von dem Fachbereich Sport ausgehen (s. u.a. Kap. 1 und 5), sind ein wesentlicher Bestandteil des Schulprogrammpunkts „Bewegte Schule“. Die Realisierung des Schulsportkonzepts (s. Kap. 1), die Bewegungsangebote, die Impulse zu einer bewegungsorientierten Rhythmisierung von Unterricht (Bewegungspausen) und zum Lernen mit und durch Bewegung, die von der Fachschaft Sport ausgehen, sind wesentliche Verknüpfungspunkte mit dem Schulprogramm.