

Schulinterner Lehrplan im Fach Sport

Inhalt

1 Rahmenbedingungen der Arbeit im Fach Sport	S. 2
1.1 Grundsätzliches	S. 2
1.2 Sportstättenangebot	S. 2
1.3 Außerunterrichtliches Sportangebot	S. 3
1.4 Beitrag des Faches Sport zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule	S. 3
2 Entscheidungen zum Unterricht	S. 4
2.1 Unterrichtsvorhaben	S. 4
2.2 Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit	S. 37
2.3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung	S. 39
2.4 Lehr- und Lernmittel	S. 43
3 Entscheidung zu fach- und unterrichtsübergreifenden Fragen	S. 44
3.1 Deutsches Sportabzeichen	S. 44
3.2 Jugend trainiert für Olympia	S. 44
3.3 Fächerübergreifendes Unterrichtsvorhaben	S. 44
3.4 Verknüpfungen zum BO-Curriculum	S. 44
4 Qualitätssicherung und Evaluation	S. 47
4.1 Aufgabenverteilung	S. 47
4.2 Ausblick	S. 48
4.3 Vereinbarungen zur Evaluation des Unterrichts	S. 48

1. Rahmenbedingungen der Arbeit im Fach Sport

1.1 Grundsätzliches

Die Sekundarschule Leichlingen hat in ihrem fünften Jahr nach der Gründung knapp 540 Schülerinnen und Schüler in vier mal vier Zügen und einmal fünf Zügen (Jahrgangsstufe 9). Der Sportunterricht findet in 90-Minuten-Einheiten statt. Die Unterrichtsstunden liegen im Vormittags- wie im Nachmittagsbereich. Der Sportunterricht wird z.Zt. ausschließlich von Fachlehrkräften unterrichtet.

In der Jahrgangsstufe 5 wird das Sportangebot durch eine Doppelstunde Schwimmunterricht ergänzt. Das Fach Sport nimmt den Rang eines Nebenfachs ein. Neben dem Sportunterricht gibt es im Rahmen des Profifaches in den Jahrgängen 8 und 9 ein doppelstündiges Profifach Sport, in der Jahrgangsstufe 8 erstmalig im Schuljahr 19/20 die Ausbildung zu SporthelferInnen.

1.2 Sportstättenangebot

Für den Schulsport stehen eine Dreifachsporthalle zur Verfügung, eine Zweifachsporthalle, ein Sportzentrum mit Außenanlagen und das städtische Hallenbad. Die Dreifachsporthalle ist unmittelbar an das Schulgebäude angeschlossen. Die Zweifachsporthalle und das Sportzentrum befinden sich ca. 25 Minuten Fußweg von der Schule entfernt, das Hallenbad ca. 15 Minuten.

Aktuell teilt sich die Sekundarschule die Sportstätten mit dem städtischen Gymnasium, was dazu führt, dass in der Dreifachhalle pro Kurs meist zwischen einem und zwei Hallendritteln zur Verfügung stehen, in Ausnahmefällen die gesamte Halle. Im Hallenbad verfügen die Schulen über feste Zeiten, hier werden jeweils zwei Klassen gemeinsam in einem Schwimmer- und Nichtschwimmerbecken unterrichtet, von drei LehrerInnen. Ob die Stadt der Sekundarschule auch für den Jahrgang 10 die zur Erfüllung des Lehrplans nötigen Zeiten im Hallenbad garantieren kann, ist noch unklar. Sollte dies nicht möglich sein, wird das Unterrichtsvorhaben nur theoretisch durchführbar sein.

Ab dem Schuljahr 20/21 kommt aufgrund einer Sanierung für mindestens zwei Jahre die Gesamtschule Büscherhof als weiterer Nutzer hinzu. Dies wird dafür sorgen, dass viele Unterrichtsvorhaben nur noch sehr eingeschränkt durchgeführt werden können. Es ist abzusehen, dass die Dreifachsporthalle voll belegt sein wird, sodass für die UVs nur noch jeweils ein Hallendrittel zur Verfügung stehen wird. Der weite Weg zur Zweifachhalle und dem (nur im Sommer) nutzbaren Sportzentrum sorgen dafür, dass auch dort die UVs nur sehr eingeschränkt durchgeführt werden können, da durch den langen Hin- und Rückweg sehr viel weniger Zeit für den eigentlichen Unterricht zur Verfügung steht. Weiterhin werden auch die Profikurse im Jahrgang 8 und 9 nicht mehr stattfinden können. Im Folgenden werden alle UVs, die ab dem Schuljahr 20/21 nur eingeschränkt durchgeführt werden können, im Lehrplan rot markiert.

1.3 Außerunterrichtliches Sportangebot

Im Rahmen des Ganztags wird den SuS zurzeit ein begrenztes zusätzliches Bewegungsangebot gemacht, welches perspektivisch ausgebaut werden soll.

Gleiches gilt für den außerunterrichtlichen Schulsport.

1.4 Beitrag des Faches Sport zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule

Die Schule ist sich der Verantwortung gegenüber den ihr anvertrauten Schülerinnen und Schülern bewusst. In diesem Sinne erzieht sie die Schülerinnen und Schüler zur Achtung vor der Würde des Menschen und zur Bereitschaft zum sozialen Handeln. Unsere Schule stellt sich den Erfordernissen einer sich ständig wandelnden Gegenwart, um diese und eine gemeinsame Zukunft gestalten zu können.

Der Sportunterricht greift die vielfältigen Lebensweltbezüge der Kinder und Jugendlichen auf, entfaltet von diesen ausgehend seine pädagogisch bedeutsamen Wirkungen und leistet so einen Beitrag zur ganzheitlichen Bildungsförderung.

Durch ihr Schulsportkonzept unterstützt die Fachkonferenz Sport die Leitideen und Konzepte der Unterrichts- und Erziehungsarbeit der Schule in besonderer Weise.

2 Entscheidungen zum Unterricht

2.1 Unterrichtsvorhaben

Zuordnung obligatorischer Unterrichtsvorhaben in den Jahrgangsstufen 5 – 10

Die Fachschaft Sport hat für alle Jahrgangsstufen sowie für alle Bewegungsfelder und Sportbereiche Unterrichtsvorhaben entwickelt, die einen kontinuierlichen und vertieften Aufbau von Bewegungs- und Wahrnehmungs- (BWK), Methoden (MK)- und Urteilskompetenz (UK) vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen. Im Folgenden werden die Übersichten der Jahrgangsstufen dargestellt, welche die Dauer des Unterrichtsvorhabens und die Zuordnung zu den vorgegebenen Kompetenzerwartungen verdeutlichen.

Die Medienkompetenzen sind den Unterrichtsvorhaben durch die Nennung der zutreffenden Unterpunkte (s. https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2019_06_Final.pdf) zugeordnet.

Übersicht Jahrgangsstufe 5 – ca. 20 UE Obligatorik

Themen der Unterrichtsvorhaben

Bewegungsfeld	Unterrichtsvorhaben
1	Einfach los? – Grundlagen des allgemeinen und funktionalen Aufwärmens
2	Völkerball und Co. – Ball- und Fangspiele in der Mannschaft entdecken sowie grundlegende Techniken und Taktiken erlernen
3	Auf die Plätze, fertig, los! – Einen leichtathletischen Dreikampf absolvieren¹
4	Wie ein Fisch – erste Erfahrungen im Wasser sammeln
5	Drunter und drüber – grundlegende Bewegungsfertigkeiten an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen
6	Just dance – Umsetzung von Alltagsbewegungen in tänzerische Grundbewegungen nach Musik
7	Give and go – Das große Mannschaftsspiel Basketball fair und mannschaftsdienlich spielen
8	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 6</i>
9	Wer ist stärker? – Erste Erfahrungen in Kampfsituationen machen

¹ vgl. 1.2 Sportstättenangebot

Kompetenzbereich	BF 1	BF 2	BF 3
Bewegungsfeld	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
Unterrichtsvorhaben (UV)	Einfach los? – Grundlagen des allgemeinen und funktionalen Aufwärmens	Völkerball und Co. – Ball- und Fangspiele in der Mannschaft entdecken sowie grundlegende Techniken und Taktiken erlernen	Auf die Plätze, fertig, los! – Einen leichtathletischen Dreikampf absolvieren
Pädagogische Perspektiven	A, B, F	D, E	D, E
Medienkompetenzen			
Dauer	3 – 4 UE	5 – 6 UE	5 -6 UE
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	sich unter Anleitung sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten eigenen Körperreaktionen wahrnehmen und steuern. (BWK 1)	grundlegende spielübergreifende technisch-kognitive Fähigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (BWK 1) einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern. (BWK 2)	grundlegende technischkoordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden. (BWK 1) leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert ausführen. (BWK 2) einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfvorgehens durchführen. (BWK 4)
Methodenkompetenz	allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden. (MK 1)	einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. (MK 1)	leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. (MK 1) grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. (MK 2)
Urteilskompetenz	ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen. (UK 1)		

Kompetenzbereich	BF 4	BF 5	BF 6
Bewegungsfeld	Bewegen im Wasser – Schwimmen	Bewegen an Geräten - Turnen	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
Unterrichtsvorhaben (UV)	Wie ein Fisch – erste Erfahrungen im Wasser sammeln	Drunter und drüber – grundlegende Bewegungsfertigkeiten an unterschiedlichen Turngeräten sicher tunen	Just dance – Umsetzung von Alltagsbewegungen in tänzerische Grundbewegungen nach Musik
Pädagogische Perspektive	A, C, D, E	A, C	A, B
Medienkompetenzen			
Dauer	ganzes Schuljahr, doppelstündig	5 - 6	3 - 4
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>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. (BWK 1)</p> <p>eine Schwimmtechnik (Brustschwimmen) einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technischkoordinativ grundlegendem Niveau ausführen. (BWK 2)</p> <p>eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (BWK 3)</p> <p>das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. (BWK 4)</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrechterhalten. (BWK 1)</p> <p>technisch-koordinative und ästhetischgestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (BWK 2)</p> <p>elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen. (BWK 3)</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewege mit und ohne Handgerät z. B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben. (BWK 1)</p> <p>mit ungewöhnlichen Materialien (z. B. Alltagsobjekte) experimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewege auf andere Objekte übertragen. (BWK 2)</p> <p>grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper / Musik und Partnerin / Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden. (BWK 3)</p>

	Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern. (BWK 5)		
Methodenkompetenz	<p>einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. (MK 1)</p> <p>Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. (MK 2)</p>	<p>Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen. (MK 1)</p> <p>in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. (MK 2)</p>	durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. (MK 1)
Urteilskompetenz	Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. (UK 1)	turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten. (UK 1)	

Kompetenzbereich	BF 7 Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport	BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport
Bewegungsfeld			
Unterrichtsvorhaben (UV)	Give and go – Das große Mannschaftsspiel Basketball fair und mannschaftsdienlich spielen	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 6</i>	Wer ist stärker? – Erste Erfahrungen in Kampfsituationen machen
Pädagogische Perspektive	E		D, E
Medienkompetenzen			
Dauer	5 - 6		3 - 4
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. (BWK 2) sich in einfachen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. (BWK 3) ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. (BWK 4)		normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (BWK 1) sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner übernehmen. (BWK 2)
Methodenkompetenz	spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (MK 1) einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen. (MK 2) grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen. (MK 3)		grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (MK 2) durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen. (MK 2)
Urteilskompetenz	einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. (UK 2)		einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten (UK 1) die Chancengleichheit von Kampfpaaungen in Kampfsituationen beurteilen. (UK 2)

Übersicht Jahrgangsstufe 6 – ca. 40 UE Obligatorik

Themen der Unterrichtsvorhaben

Bewegungsfeld	Unterrichtsvorhaben
1	Reise ins Innere – Körperreaktionen artikulieren und beurteilen, grundlegende Entspannungstechniken erproben
2	Mein liebstes Pausenspiel – Kleine Spiele kriteriengeleitet einschätzen, Spielregeln variieren sowie erfinden
3	Noch eine Runde? – ausdauerndes Laufen erproben und individuellen Leistungszuwachs erfahren
4	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 5</i>
5	Toll geturnt! – Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an unterschiedlichen Turngeräten zur Gestaltung einer Kür nutzen
6	Manege frei – Bewegungskünste in einer Gruppe entwickeln und präsentieren
7	Vom Garten in die Schule – das (bekannte) Partnerspiel Badminton regelgerecht mit- und gegeneinander spielen
8	Das ist die perfekte Welle – Erste Erfahrungen mit dem Rollgerät Waveboard sammeln
9	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 5</i>

Kompetenzbereich	BF 1	BF 2	BF 3
Bewegungsfeld	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
Unterrichtsvorhaben (UV)	Reise ins Innere – Körperreaktionen artikulieren und beurteilen, grundlegende Entspannungstechniken erproben	Mein liebstes Pausenspiel – Kleine Spiele kriteriengeleitet einschätzen, Spielregeln variieren sowie erfinden	Noch eine Runde? – ausdauerndes Laufen erproben und individuellen Leistungszuwachs erfahren
Pädagogische Perspektiven	A, F	A, E	E, F
Medienkompetenzen	2.1	2.1	
Dauer	3 - 4	5 - 6	5 - 6
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbe-reitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordina-tion, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zei-gen und grundlegend beschreiben. (BWK 2) eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasie-reise, Entspannungsmassage) ange-leitet ausführen sowie die hervorgerufenen Wir-kungen beschreiben. (BWK 3)	Kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerin-nen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. (BWK 3)	beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Mi-nuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbre-chung, in gleichförmigem Tempo, unter Berück-sichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Re-aktionen bei ausdauerndem Laufen benennen. (BWK 3)
Methodenkompetenz		einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielre-gel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigen-verantwortlich durchführen und verändern. (MK 1)	
Urteilskompetenz		Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. (UK 1)	die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenomme-ner Körperreaktionen beurteilen. (UK 1)

Kompetenzbereich	BF 4	BF 5	BF 6
Bewegungsfeld	Bewegen im Wasser – Schwimmen	Bewegen an Geräten - Turnen	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
Unterrichtsvorhaben (UV)	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 5</i>	Toil geturnt! – Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an unterschiedlichen Turngeräten zur Gestaltung einer Kür nutzen	Manege frei – Bewegungskünste in einer Gruppe entwickeln und präsentieren
Pädagogische Perspektive		A, C	A, B
Medienkompetenzen	1.1	1.1	1.1
Dauer	5 - 6	5 - 6	5 - 6
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz		<p>technisch-koordinative und ästhetischgestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (BWK 2)</p> <p>Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen. (BWK 4)</p>	<p>grundlegende Elemente der Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein oder mit Partnerinnen/ Partnerne ausführen. (BWK 4)</p>
Methodenkompetenz		<p>Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen. (MK 1)</p>	<p>einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z. B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren. (MK 2)</p>
Urteilskompetenz		<p>turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten. (UK 1)</p>	<p>einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten. (UK 1)</p>

Kompetenzbereich Bewegungsfeld	BF 7 Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport	BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport
Unterrichtsverfahren (UV)	Vom Garten in die Schule – das (bekannte) Partnerspiel Badminton geregelt mit- und gegeneinander spielen	Das ist die perfekte Welle – Erste Erfahrungen mit dem Rollgerät Waveboard sammeln	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 5</i>
Pädagogische Perspektive	A, E	A, C	
Medienkompetenz	2.1, 2.2		
Dauer	5 - 6	5 - 6	
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. (BWK 1) ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelrecht, fair mit und gegeneinander spielen. (BWK 5)	sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen. Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen. (BWK 1) Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen. (BWK 2)	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Methodenkompetenz		grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten. (MK 1)	
Urteilskompetenz	die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. (UK 1)	Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. (UK 1)	

Übersicht Jahrgangsstufe 7 – ca. 30 UE Obligatorik Themen der Unterrichtsvorhaben

Bewegungsfeld	Unterrichtsvorhaben
1	Warm-up – Aufwärmen, aber richtig!
2	Kin-Ball
3	Ausdauernd laufen
4	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 10</i>
5	Gerätturnen
6	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 8</i>
7	Basketball
8	Waveboard
9	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 8</i>

Kompetenzbereich	BF 1	BF 2	BF 3
Bewegungsfeld	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
Unterrichtsvorhaben (UV)	Warm-up – Aufwärmen, aber richtig!	Kin-Ball	Ausdauernd laufen
Pädagogische Perspektiven	A / B	A / E	D / F
Medienkompetenz	2.1, 2.2		
Dauer	3-4 UE	7-8 UE	3-4 UE
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	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. (BWK 1)	ausgewählte spielübergreifende technisch-kognitive Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiterentwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. (BWK 1) in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (BWK 2)	beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. (BWK 3)
Methodenkompetenz	Elemente eines Aufwärmprozesses (z. B. Kräftigungs- und/oder Dehnübungen,) nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (MK 1)	ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (MK 1)	unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren. (MK 1)
Urteilskompetenz		Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen. (UK 1)	die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. (UK 1)

Kompetenzbereich	BF 4	BF 5	BF 6
Bewegungsfeld	Bewegen im Wasser – Schwimmen	Bewegen an Geräten - Turnen	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
Unterrichtsvorhaben (UV)	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 10</i>	Geräteturnen	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 8</i>
Pädagogische Perspektive	A/C		
Medienkompetenz	1.1, 1.2		
Dauer	7-8 UE		
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz		grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen- oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren. (BWK 1)	
Methodenkompetenz		den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen (MK 1) grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden. (MK 2)	
Urteilskompetenz		Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. (UK 1) Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen (UK 2)	

Kompetenzbereich	BF 7 Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport	BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport
Bewegungsfeld	Basketball	Waveboard	erfolgt in Jahrgangsstufe 8
Unterrichtsvorhaben (UV)	A / E	A / C	
Pädagogische Perspektive			
Medienkompetenz			
Dauer	7-8 UE	5-6 UE	
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen. (BWK 1)</p> <p>Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen. (BWK 2)</p> <p>sich in komplexen Handlungs- / Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. (BWK 3)</p> <p>das ausgewählte große Sportspiel fair, Mannschaftsfreundlich und regelgerecht spielen. (BWK 4)</p>	<p>komplexere Bewegungsabläufe des ausgewählten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Strecke/Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen. (BWK 1)</p>	
Methodenkompetenz	<p>grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern. (MK 1)</p>	<p>Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaßnahmen einhalten. (MK 1)</p>	
Urteilskompetenz	<p>verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen (UK 1)</p>	<p>die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit- Fahr- oder Rollsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beurteilen. (UK 1)</p>	

Übersicht Jahrgangsstufe 8 – ca. 30 UE Obligatorik Themen der Unterrichtsvorhaben

Bewegungsfeld	Unterrichtsvorhaben
1	Fitness
2	erfolgt in Jahrgangsstufe 7
3	leichtathletischer Dreikampf
4	erfolgt in Jahrgangsstufe 10
5	Synchron-Turnen
6	BallKoRobics
7	Badminton
8	erfolgt in Jahrgangsstufe 7
9	kleine Judo-Schule

Kompetenzbereich	BF 1	BF 2	BF3
Bewegungsfeld	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
Unterrichtsvorhaben (UV)	Fitness	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 7</i>	leichtathletischer Dreikampf
Pädagogische Perspektiven	A / D / F		A / D / E
Medienkompetenzen	2.1, 2.2, 2.3		1.1, 1.2
Dauer	7-8 UE		7-8 UE
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>		<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen unter Anleitung weiterentwickeln und dies in einfachen sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. (BWK 2) eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung, Autogenes Training, Yoga) unter Anleitung ausführen und deren Funktion, Aufbau und Wirkung beschreiben. (BWK 3)		technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen. (BWK 1) leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. (BWK 2) einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden variieren. (BWK 4)
Methodenkompetenz	grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben. (MK 2)		unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren. (MK 1)

<p>Urteilskompetenz</p>	<p>ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (UK 1)</p> <p>gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale grundlegend beurteilen. (UK 2)</p>		<p>die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. (UK 1)</p>
--------------------------------	--	--	---

Kompetenzbereich	BF 4	BF 5	BF 6
Bewegungsfeld	Bewegen im Wasser - Schwimmen	Bewegen an Geräten - Turnen	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
Unterrichtsvorhaben (UV)	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 10</i>	Synchron-Turnen	BallKoRobics
Pädagogische Perspektive		A/C/D	A / B
Medienkompetenzen		1.1, 1.2	2.1, 2.2, 2.3
Dauer		7-8 UE	7-8 UE
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
		gemeinsam (z. B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätebahnen und Gerätekombinationen realisieren. (BWK 1)	ausgewählte Grundtechniken ästhetischgestalterischen Bewegens ausführen, kombinieren und als Ausgangspunkt für Bewegungsgestaltungen nutzen. (BWK 1) Objekte und Materialien für das ästhetischgestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren. (BWK 2) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren. (BWK 3) Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein und in der Gruppe ausführen. (BWK 4) Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren. (BWK 5)
Methodenkompetenz	den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen		sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren

		<p>weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen (MK 1)</p> <p>grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden. (MK 2)</p>	<p>Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren. (MK 1)</p>
<p>Urteilskompetenz</p>		<p>Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. (UK 1)</p> <p>Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen. (UK 2)</p>	<p>die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen. (UK 1)</p>

Kompetenzbereich	BF 7 Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport <i>erfolgt in Jahrgangsstufe 7</i>	BF 9 Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport
Bewegungsfeld	Badminton		kleine Judo-Schule
Unterrichtsvorhaben (UV)	A / E		A / C / E
Pädagogische Perspektive			
Medienkompetenzen			
Dauer	7-8 UE		5-6 UE
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen. (BWK 1) Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen. (BWK 2)		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. (BWK 1) körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen. (BWK 2)
Methodenkompetenz	grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern. (MK 1)		grundlegende Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (MK 1) durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von komplexen Techniken zum Erfolg verhelfen. (MK 2)
Urteilskompetenz			komplexe Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. (UK 1)

Übersicht Jahrgangsstufe 9 – ca. 30 UE Obligatorik Themen der Unterrichtsvorhaben

Bewegungsfeld	Unterrichtsvorhaben
1	Warm-up – Aufwärmen und Cool Down erfahren und in Bezug auf die eigene Leistungsfähigkeit reflektieren
2	Alles anders? – Spiele aus anderem Kulturkreisen spielen, selbst organisieren und die Spielidee beurteilen
3	Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Mehrkampf organisieren
4	erfolgt in Jahrgangsstufe 10
5	erfolgt in Jahrgangsstufe 10
6	„Fit in Form“ – eine Aerobic-Kür entwickeln
7	Ins Netz – Basketball / Übers Netz – Badminton
8	erfolgt in Jahrgangsstufe 10
9	erfolgt in Jahrgangsstufe 10

Kompetenzbereich	BF 1	BF 2	BF 3
Bewegungsfeld	Das Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
Unterrichtsvorhaben (UV)	Warm-up – Aufwärmen und Cool Down erfahren und in Bezug auf die eigene Leistungsfähigkeit reflektieren	Alles anders? – Spiele aus anderem Kulturkreisen spielen, selbst organisieren und die Spielidee beurteilen	Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Mehrkampf organisieren
Pädagogische Perspektiven	A / F	B / E	A / D / E
Medienkompetenzen	2.1, 2.2, 2.3	4.1	1.3, 4.1, 2.2
Dauer	3-4 UE	5 UE	5-6 UE
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. (BWK 1) ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in komplexeren sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. (BWK 2) unterschiedliche Entspannungstechniken (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben. (BWK 3)	komplexere spielübergreifende technischkoordinative Fertigkeiten sowie taktischkognitive Fähigkeiten weiterentwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden. (BWK 1) in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (BWK 2) Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund selbstständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. (BWK 3)	leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigkeitenniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern. (BWK 1) eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen. (BWK 1)
Methodenkompetenz	ein Aufwärmprogramm nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (MK 1) 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. (MK 2)	komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (MK 1)	leichtathletische Wettkampfregeleln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten. (MK 1)

Urteilskompetenz

ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen beurteilen. (UK 1)

gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. (UK 2)

Spiele – auch aus anderen Kulturen oder dem Behindertensport– hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. (UK 1)

Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht, Leistungsunterschiede, soziokulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen. (UK 2)

die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. (UK 1)

Kompetenzbereich	BF 4	BF 5	BF 6
Bewegungsfeld	Bewegen im Wasser – Schwimmen	Bewegen an Geräten - Turnen	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
Unterrichtsvorhaben (UV)	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 10</i>	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 10</i>	„Fit in Form“ – eine Aerobic-Kür entwickeln
Pädagogische Perspektive			A / B / F
Medienkompetenzen			2.1, 2.2, 2.3, 2.4
Dauer			3-4 UE
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz			ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewege ns – auch in der Gruppe – ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern. (BWK 1) Objekte und Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren. (BWK 2) Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – auf erweitertem Niveau anwenden und zielgerichtet variieren. (BWK 3) ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsabsichten, –aufgaben und – anlassen eigene Kompositionen (z. B. Fitnesschoreografien in der Gruppe, tänzerische Gruppengestaltung) entwickeln, umsetzen und präsentieren. (BWK 4)
Methodenkompetenz			ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Schulsport, Hobbys, Trends der Jugendkultur)

				für eine Präsentation (z. B. auch Schulaufführung) nutzen. (MK 1)
Urteilskompetenz				bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen. (UK 1)

Kompetenzbereich Bewegungsfeld	BF 7 Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	BF 7 Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport BF 9 Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport
Unterrichtsvorhaben (UV)	Im Netz – Basketball	Übers Netz - Badminton	<i>erfolgt beides in Jahrgangsstufe 10</i>
Pädagogische Perspektive	D / E	A / E	
Medienkompetenzen	4.1, 4.2, 4.3	2.1, 2.2, 2.3	
Dauer	4-5 UE	5-6 UE	
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben. (BWK 1) die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. (BWK 2) taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. (BWK 3) das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern. (BWK 4)	Die Schülerinnen und Schüler können komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben. (BWK 1) taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. (BWK 3) das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern. (BWK 5)	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Methodenkompetenz	Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen. (MK 1) Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. (MK 2)	Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. (MK 3)	

	Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. (MK 3)		
Urteilskompetenz	die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (UK 2)	die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. (UK 1)	

Übersicht Jahrgangsstufe 10 – ca. 30 UE Obligatorik Themen der Unterrichtsvorhaben

Bewegungsfeld	Unterrichtsvorhaben
1	Warm-up – Aufwärmen und Cool Down zielgerichtet selbst organisieren (s. Jahrgangsstufe 9, nun unterrichtsbegleitend)
2	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 9</i>
3	Nicht immer gewinnt der Schnellste – die eigene Ausdauerfähigkeit bei einem selbst organisierten Orientierungslauf überprüfen
4	Wie ein Fisch – Schwimmen
5	Le Parkour
6	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 9</i>
7	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 9</i>
8	Wasserski
9	Ab auf die Matte – die Judo-Erfahrungen erweitern

Kompetenzbereich	BF 1	BF 2	BF 3
Bewegungsfeld	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
Unterrichtsvorhaben (UV)	Warm-up – Aufwärmen und Cool Down zielgerichtet selbst organisieren	<i>erfolgt in Jahrgangsstufe 9</i>	Nicht immer gewinnt der Schnellste – die eigene Ausdauerfähigkeit bei einem selbst organisierten Orientierungslauf überprüfen
Pädagogische Perspektiven	A / F		D / E
Medienkompetenzen	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1		1.1, 1.2, 1.3
Dauer	unterrichtsbegleitend		5-6 UE
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. (BWK 1) unterschiedliche Entspannungstechniken (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben. (BWK 3)		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. (BWK 3) einen weiteren leichtathletischen Wettkampf (z. B. Mehrkampf Biathlon, Triathlon, Orientierungslauf, Spießfest) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen und angemessenen Wettkampfverhältnissen vorbereiten und durchführen. (BWK 4)
Methodenkompetenz	ein Aufwärmprogramm nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (MK 1)		selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. (MK 2)
Urteilskompetenz			

Kompetenzbereich	BF 4	BF 5	BF 6
Bewegungsfeld	Bewegen im Wasser – Schwimmen	Bewegen an Geräten - Turnen	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
Unterrichtsvorhaben (UV)	Wie ein Fisch - Schwimmen	Le Parkour	erfolgt in Jahrgangsstufe 9
Pädagogische Perspektive	A / C / D / E	A / C / E	
Medienkompetenzen		1.1, 1.2	
Dauer	10 UE	5-6 UE	
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden. (BWK 1)</p> <p>eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technischkoordinativ grundlegendem Niveau ausführen und Bewegungsmerkmale beschreiben. (BWK 2)</p> <p>eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (BWK 3)</p> <p>Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden. (BWK 4)</p> <p>Nach dem Startsprung unter Wasser mit realistischer Einschätzung ihrer individuellen Fähigkeiten eine Tauchstrecke bewältigen. (BWK 5)</p>	<p>an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden. (BWK 1)</p> <p>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. (BWK 2)</p> <p>an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. (BWK 3)</p>	

	<p>vielfältige schwimmerische Wettkämpfe unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen durchführen. (BWK 6)</p> <p>grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen weitgehend selbstständig vorbereiten. (MK 1)</p> <p>vielfältige schwimmerische Wettkämpfe unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen grundlegend entwickeln und organisieren. (MK 2)</p>	<p>in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. (MK 1)</p> <p>zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern. (MK 2)</p>	
<p>Urteilskompetenz</p>	<p>die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen. (UK 1)</p>	<p>Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (UK 1)</p> <p>die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern-Übungs- und Gestaltungsprozessen nach vereinbarten Kriterien einschätzen sowie eine Präsentation bewerten. (UK 2)</p>	<p>bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen. (UK 1)</p>

Kompetenzbereich Bewegungsfeld	BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport	BF 9 Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport
	Unterrichtsvorhaben (UV)	Wasserski	Ab auf die Matte – die Judo-Erfahrungen erweitern
	Pädagogische Perspektive	A / C / F	A / C / E
	Medienkompetenzen	2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 4.1	
	Dauer	5 UE	
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i>
	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. (BWK 1)	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. (BWK 1)	grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktischkognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und grundlegend in ihrer Funktion erläutern. (BWK 1)
	technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheitsgerecht und Gelände angepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben sowie Möglichkeiten der Bewegungshilfe und -sicherung erläutern. (BWK 2)	technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheitsgerecht und Gelände angepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben sowie Möglichkeiten der Bewegungshilfe und -sicherung erläutern. (BWK 2)	mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (BWK 2)
Methodenkompetenz		beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportsspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. (MK 1)	Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (MK 1)
			kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (MK 2)

Urteilskompetenz

		<p>die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen. (UK 1)</p> <p>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. (UK 2)</p>	<p>die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen nach vereinbarten Kriterien beurteilen. (UK 1)</p> <p>Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen. (MK 2)</p>
--	--	--	---

2.2 Grundsätze der fachmethodischen und fachdidaktischen Arbeit

Der Sportunterricht in der Sekundarstufe I der Sekundarschule leistet einen spezifischen Beitrag zur Erfüllung des Bildungsauftrages dieser Schulform. Er baut auf den in der Grundschule erworbenen Kompetenzen auf und ist der Entwicklung und Förderung ganzheitlicher Bildung von Kindern und Jugendlichen verpflichtet.

Bei allen Kindern und Jugendlichen soll die Freude an der Bewegung sowie am individuellen und gemeinschaftlichen Sport-treiben geweckt, erhalten und vertieft werden. Die Vielfalt der der sozialen Voraussetzungen und der kulturellen Herkunft soll als bereichernd erfahren werden.

Unterschiede in allen Bereichen sollen bewusst erlebt, Verschiedenheit respektiert und gemeinsames Lernen auch von behinderten und nicht behinderten Schülerinnen und Schülern erlebt werden.

Dabei wird der Heterogenität und Vielfalt in der Gestaltung von Schule und Unterricht Rechnung getragen. Die eigene Bewegung und Körperwahrnehmung sollen vielfältig in unterschiedlichen individuellen und sozialen, sport- und bewegungsbezogenen Zusammenhängen entwickelt werden. Dabei werden unterschiedliche Sinnrichtungen und Motive sowie deren Bedeutung für Schülerinnen und Schüler berücksichtigt.

Die entsprechende pädagogische und fachdidaktische Grundlegung für das Fach Sport ist für alle Schulformen und Schulstufen in den Rahmenvorgaben für den Schulsport in der jeweils geltenden Fassung differenziert entfaltet. Die pädagogische Leitidee für den Sportunterricht, der sportbezogen bilden und gleichzeitig erziehen soll, wird als Doppelauftrag formuliert:

Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und

Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur

Dieser Doppelauftrag wird durch sechs pädagogische Perspektiven akzentuiert (s. Rahmenvorgaben für den Schulsport):

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten
- Etwas wagen und verantworten
- Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Diese sechs pädagogischen Perspektiven sind mit den Grundsätzen eines erziehenden Unterrichts in Verbindung mit den Inhaltsbereichen bzw. Bewegungsfeldern im Sportunterricht verbindlich in Unterrichtsvorhaben (UV – siehe unten) umzusetzen.

Der Kernlehrplan Sport für die Sekundarstufe I der Sekundarschule geht von einer übergreifenden fachlichen Handlungskompetenz aus. Sie erschließt Schülerinnen und Schülern die Wirklichkeit von Bewegung, Spiel und Sport in unterschiedlichen individuellen und sozialen Zusammenhängen und mit unterschiedlichen Sinnrichtungen und ermöglicht ihnen das eigene Tun und das anderer kritisch zu reflektieren und zu beurteilen.

Diese Handlungskompetenz beinhaltet drei Kompetenzbereiche:

- Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
- Methodenkompetenz
- Urteilskompetenz

Der Sportunterricht ist so anzulegen, dass diese drei Kompetenzbereiche angemessen umgesetzt werden. Dabei wird sportliches Bewegungshandeln mit der Fähigkeit verknüpft, sportliche Handlungssituationen und Sachverhalte kognitiv zu erfassen und nach fachspezifischen Kriterien reflektieren und beurteilen zu können. Durch die Verknüpfung der drei Kompetenzbereiche soll es auch gelingen, Verantwortung für sich selbst und in sozialen Kontexten zu entwickeln.

Besondere Bedeutung im Schulsport der Sekundarschule kommt der Heterogenität der Schülerinnen und Schüler zu:

Der Zugang zu Bewegung, Spiel und Sport ist in besonderer Weise durch die unterschiedlichsten Voraussetzungen bestimmt. Aus diesem Grunde kommt der Werterziehung und der Achtung von Diskriminierung eine besondere Bedeutung zu.

Zudem sollen Bewegung, Spiel und Sport in der Schule über den obligatorischen Sportunterricht hinaus integrale Bestandteile von Unterricht und Schulleben (s. Rahmenvorgaben für den Schulsport) sein. Der außerunterrichtliche Schulsport und der Ganztagsunterricht bieten zahlreichen Möglichkeiten der Erweiterung und Akzentuierung sportlicher Angebote.

Die pädagogische Wirksamkeit von Bewegung, Spiel und Sport entfaltet sich erst dann, wenn es gelingt, den außerschulischen Sport als Erprobungsfeld sportlichen Handelns im Schulleben zu verankern und ihn mit dem Sportunterricht zu verzahnen. Der außerunterrichtliche Sport bietet Möglichkeiten und vielfältige Chancen der Anwendung erworbener Kompetenzen im Rahmen von Schule.

Im Fach Sport bieten sich besondere Chancen, Beiträge zu übergreifenden Erziehungsaufgaben und fächerverbindenden Projekten zu leisten. Die Verknüpfung von Unterrichtsvorhaben im Zusammenwirken mit anderen Fächern auf der Basis fachkonferenzbezogener Absprachen ermöglicht einen vernetzten und vertieften Kompetenzaufbau, der die Integration der fachlichen Aufgaben und Anforderungen in fächerübergreifenden Zusammenhängen ermöglicht.

Der kompetenzorientierte Kernlehrplan für den Sportunterricht beschreibt Lernergebnisse in Form von Kompetenzerwartungen jeweils zum Ende der Jahrgangsstufen 6, 8 und zehn. Dabei beschränkt sich die Darstellung auf wesentliche Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse auf mittlerem Leistungsniveau.

Der Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport muss mit einer fachbezogenen Sprachförderung verknüpft werden. Lernprozesse bezogen auf Fachwissen und methodische Fähigkeiten sowie auf die Beurteilung

und Bewertung von bewegungs- und sportspezifischen Sachverhalten und Problemdarstellungen sind ebenso auch sprachlich vermittelt wie die Beschreibung sportlicher Handlungen und der kommunikative Austausch darüber. Solche sprachlichen Fähigkeiten entwickeln sich nicht naturwüchsig auf dem Sockel alltagssprachlicher Kompetenzen, sondern müssen gezielt in einem sprachsensiblen Fachunterricht angebahnt und vertieft werden. Insbesondere diejenigen Schülerinnen und Schüler, die in ihren Familien wenig Kontakt zur schriftsprachlichen Kultur haben und / oder mit einer anderen Sprache als Deutsch aufgewachsen sind, bedürfen auch im Sportunterricht der besonderen sprachlichen Förderung und Unterstützung, weil sie sonst das unterrichtliche Lernangebot nicht erfolgreich nutzen können.

2.3 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 6 APO-SI, der Rahmenvorgaben für den Schulsport sowie Kapitel 3 des Kernlehrplans Sport Gesamtschule (Sekundarstufe I) hat die Fachkonferenz Sport folgende Grundsätze und Formen zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen.

Die Leistungsbewertung erfolgt in einem kontinuierlichen Prozess, bezieht sich auf alle Unterrichtsvorhaben und berücksichtigt alle Formen und Grundsätze der Leistungsbewertung in einem angemessenen Rahmen. Die Leistungsbeurteilung orientiert sich dabei am spezifischen Lernvermögen, an den im Lehrplan beschriebenen Kompetenzerwartungen und jeweils ausgewiesenen Zielsetzungen eines Unterrichtsvorhabens. Sie stellt dadurch die Vergleichbarkeit der Anforderungen innerhalb einzelner Jahrgangsstufen und Schulstufen sicher.

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

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

Prozessbezogene, *unterrichtsbegleitende Lernerfolgsüberprüfungen* erwachsen aus dem konkreten Unterrichtsgeschehen auf der Grundlage zuvor festgelegter, der Lerngruppe bekannter Kriterien. Sie stellen in besonderer Weise ein geeignetes Instrument zur individuellen Rückmeldung für das Erreichen von Lernzielen im Unterricht dar. Die *unterrichtsbegleitenden*, *prozessbezogenen Lernerfolgsüberprüfungen* beziehen sich auf folgende Formen:

- Fachbezogene soziale Verhaltensweisen wie Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Kooperationsbereitschaft, Fairness, Konfliktfähigkeit,

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

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

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

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

- *Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen* spielen im Sportunterricht eine bedeutsame Rolle. Leistungen in diesem Bereich beziehen sich auf das selbstständige und verantwortliche Gestalten von sportlichen Handlungssituationen. Sie berücksichtigen das Herrichten von Spielflächen und Geräten, das Verteilen von Rollen oder die Bildung von Mannschaften, das Vereinbaren von Regeln. Darüber hinaus beziehen sie sich – altersangemessen – auf gegenseitige Beratung, Hilfe sowie Korrektur beim Lernen, Üben und Trainieren.
- *Anstrengungsbereitschaft* spielt in der Leistungsbewertung produkt- und prozessbezogen eine wesentliche Rolle. Sie bezieht sich einerseits konkret auf das unterrichtliche Geschehen und die Bereitschaft, darin engagiert und motiviert mitzuarbeiten. Andererseits bezieht sich Anstrengungsbereitschaft aber auch auf die Fähigkeit, selbstständig und eigenverantwortlich die eigene psycho-physische Leistungsfähigkeit kontinuierlich und vertieft auch außerhalb des Unterrichts zu verbessern und zu erhalten, um darin erfolgreich mitarbeiten zu können.

- **Selbstständigkeit** bezieht sich in der Leistungsbewertung im Sportunterricht auf die Fähigkeit, beim Geräteaufbau und -abbau zu helfen und Eigenverantwortung für die Sicherheit im Sportunterricht zu gewährleisten. Darüber hinaus geht es auch darum, sich im Sportunterricht selbstständig aufzuwärmen, intensiv zu üben und zu trainieren sowie sich auf den Sportunterricht angemessen vor- und nachzubereiten sowie für eine angemessene Sportbekleidung zu sorgen.
- **Fairness, Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit** beziehen sich darauf, sich im jeweiligen Unterrichtsvorhaben an die Regeln des fairen Umgangs miteinander zu halten, die Bereitschaft zu zeigen, berechnete Interessen auch mal zurückzustellen, sowie in allen Gruppen konstruktiv mitzuarbeiten und sich gegenseitig zu unterstützen.

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

Außerunterrichtliche Leistungen im Schulsport - wie z. B. leistungssportliches Engagement, die Teilnahme an Schulsportwettkämpfen, die Ausbildung zur Sporthelferin oder zum Sporthelfer sowie ehrenamtliche Tätigkeiten - werden verbindlich als Bemerkungen auf dem Zeugnis vermerkt. Sie können jedoch nicht als Teil der Sportnote berücksichtigt werden. Der Erwerb von Qualifikationsnachweisen zum Schwimmen wird im Zeugnis vermerkt.

Die heterogene Schülerschaft der Sekundarschule macht es notwendig, die unterschiedlichen Voraussetzungen (körperlich, psychisch und sozial) und die damit verbundenen Lernmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler zu berücksichtigen. Die individuellen Lern- und Leistungsfortschritte werden in Verbindung mit den erwarteten Kompetenzen angemessen bewertet.

Orientierungshilfen zur Notenvergabe im Bereich „Sonstige Mitarbeit“ im Fach Sport

sehr gut	<p>Ausgezeichnete und kontinuierliche kognitive und motorische Beteiligung am Unterricht. Sehr gute, umfangreiche produktive Beiträge; souveräner Gebrauch der Fachterminologie. Stets kooperative und engagierte Mitarbeit in Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts.</p> <p><i>Die Leistung entspricht den Anforderungen in ganz besonderem Maße.</i></p>
gut	<p>Gute und kontinuierliche kognitive und motorische Beteiligung am Unterricht. Gute, interessierte und produktive Beiträge; Beherrschung der Fachterminologie. Häufig kooperative und engagierte Mitarbeit in Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts.</p> <p><i>Die Leistung entspricht in vollem Umfang den Anforderungen.</i></p>
befriedigend	<p>Regelmäßige und interessierte kognitive und motorische Beteiligung am Unterricht. Meist freiwillige und produktive Beiträge; Überwiegend sicherer Gebrauch der Fachterminologie. Regelmäßige kooperative und engagierte Mitarbeit in Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts.</p> <p><i>Die Leistung entspricht im Allgemeinen den Anforderungen.</i></p>
ausreichend	<p>Nur gelegentlich freiwillige kognitive und motorische Beteiligung am Unterricht. Unstrukturierte oder wenig produktive Beiträge; Unsicherheiten im Gebrauch der Fachterminologie. Seltene kooperative und engagierte Mitarbeit in Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts.</p> <p><i>Die Leistung weist zwar Mängel auf, entspricht im Ganzen aber noch den Anforderungen.</i></p>
mangelhaft	<p>Kognitive und motorische Beteiligung am Unterricht nur nach Aufforderung. Keine produktiven Beiträge, kann auf Anfrage grundlegende Inhalte nicht oder nur falsch wiedergeben. Defizitärer Gebrauch der Fachterminologie. Keine kooperative und engagierte Mitarbeit in Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts.</p> <p><i>Die Leistung entspricht den Anforderungen nicht, notwendige Grundkenntnisse sind jedoch vorhanden und die Mängel in absehbarer Zeit behebbar.</i></p>
ungenügend	<p>Keine kognitive und motorische Beteiligung am Unterricht. Keine produktiven Beiträge, kann auf Anfrage grundlegende Inhalte nicht wiedergeben. Verweigert die Mitarbeit in Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts, auch nach Aufforderung. Kompletter Leistungsausfall bis hin zur Leistungsverweigerung.</p> <p><i>Die Leistung entspricht den Anforderungen nicht. Selbst Grundkenntnisse sind so lückenhaft, dass die Mängel in absehbarer Zeit nicht behebbar sind.</i></p>

2.4 Lehr- und Lernmittel

Die von der Sekundarschule genutzten Hallen sind mit Handballtoren, Basketballkörben und den Möglichkeiten des Aufbaus von Volleyballfeldern, und Badmintonfeldern ausgestattet; Ringanlagen sind ebenfalls vorhanden. In der Dreifachsporthalle befinden sich zusätzlich Minitrampoline, große Trampoline, Sprossenwände, Schwebebalken, Barren, div. Kästen, sowie Tischtennisplatten. Die Schule verfügt über ausreichend Ball- und Spielmaterialien.

Insgesamt kann die Ausstattung in der Dreifachsporthalle als gut bezeichnet werden. Zu bemängeln ist der zur Verfügung stehende Materialraum in der Zweifachsporthalle und ganz besonders im Hallenbad. Die Zweifachsporthalle erhitzt sich an heißen Sommertagen derart, dass Sportunterricht dann kaum noch möglich ist.

3 Entscheidungen zu fach- und unterrichtsübergreifenden Fragen

3.1 Deutsches Sportabzeichen

Traditionell bietet die Sekundarschule Leichlingen ihren Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, das Deutsche Sportabzeichen zu erwerben. In Kooperation mit dem StadtSportverband Leichlingen haben die Sechstklässler während des Unterrichtsvorhabens Leichtathletik diese Chance, die Achtklässler erwerben das Sportabzeichen im Rahmen ihres Profulfachs.

3.2 Jugend trainiert für Olympia

In jedem Schuljahr nimmt die Sekundarschule Leichlingen mit verschiedenen Mannschaften an „Jugend trainiert für Olympia“ teil. Die Fachgruppe Sport entscheidet zu Beginn des Schuljahres, welche LehrerInnen im aktuellen Schuljahr welche Mannschaften betreuen.

3.3 Fächerübergreifendes Unterrichtsvorhaben

Sport – NW, Jahrgangsstufe 6

Sport → Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen. Urteilskompetenz: Körperreaktionen nach einer Ausdauerleistung messen und beurteilen.

NW → Sachkompetenz: Atmung, Herz- und Blutkreislauf, Auswirkungen auf den Körper bei sportlicher Betätigung.

3.4 Verknüpfung zum BO-Curriculum

Bezogen auf das BO-Curriculum entwickeln die Schülerinnen und Schüler im Sportunterricht in besonderer Weise ihre Selbstkompetenzen und die sozialen Kompetenzen weiter. Bezüglich der Berufs- und Studienorientierung stehen die UVs *Fitness* in Jahrgangsstufe acht und *einen leichtathletischen Mehrkampf organisieren* in Jahrgangsstufe neun im Vordergrund.

Berufs- und Studienorientierung im Unterricht		Stand: 03.04.2020
Standardelement / Bezeichnung / Thema	Sport - Fitness	
Jahrgangsstufe	Klasse 8	
Dauer	7 – 8 UE	
Phasen im BO-Prozess	x	Potenziale / Interessen erkennen
		Berufsfelder kennen lernen
		Praxis der Arbeitswelt erproben
		Entscheidung konkretisieren
		Übergänge gestalten
Berufswahl-kompetenzen	x	Selbstkompetenz
	x	Sozialkompetenz
		Methodenkompetenz
	x	Fachkompetenz
		Sonstige
Verantwortlichkeit	intern Sportlehrer/-in	
	extern -	
Inhalte / Beschreibung der Durchführung	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Leistungsfähigkeit weiterentwickeln und einsetzen - Entspannungstechniken ausführen und Funktion, Aufbau und Wirkung beschreiben - Methoden zur Verbesserung der körperlichen Leistungsfähigkeit kennen lernen - Körperideale bezogen auf die gesundheitliche Vertretbarkeit beurteilen 	
Material / Formulare zur Umsetzung	-	
Einbindung in den Berufswahlpass	nein	
Fachübergreifende Vernetzung mit vorherigen und / oder nachfolgenden Maßnahmen	nein	
Evaluation / Erfolgskriterien	<ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungstagebuch - Präsentation und Vermittlung eigener Fitnessübungen 	
Bemerkungen		

Berufs- und Studienorientierung im Unterricht		Stand: 15.03.2017
Standardelement / Bezeichnung / Thema	Sport – einen leichtathletischen Mehrkampf organisieren	
Jahrgangsstufe	Klasse 9	
Dauer	5 – 6 UE	
Phasen im BO-Prozess	x	Potenziale / Interessen erkennen
		Berufsfelder kennen lernen
		Praxis der Arbeitswelt erproben
		Entscheidung konkretisieren
		Übergänge gestalten
Berufswahl-kompetenzen		Selbstkompetenz
	x	Sozialkompetenz
		Methodenkompetenz
	x	Fachkompetenz
	x	Sonstige
Verantwortlichkeit	intern Sportlehrer / in	
	extern -	
Inhalte / Beschreibung der Durchführung	<ul style="list-style-type: none"> - Organisationsformen eines sportlichen Wettkampfes - Aufgabenverteilung in Organisationsgruppen - Erläuterung und Durchführung von Wettkampfregelein - Auswertung von sportlichen Leistungsdaten 	
Material / Formulare zur Umsetzung	werden im UV erarbeitet	
Einbindung in den Berufswahlpass	nein	
Fachübergreifende Vernetzung mit vorherigen und / oder nachfolgenden Maßnahmen	Unterrichtliche Vor- und Nachbereitung	
Evaluation / Erfolgskriterien	<ul style="list-style-type: none"> - zeitökonomische Durchführung des Wettkampfes - gerechte Arbeitsteilung - zielgerichtete Koordination der vorhandenen Fähigkeiten 	
Bemerkungen		

4 Qualitätssicherung und Evaluation

4.1 Aufgabenverteilung

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

"Funktion"	Tätigkeit	Person
Fachvorsitz (stellv. Fachvorsitz)	<ul style="list-style-type: none"> • Ansprechpartner/in der Schulleitung für das Fach Sport • Koordinierung der fachbezogenen Unterrichtsverteilung mit der Schulleitung • Ansprechpartner für Schulen/ Vereine • Terminierung und Leitung der Fachkonferenzsitzungen 	Lattka (Beu)
Sicherheit im Schulsport	<ul style="list-style-type: none"> • n.n. 	
Fortbildungskoordination	<ul style="list-style-type: none"> • Sichtung und Planung der Teilnahme an fachspezifischen Fortbildungen 	Pega
Sporthelfer/innen-ausbilder/innen	<ul style="list-style-type: none"> • Planung, Durchführung und Betreuung der Sportheifer/innen AG 	Lattka
Organisation von Schulsport- und Schulschwimmfesten	Vorbereitung/Durchführung/ Begleitung: <ul style="list-style-type: none"> • Sport- und Spielfest Unterstufe • Jugend trainiert für Olympia • Leichlinger Schwimmfest 	wechselnd

4.2 Ausblick

Die Fachkonferenz Sport stellt je nach anliegenden zusätzlichen Aufgaben Arbeitsgruppen aus ihrer Mitte. Mitglieder der Fachkonferenz Sport nehmen regelmäßig an fachspezifischen Fortbildungen teil. Dabei wird nach dem Multiplikatoren-Prinzip verfahren, d.h. der Fortbildungsteilnehmer gibt sein Wissen und seine Materialien an die Fachschaft weiter (ggf. auch in kollegiumsinternen Fortbildungen).

Schwerpunkt-Aufgabenfelder der Fachkonferenz Sport für das Schuljahr 2020/21 sind:

- Reflexion und ggf. Überarbeitung des schulinternen Lehrplans Sport für alle Jahrgangsstufen
- Erstellung von Vorhabenkarten für die einzelnen Unterrichtsvorhaben
- Planung und Durchführung von Sport- und Spielfesten
- Planung und Durchführung von Wettkämpfen im Rahmen von „Jugend trainiert für Olympia“

Zum Ende eines jeden Schuljahres evaluiert die Fachkonferenz den schulinternen Lehrplan und nimmt ggf. Modifizierungen, Erweiterungen oder Korrekturen vor.

4.3 Vereinbarung zur Evaluation des Unterrichts

Die Fachkonferenz Sport erprobt verschiedene Möglichkeiten (Edkimo, SefU und selbst erstellte Fragebögen) der Evaluation des Unterrichts.