

Heinrich-Böll-Gesamtschule Köln



Schulinterner Lehrplan – Sport Sek. 1

(Stand: März 2016)

Inhaltsverzeichnis

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit
2. Entscheidungen zum Unterricht
3. Leistung und ihre Bewertung – Leistungskonzept
4. Qualitätssicherung und Evaluation
5. UV - Karten

Präambel

Die Heinrich-Böll-Gesamtschule wurde im Jahr 1975 gegründet und befindet sich im Stadtteil Köln-Chorweiler. Der Stadtteil ist geprägt durch eine heterogene Sozialstruktur.

Die achtzügige Schule wird im Schuljahr 2015/16 von 1670 Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufen fünf bis dreizehn besucht.

Der verbindliche Sportunterricht vermittelt neben der Vielfalt der körperlichen und motorischen Aktivitäten und Handlungsmuster auch die Erfahrungen und Kompetenzen, die den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit der Entwicklung einer personalen Identität in sozialer Verantwortung eröffnet, so dass eine individualisierte und den Situationen entsprechende Handlungsfähigkeit entsteht.

Deshalb wird der Fokus auf die in den *Rahmenvorgaben für den Schulsport* verankerte pädagogische Leitidee, **Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und die Erschließung der Bewegungs-, Spiel und Sportkultur**, gelenkt.

Die Vermittlung der sportlichen Inhaltsbereiche wird unter nachfolgenden Pädagogischen Perspektiven thematisiert:

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

Ziel ist es, die notwendigen Impulse für die Entwicklung eines Bewusstseins zu einem lebenslangen Sporttreiben und die Grundlagen für die Teilnahme an einem Bewegungleben in unserer Gesellschaft zu schaffen.

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

1.1 Leitbild für das Fach Sport

Schulsport – sowohl der Sportunterricht als auch seine außerunterrichtlichen Anteile – nimmt mit seinen zahlreichen Facetten an der Heinrich - Böll Gesamtschule einen hohen Stellenwert im Schulprogramm und im Schulleben ein:

1.1.1 Die erzieherischen Potentiale werden durch den im Sport möglichen ganzheitlichen Zugang zu Schülerinnen und Schülern im Sport allgemein und unter spezifisch fokussierten Zielperspektiven vielfältig genutzt.

1.1.2 Verschiedenste Sportangebote dienen als Strukturierungselemente des Ganztagsbetriebs im Rahmen von Arbeitsgemeinschaften und offenen Pausenangeboten (Kap. 1.6).

1.1.3 Über Sportangebote werden Kooperationen mit außerschulischen Partnern realisiert. Sie werden auch in wöchentlich stattfindenden Arbeitsgemeinschaft und Interessengemeinschaften an den Sportstätten der Schule angeboten. Der Schule ist ein Radsportverein angegliedert.

1.1.4 Im Rahmen der Sporthelferausbildung erwerben die Schülerinnen und Schüler wertvolle Kompetenzen und sie werden befähigt, die Lehrerinnen und Lehrer vor allem in den Bereichen der Arbeitsgemeinschaften zu unterstützen.

1.1.5 Im Rahmen des Unterrichts der Sek II (Leistungskurse Sport) wird der Stellenwert des Sports an der Schule durch das Angebot Sport als 2. Abiturfach zu wählen akzentuiert.

Die Heinrich – Böll – Gesamtschule ist Partnerschule des Leistungssport und Sport – Teilinternat.

1.2 Qualitätsentwicklung und -sicherung

Die Fachkonferenz ist der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Faches Sport verpflichtet. Folgende Vereinbarungen werden als Grundlage einer teamorientierten Zusammenarbeit vereinbart:

Die Fachkonferenz Sport verpflichtet sich der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Sportunterrichts. Sie verpflichtet sich zur regelmäßigen Teilnahme an Implementationsveranstaltungen, Qualitätszirkeln für die Unterrichtsentwicklung im Fach Sport sowie an Fortbildungen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung und Förderung des Schulsports.

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Entwicklung eines Leitbildes mit dem Ziel der Förderung des Sports in der Schule. Das Leitbild ist der Schulöffentlichkeit vorzulegen und regelmäßig im Abstand von 5 Jahren zu evaluieren und fortzuschreiben. Die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern sind an der Evaluation zu beteiligen.

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Einführung eines Schulsportentwicklungsprogramms, das regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben wird. Dazu erstellt sie einen Balkenplan, der die Arbeitsschwerpunkte sowie Entwicklung und Rechenschaftslegung gegenüber der Schulöffentlichkeit darlegt.

Diese werden in den Jahreskalender der Schule aufgenommen und der Schulöffentlichkeit zu Beginn des Schuljahres vorgestellt.

1.3 Sportstättenangebot

Sportstätten der Schule:

- 2 Dreifachhallen
- Bezirkssportanlage Köln - Chorweiler
- und weitere Sportplätze in unmittelbarer Schulnähe. Tennishalle
- Fühlinger See und Regattastrecke und Bootshaus
- Nutzung der Städtischen Schwimmhalle Chorweiler

1.4 Unterrichtsangebot

- durchgängig 3 stündig in allen Jahrgangsstufen 5 – 13 (1 mal 90 Min 1 mal 45 Min)

1.5 Fächerübergreifender/ fächervernetzender Unterricht

Die Schule hat neben dem sportlichen besonders auch einen ausgeprägten musischen Schwerpunkt der sich besonders im Wahlpflichtfach „Darstellen und Gestalten“ realisiert. Um hier Themenschwerpunkte wie Pantomime, Tanztheater usw. zu vertiefen und zu vernetzen wird im Sportunterricht das Bewegungsfeld 6 „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik, Tanz, Bewegungskünste“ mit insgesamt 9 Unterrichtsvorhaben (s.u.) stark akzentuiert.

Im Zusammenhang mit dem Themenkomplex „Gesundheit“ werden Themen zu Fitness, Gesunde Ernährung/Adipositas, Stress und Entspannung der Fächer Naturwissenschaften(Biologie) und Hauswirtschaft unter sportlichen Aspekten in zahlreichen Unterrichtsvorhaben wieder aufgegriffen und vertieft.

1.6 Außerunterrichtliches Sportangebot

1.6.1 „Reine Sportangebote“:

Freie Mittagsangebote:
AG Bereich

1.6.2

Interessengemeinschaften und Schulmannschaften

1.7 Die Sportangebote im Ganztagsbereich

Bewegungs-, Spiel- und Sportmöglichkeiten gibt es für die Schülerinnen und Schüler

- in der **Pause** am Vormittag
- in der **Mittagsfreizeit**
- in **Arbeitsgemeinschaften** der 5./6.Jahrgänge
- in **Jahrgangs übergreifenden Angeboten** der 7.-10. Jahrgänge

Die Bandbreite der Betätigung reicht von völlig freiem Spiel und Sport, über offene, angeleitete Angebote bis hin zu gezieltem Lernen und Trainieren in festen Gruppen.

Im Einzelnen sehen die Möglichkeiten und Angebote in den verschiedenen Bereichen folgendermaßen aus:

1. Pause am Vormittag

Hier stehen die freien Spiel- und Sportmöglichkeiten im Vordergrund. Gelegenheit hierzu bietet sich auf dem **Außengelände**, wo neben großen Freiflächen und Büschen, die vielfältig genutzt werden, 2 Basketballfelder, 1 Bolzplatz, 1 Kletterwand und etliche Tischtennisplatten zur Verfügung stehen.

Im **Gebäude** darf in zwei ausgewiesenen Tobebereiche mit Softbällen gespielt werden.

Im Freizeitzentrum (FZ) und im Pädagogischen Zentrum (PZ) werden im Rahmen der **aktiven Pause** Bälle und andere Spielgeräte für drinnen und draußen ausgeliehen.

An 6 Tischtennisplatten kann im PZ gespielt werden.

2. Mittagsfreizeit

In der Mittagsfreizeit gibt es neben den beschriebenen Möglichkeiten in der Pause eine Reihe von **Freizeitstationen** mit **sportlichen Angeboten**:

Sporthallen (z.B. Basketball, Fußball, Bewegung nach Musik), **Zirkus** (Jonglage, Einradfahren, Akrobatik, Diabolo), **Traumland** (Entspannung), **Freizeitzentrum** (z. B. Stelzen, Pedalo, Seilchen, Softtennis), **Pädagogisches Zentrum** (Tischtennis), **Rad** (Ausflüge in die Umgebung), **Tennis**.

Allen Stationen liegen folgende **Prinzipien** zu Grunde:

- **Anregung**
Der Lehrer/die Lehrerin bereitet ein inhaltliches Angebot vor, das die Schüler und Schülerinnen anregt und auffordert.
- **Freiwilligkeit**
Die Schüler und Schülerinnen nehmen freiwillig teil, d.h. es handelt sich um wechselnde Gruppen.
- **Eigenverantwortlichkeit**
Die Schüler und Schülerinnen können im Rahmen der Station eigenverantwortlich Ideen entwickeln und Inhalte selbst gestalten. Sie sind selbst verantwortlich für das Gelingen und die Ausgestaltung der Freizeitstation.

3. Arbeitsgemeinschaften für die 5./6. Jahrgänge

Im Rahmen der verbindlichen Arbeitsgemeinschaften zählen die **sportlichen Angebote** wie **Basketball, Fußball, Tanzen, Step Aerobic, Radsport, Tischtennis, Badminton, Zirkuskünste, Bewegungsspiele** zu sehr beliebten Wahlmöglichkeiten.

Die Schüler und Schülerinnen entscheiden sich hier jeweils für ein Schulhalbjahr. Das heißt, hier handelt es sich um feste Gruppen, mit denen über einen längeren Zeitraum kontinuierlich gearbeitet wird.

4. Jahrgangs übergreifende Angebote für die 7.-10. Jahrgänge

Zu den Jahrgangs übergreifenden Angeboten im sportlichen Bereich gehören

- Die **Schulmannschaften**: Badminton, Basketball, Fußball, Volleyball, Leichtathletik, Tennis, Tischtennis

Die Schüler und Schülerinnen entscheiden sich in der Regel für ein Jahr zur Teilnahme.

Ziel ist hier gezieltes Training für die erfolgreiche Teilnahme an Freundschaftsspielen und an den Stadtmeisterschaften der Kölner Schulen.

- der **Radsportverein**

In dem der Schule angegliederten Radsportverein können die Schüler und Schülerinnen Rennradsport betreiben. Im Rahmen der Pflicht-AGs der 5./6:Jahrgänge haben sie die Gelegenheit, diese Sportart kennen zu lernen. Die jährlichen Stadtmeisterschaften der Kölner Schulen werden von der Heinrich-Böll-Gesamtschule ausgerichtet.

Die Schüler und Schülerinnen nehmen auch an Trainingscamps an den Wochenenden und in den Ferien teil und bestreiten Rennen des Radsportverbandes.

- **Rudern**

Im Rahmen einer AG können die Schüler und Schülerinnen den Rudersport kennen lernen. Darüber hinaus gibt es eine Zusammenarbeit mit dem RTHC Bayer Leverkusen.

- **Schulmarathon**

Die Gruppe findet sich im Frühjahr und bereitet sich auf den Schulmarathon vor, der im Oktober im Rahmen des Köln-Marathon stattfindet.

- **Tanzprojekte**

In Zusammenarbeit mit außerschulischen Trägern werden Tanzprojekte durchgeführt, für die sich Schüler und Schülerinnen nach einer Einführung verbindlich anmelden. Am Ende eines solchen Projekts steht die Vorführung des Erarbeiteten.

- **Sporthelfer und Sporthelferinnen**

Schüler und Schülerinnen lernen in einem Kurs, kleinere Schülergruppen bei Sportangeboten in der Mittagsfreizeit oder in einer AG an zu leiten und zu betreuen.

1.8 Handlungsprogramm zur Förderung des Schwimmens

Der Schwimmunterricht findet verbindlich für alle Schüler/innen in der Jahrgangsstufe 6 (halbjährlich) statt. Des weiteren ist er möglicher Bestandteil im Unterricht aller Jahrgangsstufen.

2. Entscheidungen zum Unterricht

2.1 Grundsätze zur Schul- und Unterrichtsorganisation

Der Freiraum wird genutzt, um bei parallelen Vorhaben in einer Stufe räumlich und materiell zu entzerren

- 1 Die UV zum BF 3 „Laufen Springen Werfen – Leichtathletik“ liegen aus Witterungsgründen um die Sommerferien
- 2 Schwimmen findet für alle Klassen verbindlich 2stündig im 6. Jahrgang statt.

2.2 Obligatorik und Freiraum

Der gesamte laut Stundentafel erteilte Sportunterricht ist darauf ausgerichtet die umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport zu erreichen. Hierzu dient sowohl die in Form der Kompetenzerwartungen des Kernlehrplans differenziert ausgewiesene *Obligatorik* (ca. zwei Drittel der Stunden), als auch der durch die Fachkonferenz auf die spezifischen Voraussetzungen, Bedingungen und das sportlichen Leitbild der Schule passgenau abgestimmte Freiraum (ca. ein Drittel der Stunden). Obligatorik und Freiraum unterliegen dabei gleichermaßen den *Rahmenvorgaben für den Schulsport* und damit dem *Doppelauftrag* und der Verpflichtung zu *erziehendem Sportunterricht*. Während aber die Obligatorik die unverzichtbare standardisierte Grundlage bildet, soll der Unterricht im Freiraum auf die individuellen, lerngruppenbezogenen und schulspezifischen Bedingungen und Ziele im Sportunterricht ausgerichtet sein. Dies wären z.B. das spezifische Sportstättenangebot, mit seinen besonderen Möglichkeiten (Eishockeyhalle, Kletterwände Ruderhaus o.Ä.); aber auch schulspezifische Kooperationen oder in der Gemeinde besonders tradierte Sportarten, die so ebenso berücksichtigt werden können wie sportbezogene Besonderheiten einzelner Lerngruppen. So sollen die Angebote des Freiraumes den Kompetenzerwerb vertiefen und erweitern.

Die Fachkonferenz der Beispielschule hat sich folgendermaßen entschieden:

- Da Basketball als verbindliches Mannschaftsspiel und Badminton als verbindliches Partnerspiel im Rahmen der Obligatorik festgelegt werden (Beide Spiele werden im Profil der Sek II i.d. R. weitergeführt), soll die Handlungskompetenz in diesem Bewegungsfeld erweitert werden, indem in einem Teil des Freiraums weitere große Spiele und ergänzende Partnerspiele thematisiert werden.
- Weiterhin soll der Freiraum genutzt werden, um aktuelle pädagogische Bedarfe (besonders genderbebezogene und kooperative Themen im Sport) und spezifische Interessen der konkreten Lerngruppen zeitnah zu berücksichtigen.

2.3 Ziele des Sportunterrichts in den beiden Kompetenzstufen

Die Kompetenzerwartungen der Bewegungsfelder sind spiralcurricular und in den Anforderungen progressiv formuliert. Bei der Planung der daraus resultierenden Unterrichtsvorhaben wurde dies berücksichtigt:

In den Unterrichtsvorhaben der 1. Kompetenzstufe prägen Aspekte der Wahrnehmung und des Erprobens im Sinne eines Kennenlernens neuer Bewegungs- und Handlungsformen und eine Festigung kooperativen und sozialen Verhaltens die vorrangigen Zielperspektiven. Das Arrangement des Unterrichts ist noch stärker durch Anleitung geprägt und kognitive Anforderungsbereiche bewegen sich vorrangig auf dem Niveau des Beschreibens und Erläuterns.

In den Unterrichtsvorhaben der 2. und 3. Kompetenzstufe werden zunehmend komplexere Themen der Wahrnehmung, aber auch der Leistungsoptimierung bearbeitet. Der Unterricht wird zunehmend durch stärker selbstgesteuerte Arrangements im Bereich der individuellen (Teil-)Ziele und Lernwege ebenso geprägt, wie durch eine zunehmende Verantwortung für Unterrichtselemente (z.B. Vorbereitung des Erwärmens, Einführungsreferate etc.) durch die Schülerinnen und Schüler und soll so die Sozialkompetenz als Teil der allgemeinen Handlungskompetenz weiter fördern. In den Reflexionen werden vermehrt metakognitive Aspekte thematisiert und so die Anforderungen zunehmend in den Bereich der Analyse und Beurteilung angehoben.

2.4 Merkmale für den Unterricht in inklusiven Lerngruppen

Entsprechend der verschiedenen Förderbedarfe muss zielgleich / zieldifferent unterrichtet werden.

2.5 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-, Methoden- und Urteilskompetenz vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen.

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

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

Überblick über alle UV – Themen

BF1	BF 2	BF 3	BF 4	BF 5	BF 6	BF 7	BF 8	BF 9
UV in 5 und 6			BF 4 nur in Jahrg. 6					
UV 1: Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen	UV 1: Welche (Pausen-) Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden	UV 1: Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden		UV 1: Balancieren Stützen, Rollen und Co. – grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten spielerisch erfahren	UV 1: Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen- einfache technisch- koordinative Grundformen	UV 1: Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen		
Jahrgang 6 	Jahrgang 6 	UV 2: Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden		Jahrgang 6 	Jahrgang 6 	Jahrgang 6 	Jahrgang 6 	Jahrgang 6 
UV 2: Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen	UV 2: Systematisch und strukturiert spielen lernen - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeit in Kleinen Spielen anwenden	UV 3: Ganz schön aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können	UV 1: Kunststücke im Wasser – grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen	UV 2: Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen	UV 2: Handgeräte als Anlass für Übungs- und Gestaltungsprozesse nutzen	UV 2: Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Partnerspielen taktisch sicher und regelgerecht bewältigen	UV 1: Rollen unter den Füßen? – grundlegende Fertigkeiten beim Inlineskaten und Schlittschuhlaufen erwerben	UV 1: Jeder ist anders - individuelle Voraussetzungen bei normungebundenen Kampfformen berücksichtigen
UV 3: Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? - Stärken und Schwächen psychophysischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern.		UV 4: Höher schneller weiter, - einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten u. gemeinsam durchführen	UV 2: Das Brust- und Kraulschwimmen als grundlegende Technik erarbeiten. Rückenschwimmen. Erwerb von Schwimmbzeichen		UV 3: Klang, Rhythmus und Musik als Impuls für Bewegungsgestaltung nutzen			

Schulinterner Lehrplan Sport Sek.1

UV in 7 und 8								
UV 4: Sport ist so vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten	UV 3: Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern	UV 5: Weitwerfen ... gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann		UV 3: Zusammen macht's noch mehr Spaß! - grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Partner- oder Gruppenkür nutzen	UV 4: Hip-Hop, Breakdance und Co. - gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen	UV 3: Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen	UV 2: Schlittschuhlaufen geht dann fast von selbst! – Übertragen der Grundfertigkeiten des Inlineskatens auf das Eislaufen Projekttag	UV 2: Judo und Ringen – fair und angepasst miteinander kämpfen – auch mit Handicap
UV 5: Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen und anwenden		UV 6: Leistung relativ – individuellen Voraussetzungen in Wettkampfsituationen gerecht werden		UV 4: Akrobatische Kunststücke - eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten	UV 5: Bewegungskünste entwickeln und präsentieren	UV 4: Die gegnerischen Spieler überlisten – komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln		
		UV 7: Weitsprung lernen – eine Technik erfahren, verstehen und anwenden			UV 6: Fit in Form" - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitnessgymnastik nutzen			
		UV 8: Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern						
UV in 9 und 10								
UV 6: Wie bereite ich mich gezielt für spezifische Sportarten vor und nach? – selbstständig spezifische Aufwärm- und Trainingsme-	UV 4: Wie spielt man denn eigentlich woanders? – Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen	UV 9: Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen		UV 5: Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden	UV 7: Stepp-Aerobic – eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten	UV 5: Immer passend, um zu gewinnen – taktische und technische Parameter im Mannschaftsspiel situativ anpassen	UV 3: Rollhockey, rasant aber sicher! – Inlinertfähigkeiten angepasst beim Hockey anwenden	UV 3: Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-) Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrol-

Schulinterner Lehrplan Sport Sek.1

Methoden für ausgewählte Sportarten anwenden und im „Cool down“ passende Entspannungsmethoden einsetzen								lierten Kampf nutzen
	UV 5: Was ist eigentlich „unser Spiel?“ – geeignete Spielformen kriteriengeleitet entwickeln erproben und variieren	UV 10: Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern		UV 6: Mit Sicherheit! - Felgbewegungen an Reck oder Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen	UV 8: Tänze aus anderen Kulturen kennen lernen, variieren und präsentieren	UV 6: Ich will gewinnen! – sich im Partnerspiel fair aber wettkampforientiert verhalten		
		UV 11: Einen Orientierungslauf im Gelände planen und durchführen			UV 9: Mit turnerischen und gymnastisch-tänzerischen Elementen Bewegungstheater gestalten	UV 7: Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! – ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren		

2.6 Die Stundenverteilung

der Lehrplanvorgaben
(ca. 70 % des Sportunterrichtes)

		Jahrgang					
		5	6	7	8	9	10
(1)	Den Körper wahrnehmen	5	5	5	5	5	5
(2)	Das Spielen entdecken	10	6	6	6	6	2
(3)	Laufen, Springen, Werfen	10	10	12	12	12	12
(4)	Bewegen im Wasser		36				
(5)	Bewegen an Geräten	12	6	12	12	12	12
(6)	Gestalten, Tanzen	12	4	12	8	12	12
(7)	Spielen in und mit	10	6+6	14+10	14+10	14+8	14
(8)	Gleiten, Fahren, Rollen	6		6	6		
(9)	Ringern und Kämpfen	6	6				

2.7 Kompetenzerwartungen

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden.</p> <p>einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern.</p> <p>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.</p>	<p>ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden.</p> <p>in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln.</p>	<p>komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden.</p> <p>in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln.</p> <p>Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund selbstständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.</p>
Methodenkompetenz	einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.	ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.	komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.
Urteilskompetenz	Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.	Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen.	Spiele – auch aus anderen Kulturen oder dem Behindertensport– hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen.

			Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht, Leistungsunterschiede, sozio-kulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen
--	--	--	---

Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 8 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 10 Die Schülerinnen und Schüler können...
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<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. • Laufen über Stock und Stein <ul style="list-style-type: none"> - beim Laufen eine Ausdauerleistung (siehe Sportabzeichen) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen. • einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfvhaltens durchführen. 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen. • leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. • beim Laufen eine Ausdauerleistung (siehe Sportabzeichen) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. • einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfvhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden variieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigniveau 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 (siehe Sportabzeichen) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem 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, Spießfest, Sportabzeichen) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen und angemessenen Wettkampfvhaltens vorbereiten und durchführen.
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. • grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Wettkampfgeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten.

			<ul style="list-style-type: none"> • selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen.
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • die individuelle Gestaltung des Lauf tempos bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen.

Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<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-kordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.</p> <p>eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau ausführen.</p> <p>eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen.</p> <p>das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen.</p> <p>Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern.</p>		

	Erwerb von Schwimmabzeichen		
--	-----------------------------	--	--

	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Methodenkompetenz	<p>einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.</p> <p>Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden.</p>	
Urteilskompetenz	<p>Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.</p>	

Bewegen an Geräten – Turnen (5)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten.</p> <p>technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben.</p> <p>elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen.</p> <p>Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen.</p> <p>Erwerb des Geräteturnabzeichens (DTB)</p>	<p>grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Sprung, Reck, Stufen- oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren.</p> <p>gemeinsam (z. B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätebahnen und Gerätekombinationen realisieren.</p>	<p>an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden, am Beispiel Parcours</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.</p> <p>an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen.</p>

	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Methodenkompetenz	<p>Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen.</p> <p>in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden.</p> <p>Grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen anwenden können</p>	<p>den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen</p> <p>grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden.</p>	<p>in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortliche Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen.</p> <p>zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern.</p>

Urteilskompetenz	turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten.	Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. Geräteaufbauten unter Sicherheitsaspekten beurteilen.	Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern- Übungs- und Gestaltungsprozessen nach vereinbarten Kriterien einschätzen sowie eine Präsentation bewerten.
-------------------------	---	---	---

Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste (6)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät z. B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben.</p> <p>mit ungewöhnlichen Materialien (z. B. Alltagsobjekte) experimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens auf andere Objekte übertragen.</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.</p>	<p>ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens ausführen, kombinieren und als Ausgangspunkt für Bewegungsgestaltungen nutzen.</p> <p>Objekte und Materialien für das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren.</p> <p>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.</p> <p>Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren.</p>	<p>ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändert</p> <p>Objekte und Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren.</p> <p>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.</p> <p>ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsabsichten, – aufgaben und – anlässen eigene Kompositionen (z. B. Fitnesschoreografien in der Gruppe, tänzerische Gruppengestaltung) entwickeln, umsetzen und präsentieren.</p>

	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Methodenkompetenz	durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungs-	sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsauf-	ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Schul-

	<p>aufgaben lösen.</p> <p>einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien</p>	<p>gaben entwerfen, beschreiben und präsentieren.</p>	<p>sport, Hobbys, Trends der Jugendkultur,...) für eine Präsentation (z. B. auch Schulaufführung) nutzen.</p>
<p>Urteilskompetenz</p>	<p>einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten.</p>	<p>die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen.</p>	<p>bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen.</p>

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) (Schwerpunkt Basketball)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 8 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 10 Die Schülerinnen und Schüler können...
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. (z.B. Passen, Dribbeln, Werfen) sich in Spielsituationen und in einem vereinfachten großen Spiel gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. sich in einfachen Handlungs- /Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. 	<ul style="list-style-type: none"> in Spielsituationen 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. (z.B. grundlegende Angriffsstrategien, Manndeckung) <p>2 das Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen 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. (z.B. erweiterte Angriffsstrategien) <p>2 Basketball auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen</p>
Methodenkompetenz	<p>1 spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden.</p> <p>2 einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen.</p> <p>3 grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen.</p>	<p>1 grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern.</p> <p>2 ein Basketballspiel organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen.</p>	<p>1 Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. ein Basketballspiel und ein Turnier selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen.
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kri- 	<ul style="list-style-type: none"> verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurtei- 	<p>3 die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen.</p>

	terien grundlegend beurteilen. <ul style="list-style-type: none"> einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 	len.	1. die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.
Inhaltsfelder	<ul style="list-style-type: none"> a, d, e 	<ul style="list-style-type: none"> a, d, e 	- a, d, e

	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Methodenkompetenz	durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z. B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren.	sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren.	ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Schulsport, Hobbys, Trends der Jugendkultur,...) für eine Präsentation (z. B. auch Schulaufführung) nutzen.
Urteilskompetenz	einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten.	die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen.	bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen.

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) (Schwerpunkt Badminton)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz Badminton	<p>- in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen.</p> <p>- sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen.</p> <p>- sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten.</p> <p>Grobform</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufschlag • Clear • Drop 	<p>- in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen</p> <p>Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen.</p>	<p>- technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben.</p> <p>- taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern.</p> <p>das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern.</p> <p>-das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern.</p>

	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Methodenkompetenz	spieltypische verbale und nonverbale Kommunikation	grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelver-	Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen.

	<p>tionsformen anwenden.</p> <p>einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen.</p>	<p>änderungen erläutern.</p> <p>- Königsturnier</p>	<p>Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen.</p> <p>Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen.</p>
Urteilskompetenz	<p>die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an den eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten anderer Spieler erkennen und ihre Entwicklung beurteilen.</p> <p>einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen.</p>	<p>siehe Jahrgang 6</p>	<p>die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen.</p> <p>die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.</p>

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport (8)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 8 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 10 Die Schülerinnen und Schüler können...
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen. 	<p>2 komplexere Bewegungsabläufe des ausgewählten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Strecke/Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen.</p>	<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 -sicherung erläutern.
Methodenkompetenz	<p>3 grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten.</p> <p>4 Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaßnahmen einhalten. 	<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.
Urteilskompetenz	<p>3 Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen (z.B. Gefälle, Kreuzungen, Wind).</p>	<p>- die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit- Fahr- oder Rollsituationen einschätzen und den Schwierigkeitsgrad beurteilen.</p>	<p>1 die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen.</p> <p>2 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</p>

			beurteilen.
Inhaltsfelder	1. d, e, f	• d, e, f	- d, e, f

Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 8 Die Schülerinnen und Schüler können...	Ende der Jahrgangsstufe 10 Die Schülerinnen und Schüler können...
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<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. 		
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. • durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegende Techniken zum Erfolg verhelfen. 		
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. • die Chancengleichheit von Kampfpaa- rungen in Kampfsituationen beurteilen. 		
Inhaltsfelder	<ul style="list-style-type: none"> • a, c, d, e 		

2.8 Absprachen der Fachkonferenz über didaktisch-methodische Entscheidungen

Die Fachkonferenz trifft auf der Grundlage der Obligatorik Absprachen für jedes Unterrichtsvorhaben und sichert damit die fachliche Kontinuität der Lehr- und Lernprozesse innerhalb einzelner Jahrgangsstufen.

In UV - Karten zu den jeweiligen UV (DIN A-4 Format) werden – bezogen auf den Kernlehrplan – auf der *Vorderseite* die Kompetenzerwartungen und die zentralen Inhalte konkretisiert. Darin werden die angestrebten Kompetenzerwartungen sowie die zentralen Inhalte des UV auf der Grundlage der leitenden Pädagogischen Perspektiven konkret aufgeführt. Zusätzlich werden auf der Vorderseite Angaben zur leitenden pädagogischen Perspektive des jeweiligen UV, zur Reihenfolge des UV innerhalb des jeweiligen Bewegungsfeldes/ Sportbereichs sowie zur Jahrgangsstufe, in der das UV durchgeführt werden soll, gemacht.

Auf der Rückseite der UV – Karte erfolgen Absprachen der Fachkonferenz zu Einzelaspekten. Die Absprachen für das jeweilige UV beziehen sich auf folgende Aspekte:

- 1** ausgewählte Inhalte und Gegenstände (didaktische Entscheidungen)
- 2** ausgewählte Fach- und Lern- bzw. Arbeitsmethoden (methodische Entscheidungen)
- 3** Absprachen über die Einführung/Vertiefung von Fachbegriffen
- 4** Absprachen über die verbindliche Durchführung von Lernerfolgskontrollen mit engem Bezug zum Leistungskonzept sowie zur Leistungsbewertung ggf. mit Angaben zu den Bewertungskriterien/Punktetabellen

2.9 Hausaufgaben im Sportunterricht

Hausaufgaben können prinzipiell zur Vorbereitung, Nachbereitung, Vertiefung und Erweiterung der Unterrichtsinhalte dienen.

3. Leistung und ihre Bewertung – Leistungskonzept

Die Fachkonferenz der Heinrich – Böll - Gesamtschule vereinbart ein Konzept zur Leistungsbewertung auf der Grundlage des Kernlehrplans Sport NRW, in welchem festgelegt ist, welche Grundsätze und Formen der Leistungsmessung und Leistungsbewertung verbindlich in den jeweiligen Jahrgangsstufen gelten bzw. zu erbringen sind. Sie stellt dadurch die Vergleichbarkeit der Anforderungen innerhalb einzelner Jahrgangsstufen und Schulstufen sicher.

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

Grundsätze der Notenbildung

Die Fachkonferenz Sport der Heinrich – Böll - Gesamtschule einigt sich auf folgende Grundsätze der Notenbildung:

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.

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

Übersicht

1. Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung im Fach Sport S I
2. Leistungsbewertung im Fach Sport der Sek. 1
3. Überprüfungsformen
4. Kriterien der Leistungsbewertung
5. Leistungsbewertung in inklusiven Lerngruppen
6. Selbsteinschätzung

1. Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung soll a) zu Erkenntnissen über die individuelle Lernentwicklung führen und b) die Leistungen an verbindlichen Standards messen. Sie soll über den Stand des Leistungsprozesses des Schülers Aufschluss geben und somit Grundlage für die weitere Förderung sein (vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die S I – Gesamtschule in NRW, 1. Auflage 2001, S. 18f.).

Die Besonderheit des Sports liegt darin, dass meist eine unmittelbare Rückmeldung über das Ergebnis erfolgt. Leistungen im Sport können einerseits das Selbstbewusstsein fördern, andererseits können Misserfolge aber auch das Selbstwertgefühl beeinträchtigen.

Die Gestaltung von Leistungssituationen, insbesondere von direkten Überprüfungsformen, ist somit im Sport eine sensible und verantwortungsvolle Aufgabe.

Deshalb schreibt der Lehrplan Sport vor, dass „die Erfahrung des individuellen Leistungsfortschritts pädagogisch Vorrang vor dem Vergleich mit anderen“ hat (LP Sport S I NRW, S. 29).

2. Leistungsbewertung im Fach Sport der Sek. 1

2.1 Motorische Fähigkeiten

- Individuelle sportmotorische Lern- und Leistungsfortschritte hinsichtlich:

- Kondition (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit)
- Koordination
- Bewegungsqualität
- Spielfähigkeit

2.2 Kognitive Fähigkeiten

- Körper- und sportbezogenes Wissen

2.3 Sozialverhalten

- Kooperationsfähigkeit und Hilfsbereitschaft
- Konfliktverhalten
- Umgang mit Regeln

2.4 Arbeitsverhalten

- Lern- und Leistungsbereitschaft; Anstrengungsbereitschaft
- Zuverlässigkeit
- Selbstständigkeit

3. Überprüfungsformen

3.1 Punktuelle Überprüfungsformen

- Demonstration
Demonstration einer Bewegungsaufgabe; Spielbeobachtung;
Präsentation einer Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit ...
- Motorische Tests
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung
Beispiel: Schüler gestalten das Aufwärmprogramm
- Sportabzeichenerwerb
- Bundesjugendspiele, wenn durchgeführt

3.2 Unterrichtsbegleitende Lernerfolgsüberprüfungen

Insbesondere Leistungsbewertungen in den Inhaltsbereichen Arbeitsverhalten und Sozialverhalten (Siehe Punkt 2) fallen hierunter.

4. Kriterien der Leistungsbewertung

- Messbare, erbrachte Leistung (z.B. in der Leichtathletik)
- Qualität und Umfang der motorischen und kognitiven Leistungen und der Mitarbeit
- Bei den motorischen Leistungen wird der individuelle Fortschritt stark gewichtet
- Engagement im Sportunterricht und außerunterrichtlichen Schulsport.
Hierzu zählen beispielsweise die Teilnahme an:
Schulsportwettbewerben, Stadtmeisterschaften (z.B. Landessportfest der Schulen) und schulischen Veranstaltungen und außerschulischen Wettbewerben

5. Leistungsbewertung in inklusiven Lerngruppen

Bei der Leistungsbewertung wird unterschieden zwischen Schülern/innen, die zielgleich und zielfördernd gefördert werden. Kann ein Schüler/in mit sonderpädagogischen Förderbedarf das Bildungsziel im Sekundarbereich 1 erreichen, so wird er / sie nach den Richtlinien und Lehrplänen für die jeweilige Schulform unterrichtet. Die sonderpädagogische Förderung folgt dann zielgleich.

Zielfördernd geförderte Schüler/innen werden nach der Ausbildungsordnung Sonderpädagogische Förderung bewertet. Die Leistungen der SchülerInnen werden auf der Grundlage der im individuellen Förderplan festgelegten Lernziele beschrieben. Die Leistungsbewertung erstreckt sich auf die Ergebnisse des Lernens sowie die individuellen Anstrengungen und Lernfortschritte (AO – SF §27 Leistungsbewertung, Absatz 1).

6. Selbsteinschätzung der Sonstigen Mitarbeit im Fach Sport Sek. I

Ich...	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
...halte mich an die Grundregeln des Unterrichts z.B. Pünktlichkeit, Konzentration auf den Unterricht				
...nehme am Unterricht aktiv teil Durch selbstständiges, konzentriertes und zügiges Arbeiten				
...halte die Gesprächsregeln ein Wie etwa Respekt und Fairness in der Sprache				
...erscheine in kompletter Sportkleidung Sporthose, Sport-T-Shirt, Turnschuhe, ev. Haarband				

Die Mitarbeit in den Anforderungsbereichen des Faches Sport

Motorische Fähigkeiten

Ich...	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
Kondition ...bin bereit mich im Sportunterricht anzustrengen				
Koordination ...bemühe mich alle Aufgabenstellungen zu schaffen				
Bewegungsqualität ...übe solange, bis ich die Aufgabe richtig ausübe				
Spielfähigkeit ...spiele mit allen Mitschülern				

Sozialverhalten

Ich...	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
Kooperation und Hilfsbereitschaft ...helfe meinen Mitschülern ...helfe beim Geräteauf- und abbau				
Konfliktverhalten ...vermeide Konflikte mit meinen Mitschülern				
Umgang mit Regeln ... halte ich mich an die vorgegebenen Spielregeln				

Arbeitsbereitschaft

Ich...	Immer	Oft	Manchmal	Selten oder nie
Anstrengungsbereitschaft ...gebe im Unterricht mein Bestes				
Zuverlässigkeit ...halte mich an die vereinbarten Regeln				
Selbstständigkeit ...halte mich an die Übungsanleitung				

4. Qualitätssicherung und Evaluation

Die Fachkonferenz der Heinrich – Böll - Gesamtschule evaluiert ihre Aufgaben und Ziele sowie die Leitidee des Schulsports und deren Verwirklichung und überprüft deren Übereinstimmung mit der Schulprogrammarbeit.

Die Fachkonferenz evaluiert die schulinternen Lehrpläne hinsichtlich ihrer Machbarkeit und nimmt ggf. Modifizierungen, Erweiterungen oder Korrekturen vor. Die Fachkonferenz trifft Vereinbarungen über Transparenz und Offenlegung über alle den Schulsport betreffenden Aspekte.

Schulinterner Lehrplan Sport Sek.1

5. UV – Karten

Aufbau der Vorderseite der UV - Karte:

Die einzelnen Bewegungsfelder/Sportbereiche sind nummeriert. Die Ziffer vor dem Punkt markiert das Bewegungsfeld/ den Sportbereich. Die Ziffer hinter dem Punkt markiert die Rangfolge des Unterrichtsvorhabens (UV) innerhalb des Bewegungsfeldes (BF).

Jahrgangsstufe, in der das UV durchgeführt wird

Voraussichtliche Anzahl der U-Std. ... eine höhere Anzahl geht dem Freiraum verloren

Inhaltliche Anknüpfungspunkte befinden sich im Bewegungsfeld 6 im 4. UV

Bewegungsfeld/ Sportbereich 1.1:	Päd. Persp.	fe	Std. /UV	Vernetzten mit UV Nr.	UV laufende Nr.
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A, F	5	8	BF 6 UV 4	2
<i>Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - Funktion und Ablauf des allgemeinen Aufwärmens kennen lernen und erproben</i>					
Kompetenzerwartungen: BWK 1, UK 1, MK 1					
Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: f 1, a 1					

Fett gedruckt: Pädagogische Perspektive ist leitend; weitere sind ergänzend.

Die Kompetenzerwartungen gemäß KLP sind in der Version des Leitfadens durchnummeriert

Pädagogische Perspektiven:

(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Abkürzungen für Kompetenzbereiche:

BWK: Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; **Fettdruck: Die Inhaltsfelder sind** – analog zu den Pädagogischen Perspektiven – **leitend**, weitere sind ergänzend. Die inhaltlichen Schwerpunkte sind durchnummeriert

Um welches Bewegungsfeld handelt es sich? Wie lautet das UV – Thema und wie viele Stunden wurden dafür eingeplant? (Dauer des UV)

Abkürzungen für die Inhaltsfelder:

(a) Körpererfahrung, Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Schulinterner Lehrplan Sport Sek.1

BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik			
Thema des UV 3.3: „Weit werfen ... gar nicht so schwer - wie weites Werfen gelingen kann“ (6 Stunden)			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Lernerfolgsüberprüfung(en)/ Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Anforderungen beim Werfen: Wurfbewegungen variieren • grundlegende Unterscheidung des Werfens und Stoßens • Phasierung von Wurfbewegungen • Bewegungsmerkmale beim Werfen <p>1.1.1.1.1 Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf-Auftakt-Angleiten; Abwurf-Stoßen; Flugphase; Landung • Bewegungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Experimentieren mit unterschiedlichen Wurfgeräten - Erproben verschiedener Wurf- und Stoßformen • Erstellen einer Übersicht zur Systematisierung des Werfens und Stoßens <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Werfens und Stoßens: weit werfen und stoßen, hoch werfen, hoch-weit werfen, vorwärts-/ rückwärts werfen, aus der Drehbewegung werfen • Werfen und Stoßen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen <p>1.1.1.1.2 Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurf - ABC 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (L2/ L 5) Übungsformen zum Wurf-ABC demonstrieren und beschreiben • (L 15) selbstständige Nutzung des Lauf-, Sprung- und Wurf-ABCs zum Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Wurf -ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation Wurf - ABC (L 2) <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsqualität • Variation

Über welche inhaltlichen Schwerpunkte gibt es einen Minimalkonsens in der Fachschaft? Welche Fachbegriffe sind im Rahmen der Inhalte verbindlich?

Welche Gegenstände werden als Minimalkonsens vereinbart? Welche Fachbegriffe aus den Bewegungsfeldern/ Sportbereichen werden eingeführt?

Über welche methodischen Vereinbarungen gibt es einen Minimalkonsens in der Fachkonferenz? Welche Fachbegriffe im Bereich der Fachmethoden/ Lern- und Arbeitsmethoden werden verbindlich eingeführt?

Welche unterrichtsbegleitenden/ punktuellen Lernerfolgsüberprüfungen werden verbindlich durchgeführt? Gibt es einen Minimalstandard an Bewertungskriterien? Welche Leistungsanforderungen sind besonders zu berücksichtigen? (siehe auch: Leistungskonzept im schulinternen Lehrplan)