

Schulinternes Curriculum (Sek II) des Gymnasiums An der Stenner

Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Einführungsphase

Die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler sollen für die Einführungsphase in mindestens **drei** Bewegungsfeldern und Sportbereichen unter Berücksichtigung **aller** Inhaltsfelder mit den unten aufgeführten obligatorischen inhaltlichen Schwerpunkten entwickelt werden.

Verbindliche inhaltliche Schwerpunkte für die Einführungsphase:

EF	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte
a	Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	<ul style="list-style-type: none"> Regeln und Konzepte des motorischen Lernens
b	Bewegungsgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, Formaler Aufbau)
c	Wagnis und Verantwortung	<ul style="list-style-type: none"> Motive, Motivation und Sinngebungen sportlichen Handelns
d	Leistung	<ul style="list-style-type: none"> Grundsätze der Trainingsplanung und -organisation (Methoden, Prinzipien, Formen)
e	Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none"> Normen, Rollen und Regeln im Sport
f	Gesundheit	<ul style="list-style-type: none"> Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens
Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen		
Sachkompetenz Die SuS können ...		<ul style="list-style-type: none"> zwei unterschiedliche Lernwege (z.B. analytisch-synthetische Methode und Ganzheitsmethode) in der Bewegungslehre benennen und beschreiben. allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Training kennen und erläutern. Unterschiedliche Belastungsgrößen (z.B. Intensität, Umfang und Dichte) zur Gestaltung eines Trainingsprozess kennen und erläutern. Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern.
Methodenkompetenz Die SuS können ...		<ul style="list-style-type: none"> Bewegungen und Bewegungsverbindungen (individuell und gruppenspezifisch) unter Berücksichtigung ausgewählter Ausführungskriterien gestalten. sich auf das soziale Arrangement für ihren Sport verständigen, indem sie Aufgaben verteilen, Rollen übernehmen, Gruppen bilden und Regeln vereinbaren. sich selbständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen. Maßnahmen des gegenseitigen Helfens und Sicherns situationsangemessen und verantwortungsbewusst anwenden.
Urteilskompetenz Die SuS können ...		<ul style="list-style-type: none"> den Einsatz unterschiedlicher Lernwege im Hinblick auf die Zielbewegung kritisch beurteilen. Motive und Sinngebungen sportlichen Handelns unterscheiden und beurteilen.

2.4.2 Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern / Sportbereichen

EF	Bewegungsfelder und Sportbereiche Inhaltliche Kerne	Kompetenzerwartungen Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen <ul style="list-style-type: none"> Formen der Fitnessgymnastik wie z.B. Aerobic, Step-Aerobic, Pilates Koordinative Fähigkeiten in differenzierten sportlichen Anforderungssituationen aerobe Ausdauerfähigkeit funktionales Muskeltraining ohne Geräte, mit einfachen Geräten und mit speziellen Fitnessgeräten zur Harmonisierung des Körperbaus und zur Haltungsschulung psychoregulative Verfahren zur Entspannung funktionelle Dehnübungen und unterschiedliche Dehnmethoden (u.a. statisches Dehnen, dynamisches Dehnen, CR Stretching) funktionsgerechtes Bewegen in Alltagssituationen unter Berücksichtigung muskulärer Balancen und gesunder Körperhaltung 	Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> ein Fitnessprogramm unter einer ausgewählten Zielrichtung (z.B. Steigerung von Kraft, Ausdauer oder Beweglichkeit) planen und durchführen. die Bedeutung der koordinativen Fähigkeiten in unterschiedlichen sportlichen Anforderungssituationen erkennen und nutzen.

<p>Laufen, Springen, Werfen –Leichtathletik</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>ausgewählte leichtathletische Disziplinen (auch als Mehrkampf) unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung, Wurf/Stoß</i> • Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf) • alternative oder historische leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine neu eingeführte leichtathletische Disziplin in der Grobform ausführen (z.B. Diskuswurf, Speerwurf, Dreisprung, Hürdenlauf). • einen leichtathletischen Mehrkampf in einer wettkampfnahen Situation bestehend aus Laufen (einschließlich einer Ausdauerleistung), Wurf/Stoß und Sprung unter realistischer Einschätzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.
<p>Bewegen im Wasser – Schwimmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sportschwimmen: unterschiedliche Schwimmmarten, Lagenschwimmen, ausdauerndes Schwimmen, Start- und Wendetechniken</i> • Rettungsschwimmen • Tauchen mit Maske, Schnorchel und Flossen • Wasserspringen in Form normierter und freier Sprünge • Wasserball und andere Ballspiele im Wasser • Bewegungskunststücke und Bewegungsgestaltungen im Wasser 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine neu eingeführte schwimmerische Disziplin (z.B. Delfin) unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende ausführen. • Wettkampf- oder Spiel- oder Gestaltungsformen im Wasser unter Berücksichtigung spezifischer Sicherheitsanforderungen gemeinschaftlich durchführen.
<p>Bewegen an Geräten – Turnen</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten</i> • <i>Normungebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen</i> 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche turnerische Elemente an einem weiteren Gerät (z.B. Schwebebalken, Schaukelringe) ausführen und miteinander kombinieren. • turnerische oder akrobatische Bewegungsformen als selbstständig entwickelte Partner- oder Gruppengestaltung unter Berücksichtigung spezifischer Ausführungskriterien präsentieren.
<p>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aktionsmöglichkeiten aus den verschiedenen Bereichen der Gymnastik, mit und ohne Handgerät, Gymnastik mit Objekten, rhythmische Gymnastik</i> • <i>Aktionsmöglichkeiten aus dem Bereich Tanz in seinen unterschiedlichen Formen, z. B. Elementarer Tanz, Jazztanz, Volkstanz, Moderner Tanz, Gesellschafts- und Modetanz</i> • Formen der Fitnessgymnastik unter gestalterischen Aspekten • Aktionsmöglichkeiten aus ästhetisch-künstlerischen oder körperbetonten Bewegungsbereichen, z. B. Pantomime, Bewegungstheater, Jonglieren 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein (Hand)gerät / Objekt als Ausgangspunkt für eine Improvisation nutzen. • eine Komposition (individuell oder in der Gruppe) aus dem Bereich Tanz unter Anwendung spezifischer Ausführungskriterien präsentieren.
<p>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mannschaftsspiele Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball</i> • <i>Partnerspiele (Einzel und Doppel) Badminton, Tennis, Tischtennis</i> • <i>Sportspiel-Varianten, z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football</i> • <i>Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind, z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiacas, Korbball, Prellball, Rugby, Schlagball.</i> 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • in dem gewählten Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppentaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden. • Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen oder unterschiedlicher Zielsetzungen situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden.
<p>Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortbewegung auf Rädern und Rollen, z. B. Fahrradfahren, Rollschuhlaufen, Inline-Skating, Skateboardfahren • Gleiten auf dem Wasser, z. B. Rudern, Segeln, Kanufahren, Segelsurfen, Wasserski • Gleiten auf Eis und Schnee, z. B. Skifahren und Skilaufen, Snowboardfahren, Eislaufen und Eisschnelllauf 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • ihren körperlichen Einsatz individuell an die wechselnden spezifischen Anforderungen des Geräts und der Bewegungsumwelt anpassen. • in Bewegungssituationen sportartspezifische Gefahrenmomente einschätzen und ihr Bewegungshandeln situationsangemessen und verantwortlich anpassen.
<p>Ringern und Kämpfen – Zweikampfsport</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zweikampfformen mit direktem Körperkontakt, z. B. Ringen, Judo</i> • <i>Zweikampfformen ohne direktem Körperkontakt, z. B. Taekwondo, Karate</i> • <i>Zweikampfformen mit Gerät, z. B. Fechten, Kendo</i> <p>Hinweis: Kampfsportarten, deren Handlungsziel es ist, den Beteiligten Schmerzen zuzufügen oder sie gar zu verletzen, widersprechen dem pädagogischen Auftrag und stellen keine Schulsportarten dar.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper- und Kampftechniken im direkten Wechselspiel von Angreifen und Täuschen sowie Abwehren und Ausweichen kontrolliert unter wettkampfnahen Bedingungen anwenden. • in der kämpferischen Auseinandersetzung das eigene Verhalten und das Verhalten anderer hinsichtlich der Leistungsfähigkeit einschätzen und darauf adäquat reagieren.

Jahresplanung (Obligatorik) für die Einführungsphase

Halbjahr	Themen der Unterrichtsvorhaben	Bezug zu den IF (fett: leitend/ normal: ergänzend)	Bezug zu den BF
1	Mach dich auf, fit für den Seilerseelauf – Die eigene Ausdauer gezielt und auch außerhalb des Unterrichts trainieren und das eigene Training dokumentieren.	d/ f	(3) Laufen, Springen Werfen - Leichtathletik
	Wir entwickeln unser eigenes Fitnessstudio – Ein individuell angemessenes Fitnessprogramm zur Kräftigung großer Muskelgruppen inklusive der passenden Dehnmethode erarbeiten und demonstrieren.	f/ d	(1) Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen
	Die spezielle Spielfähigkeit verbessern – Gruppentaktische Lösungsmöglichkeiten im 3:3 im Volleyball zur Verbesserung von Angriff und Abwehr im Kleinfeld mit unterschiedlichen Mitspielern erfolgreich anwenden.	a/e	(7) Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
2	Wir erstellen eine Kür – Turnerische Bewegungsformen als selbständig entwickelte Partner- und Gruppengestaltung unter Berücksichtigung verschiedener Ausführungskriterien präsentieren.	b/ c	(5) Bewegen an Geräten - Turnen
	Basketball auf der Straße: Gruppentaktische Lösungen im Spiel 3-3 unter Berücksichtigung von Regelanpassungen: „Vom 1-1 zum 3-3: Mit dem Partner geht mehr“	e/ d	(7) Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
	Hürdenlauf – Eine neu erlernte leichtathletische Disziplin im Hinblick auf Lernweg und persönlichen Erfolg bewerten.	c/ a	(3) Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltlicher Kern	päd. Perspektive		Jahrgang	Dauer des UV
		D	F		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (BF/SB 3)	BF/SB 3: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß	D	F	EF	8 Std.

Mach dich auf, fit für den Seilerseelauf – Die eigene Ausdauer gezielt und auch außerhalb des Unterrichts trainieren und das eigene Training dokumentieren.

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen

BF/SB 3: Die Schülerinnen und Schüler können einen leichtathletischen Mehrkampf unter realistischer Einschätzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.

Wählen Sie ein Element aus

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen

Leistung - Trainingsplanung und -organisation d)

Gesundheit - Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens (f)

Sachkompetenz

(d): Die Schülerinnen und Schüler können allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) erläutern,

(d): Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Ausdauertrainings erläutern.

Methodenkompetenz

(d): Die Schülerinnen und Schüler können einen individuellen Trainingsplan erstellen und dokumentieren (z.B. Lerntagebuch).

(f): Die Schülerinnen und Schüler können sich selbständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen.

Urteilskompetenz

(d): Die Schülerinnen und Schüler können ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen.

(f): Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen.

Didaktische Entscheidungen

- spielerische Läufe
- Atem-Rhythmusläufe
- Zeitschätzläufe
- Umkehrläufe
- Fahrtspiele
- Orientierungsläufe

Methodische Entscheidungen

- Trainingsmethoden (Intervallmethode und Dauermethode)
- Pulsmessungsverfahren
- Kurzreferate zu Trainingsmethoden, Erwärmen, Kleidung, Ernährung
- Präsentation von Übungsläufen/ Trainingsmöglichkeiten

Gegenstände

- Borg-Skala
- Pulswerte
- Zeit-Tabellen

Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung

Überprüfungsform:

Sportmotorische Testverfahren

unterrichtsbegleitend

- aktive Teilnahme

punktuell:

- Eingangstest- und Ausgangstest (3 Runden Seilerseelauf)
- 30-Minutenlauf

Kriterien:

- Tatsächliche körperliche Aktivität/ Engagement
- Laufen auf Zeit gemäß der Tabelle

Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltlicher Kern	päd. Perspektive		Jahrgang	Dauer des UV
		F	D		
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (BF/SB 1)	BF/SB 1: Formen der Fitnessgymnastik	F	D	EF	12 Std.

Wir entwickeln unser eigenes Fitnessstudio – Ein individuell angemessenes Fitnessprogramm zur Kräftigung großer Muskelgruppen inklusive der passenden Dehnmethoden erarbeiten und demonstrieren.

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen

BF/SB 1: Die Schülerinnen und Schüler können ein Fitnessprogramm (z.B. Aerobic, Step-Aerobic, Circuit-Training) unter einer ausgewählten Zielrichtung (Steigerung von Kraft, Ausdauer oder Beweglichkeit) präsentieren.

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen

Gesundheit - Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens (f)

Leistung - Trainingsplanung und -organisation (d)

Sachkompetenz

(f): Die Schülerinnen und Schüler können Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern.

(d): Die Schülerinnen und Schüler können allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) erläutern,

Methodenkompetenz

(f): Die Schülerinnen und Schüler können sich selbständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen.

(d): Die Schülerinnen und Schüler können einen individuellen Trainingsplan erstellen und dokumentieren (z.B. Lerntagebuch).

Urteilskompetenz

(f): Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen.

(d): Die Schülerinnen und Schüler können ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen.

Didaktische Entscheidungen

- Ausdauerbelastungen (Seilchen springen, laufen, Crosstrainer mit Terraband)
- Kraft-Ausdauer Circuit
- Trainieren an Stationen (Arme, Beine, Bauch, Rücken, Brust)
- Besuch im Fitnessstudio (spezielle Fitnessgeräte)
- Dehnen (statisch vs. dynamisch)
- gesundes Bewegen im Alltag (z.B. Wasserkasten tragen = Kniebeuge)
- Entspannungstechniken (Progressive Muskelentspannung, Traumreisen, Funktionsmassagen)

Methodische Entscheidungen

- Kurzreferate
- (Klein-)Gruppenarbeit
- Präsentationen
- Arbeit in der Gruppe vs. individuell

Gegenstände

- Reflexion der Befindlichkeit (Borg-Skala)
- Zählen von Sätzen und Wiederholungen

Lernerfolgsüberprüfung(en) /

Leistungsbewertung

Überprüfungsform:

Demonstration

unterrichtsbegleitend

- aktive Teilnahme

punktuell:

-

Kriterien:

- Tatsächliche körperliche Aktivität/ Engagement

Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltlicher Kern	päd. Perspektive		Jahrgang	Dauer des UV
		E	D		
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (BF/SB 7)	BF/SB 7: Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)	E	D	EF	16 Std.

Die spezielle Spielfähigkeit verbessern – Gruppentaktische Lösungsmöglichkeiten im 3:3 im Volleyball zur Verbesserung von Angriff und Abwehr im Kleinfeld mit unterschiedlichen Mitspielern erfolgreich anwenden.

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen

BF/SB 7: Die Schülerinnen und Schüler können in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen

Kooperation und Konkurrenz - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten (e)

Leistung - Trainingsplanung und -organisation (d)

Sachkompetenz

(e): Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Aspekte bei der Planung, Durchführung und Auswertung von sportlichen Handlungssituationen beschreiben.

Methodenkompetenz

(e): Die Schülerinnen und Schüler können sich auf das spezifische Arrangement für ihren Sport verständigen (Aufgaben verteilen, Gruppen bilden, Spielsituationen selbstständig organisieren).

Urteilskompetenz

(e): Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung und Auswirkung von gruppendynamischen Prozessen, auch aus geschlechterdifferenzierter Perspektive, und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen.

(d): Die Schülerinnen und Schüler können ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen.

Didaktische Entscheidungen

- zielgerechtes Pritschen
- zielgerechtes Baggern
- Aufschlag
- von 2 mit 2 zu 2:2
- von 3 mit 3 zu 3:3
- Stellungsspiel
- Rotation
- Regelwerk

Methodische Entscheidungen

- vom Miteinander zum Gegeneinander
- methodische Übungsreihen
- Partnerwechsel

Gegenstände

- Videoanalyse
- Partnerkorrektur
- Bildreihe

Lernerfolgsüberprüfung(en) /

Leistungsbewertung

Überprüfungsform:

Demonstration

unterrichtsbegleitend

- aktive Teilnahme

punktuell:

- ausgewählte Techniküberprüfung
- Bewertung im Spiel

Kriterien:

- Tatsächliche körperliche Aktivität/ Engagement
- Bewertung nach Kriterien

Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltlicher Kern	päd. Perspektive		Jahrgang	Dauer des UV
Bewegen an Geräten – Turnen (BF/SB 5)	BF/SB 5: Normungebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen	B	A	EF	16 Std.

Wir erstellen eine Kür – Turnerische Bewegungsformen als selbständig entwickelte Partner- und Gruppengestaltung unter Berücksichtigung verschiedener Ausführungskriterien präsentieren.

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen

BF/SB 5: Die Schülerinnen und Schüler können turnerische Bewegungsformen als selbständig entwickelte Partner- oder Gruppengestaltung unter Berücksichtigung spezifischer Ausführungskriterien präsentieren.

BF/SB 5: Die Schülerinnen und Schüler können Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden.

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen

Bewegungsgestaltung - Gestaltungskriterien (b)

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen - Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens (a)

Sachkompetenz

(b): Die Schülerinnen und Schüler können Merkmale von ausgewählten Gestaltungskriterien (u.a. Raum) erläutern.

Methodenkompetenz

(b): Die Schülerinnen und Schüler können Aufstellungsformen und Raumwege strukturiert schematisch darstellen.

Urteilskompetenz

(b): Die Schülerinnen und Schüler können eine Gruppenchoreographie anhand von zuvor entwickelten Kriterien bewerten.

(a): Die Schülerinnen und Schüler können den Einsatz unterschiedlicher Lernwege im Hinblick auf die Zielbewegung qualitativ beurteilen.

Didaktische Entscheidungen

- turnerische Bodenelemente
- 1 frei wählbares Gerät
- Gestaltungskriterien (Raum, Dynamik, Bewegung, Zeit)
- Dynamische Übergänge
- Sicherheits- und Hilfestellung

Methodische Entscheidungen

- von der Partnerübung zur Gruppenkür
- Gestaltungskriterien

Gegenstände

- Videoanalyse
- Partnerkorrektur

Lernerfolgsüberprüfung(en) / Leistungsbewertung

Überprüfungsform:

Präsentation

unterrichtsbegleitend

- aktive Teilnahme

punktuell:

- Präsentation der Gruppenkür
- Überprüfung der Sicherheitskriterien

Kriterien:

- Tatsächliche körperliche Aktivität/ Engagement
- Bewertung nach Kriterien

Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltlicher Kern	päd. Perspektive		Jahrgang	Dauer des UV
Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (BF/SB 7)	BF/SB 7: Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)	E	D	EF	12 Std.

Basketball auf der Straße: Gruppentaktische Lösungen im Spiel 3-3 unter Berücksichtigung von Regelanpassungen:

„Vom 1-1 zum 3-3: Mit dem Partner geht mehr“

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen

BF/SB 7: Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen, unterschiedlichen Zielsetzungen sowie im Hinblick auf die Vermeidung von Verletzungsrisiken situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden (E BWK 7.2).

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen - Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens (a)

Leistung - Trainingsplanung und -organisation d)

Sachkompetenz

(a): Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern.

Methodenkompetenz

(e): Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.

Urteilskompetenz

(e): Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.

Didaktische Entscheidungen

- Vertiefung der grundlegenden Techniken und Fertigkeiten
- Gruppentaktische Elemente im Spiel bis 3-3 (Spiel 5-5)
- Mann-Mann-Verteidigung

Fachbegriffe:

- Wurf-, Dribbel-, Passtäuschungen
- Give and go
- Schneiden zum Korb

-

Methodische Entscheidungen

- Stationsbetrieb
- Regelanpassung
- Üben von Bewegungsabläufen n im Spiel 2-2 (vom Einfachen um Komplexen)

Fachbegriffe:

- Einüben und verbessern vorgegebener Bewegungsabfolgen sowie situationsgebundenes Verhalten

Gegenstände

- Grdl. Techniken: Passen, Fangen, Wefen, Dribbeln
- Täuschungen
- Spiel auf einen Korb
- Give and go
- Back door
- MMV

Lernerfolgsüberprüfung(en) /

Leistungsbewertung

Überprüfungsform:

Demonstration

unterrichtsbegleitend

- aktive Teilnahme
- situationss angemessene Umsetzung der erernten gruppentaktischen Elemente im Spiel 3-3
- Spiel 5-5: Offensiv- und Defensivverhalten

punktuell:

- Techniktest
- Spiel 2-2

Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.

Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltlicher Kern	päd. Perspektive		Jahrgang	Dauer des UV
		A	D		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (BF/SB 3)	BF/SB 3: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß	A	D	EF	8 Std.

Hürdenlauf – Eine neu erlernte leichtathletische Disziplin im Hinblick auf Lernweg und persönlichen Erfolg bewerten.

Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen

BF/SB 3: Die Schülerinnen und Schüler können eine nicht schwerpunktmäßig in der Sekundarstufe I behandelte leichtathletische Disziplin in der Grobform ausführen (z.B. Diskuswurf, Speerwurf, Dreisprung, Hürdenlauf).

Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen - Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens (a)

Leistung - Trainingsplanung und -organisation (d)

Sachkompetenz

(a): Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Lernwege (u.a. analytisch-synthetische Methode und Ganzheitsmethode) in der Bewegungslehre beschreiben.

Methodenkompetenz

(a): Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Hilfen (Geländehilfen, Bildreihen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern von sportlichen Bewegungen zielgerichtet anwenden.

Urteilskompetenz

(a): Die Schülerinnen und Schüler können den Einsatz unterschiedlicher Lernwege im Hinblick auf die Zielbewegung qualitativ beurteilen.

(d): Die Schülerinnen und Schüler können ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen.

Didaktische Entscheidungen

- Sprints
- Hindernisläufe
- Rhythmusläufe
- Hüdenläufe

Methodische Entscheidungen

- Teillernmethode (Schwung- und Nachziehbein)
- vom Einfachen zum Schweren

Gegenstände

- Videoanalyse
- Partnerkorrektur
- persönlicher Fortschritt

Lernerfolgsüberprüfung(en) /

Leistungsbewertung

Überprüfungsform:

Demonstration

unterrichtsbegleitend

- aktive Teilnahme

punktuell:

- Hüdenläufe (5-6 Hüden; ohne Zeit)

Kriterien:

- Tatsächliche körperliche Aktivität/ Engagement
- Bewertung nach Kriterien

Fachbegriffe

Hier können Sie die Fachbegriffe eintragen.