

Grundsätze/ Vereinbarungen im Fach: Sport

- Hinweise zum Einsatz von Lehrwerken/ Materialien

-

- Grundsätze der Leistungsbeurteilung

Die Schülerinnen und Schüler erhalten individuelle Rückmeldungen über ihre Lernentwicklung. Die Leistungsbewertung orientiert sich inhaltlich an den in den Themenbereichen beschriebenen Kompetenzerwartungen und Grundlage sind alle in Bewertungssituationen erbrachten Leistungen. Der individuelle Lernfortschritt und die Anstrengungsbereitschaft sind in besonderer Weise zu berücksichtigen.

- Überblick über die Themen des Faches in den Jahrgangsstufen

(1) Fitness, (2) Sportspiele, (3) Gerätturnen, (4) Leichtathletik, (5) Schwimmen, (6) Gymnastik, Tanz, (7) Raufen, Ringen, Verteidigen

Jahrgangsstufe(n): 5 - 10

Hinweise zum überfachlichen Kompetenzerwerb:

- personale Kompetenzen (wie z.B. Selbstvertrauen, Eigenständigkeit, positive Selbstbilder)
- soziale Kompetenzen (wie z.B. Fairness, Teamwork, Wertschätzung, Empathie)
- motivationale Einstellung (wie z.B. Engagement, Anstrengungsbereitschaft)
- lernmethodische Kompetenzen (wie z.B. Aneignung neuer Lernwege, Einholen von Informationen)

Hinweise zu außerschulischen Lernorten und Projekten bzw. Wettbewerben:

- Jugend trainiert für Olympia in verschiedenen Sportarten, z.B. Handball, Fußball, Volleyball, Schwimmen
- Teilnahme an verschiedenen Laufwettbewerben, z.B. Crosslauf, Triathlon

Hinweise zur Sprachbildung:

- sportartspezifische Fachsprache (z.B. Fachbegriffe, Fremdwörter, Abkürzungen, Regelwerke...)
- Versprachlichung von Bewegungsabläufen

Hinweise zur Leistungsüberprüfung:

- Leistungsüberprüfung nach Fachanforderungen (u.a. Technik, Taktik, Leistung, Verhalten, Mitarbeit, Leistungsentwicklung)

Themen und Inhalte	exemplarischer Kompetenzbezug (Schwerpunkte und grundlegende Kompetenzen), didaktische Prinzipien	mögliche Methoden / konkrete Sportarten zur Umsetzung der Themen und Inhalte	Mögliche analoge und digitale Medien/ Kompetenzen
(1) Fitness Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination	Die Schülerinnen und Schüler lösen Bewegungsaufgaben auf der Grundlage ihrer konditionellen und koordinativen Fähigkeiten.	• Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer und Beweglichkeit in ihrer Bandbreite definieren • Ausdauer-, Sprint- und Kräftigungsübungen und -spiele korrekt ausführen • Fitnesschoreografien gestalten, präsentieren und bewerten (Ropeskipping, Step-Aerobic; Ballcorobics) • Circuittraining kennenlernen und selbst gestalten • Fitnesstworkouts kennenlernen und gestalten (Crossfit; Tabata, EMOM, AMRAP...)	<u>analog:</u> • Stationskarten • Trainingskarten • Belastungsskalen • Lauftagebuch • Technikbeobachtungsbogen <u>digital:</u> • Lauf-App • Zirkel mit QR-Code • Videos mit Bewegungsabläufen • Analyse der eigenen Bewegung
(2) Sportspiele Allgemeine fähigkeitsorientierte Ballschule; Spielerisch implizites sportspielübergreifendes Lernen; Altersgerechte Formen der großen Sportspiele und Rückschlagspiele	Die Schülerinnen und Schüler bewältigen und gestalten kleine Ballspiele sowie sportspielübergreifende Spielformen und nehmen erfolgreich an Formen der Zielwurf-, Zielschuss- und Rückschlagspiele teil.	<u>Verbindliche Sportspiele</u> • Klasse 5: allgem. Ballschule/ Baseball5 • Klasse 6: allgem. Ballschule/ Uni-Hoc • Klasse 7: Fußball/ Handball • Klasse 8: Volleyball 1 / Basketball • Klasse 9: Badminton/ Ultimate Frisbee • Klasse 10: Flag Football/ Volleyball 2	<u>analog:</u> • Beobachtungsbögen • Spielfeldskizzen • Taktikanalyse • Turnierplan <u>digital:</u> • Bewegungsanalyse der eigenen Bewegung / Technik • Videos mit Bewegungsabläufen

(3) Turnen Ausführung und Gestaltung von turnerischen Grundformen und Turnelementen, Halten und Stützen des Körpergewichts, Vertrauen, Helfen & Sichern, Kenntnis von Gestaltungs- und Bewertungskriterien	Die Schülerinnen und Schüler gestalten und präsentieren allein, mit dem Partner oder in der Gruppe turnerische Bewegungsaufgaben	<u>Orientierungsstufe:</u> Grundfunktionen turnerischer Bewegungen • Boden: Rollen, Räder, Handstände • Sprünge an Mattenberg, Kasten, Bock, Minitrampolin • Schwingende Ringe, • ausgewählte grundlegende Übungen an Reck, Barren, Balken Gerätekunde: Aufbau, Abbau, Sicherheit <u>Mittelstufe:</u> Fortführung der Kompetenzen aus der Orientierungsstufe • Turnelemente flüssig miteinander verbinden • Bewertungskriterien kennen und anwenden	<u>analog:</u> • Bewegungsbilder • Stationskarten <u>digital:</u> • Videos mit Bewegungsabläufen • Bewegungsanalyse der eigenen Bewegung / Technik • Stationskarten mit QR-Code
(4) Laufen, Springen, Werfen Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen, Erkennen der individuell richtigen Zeit- und Streckeneinteilung beim ausdauerndem Laufen, Ausbildung der Wurfgewandtheit (Wurf- und Stoßtechniken) Springen in die Weite und Höhe	Die Schülerinnen und Schüler werden gemessen an ihren individuellen Voraussetzungen den leichtathletischen Maßkriterien bestmöglich gerecht.	<u>Orientierungsstufe:</u> • Allgemeine Bewegungsschulung/ Spielleichtathletik • Vielfältiges Laufen, Springen und Werfen • Regeln der Lauf-, Sprung-, und Wurfdisziplinen • Leichtathletische Disziplinen wettkampfgerecht ausführen <u>Mittelstufe:</u> Fortführung der Kompetenzen aus der Orientierungsstufe • Zeiten, Weiten und Höhen regelgerecht messen und Wettkampflisten führen • Passende Rückmeldung zu motorischen Umsetzungen geben	<u>analog:</u> • Laufkarten (z.B. für den Orientierungslauf) • Technikbilder • Stationskarten • Wettkampfkarte <u>digital:</u> • Videos mit Bewegungsabläufen • Bewegungsana-yse der eigenen Bewegung / Technik • Stationskarten mit QR-Code • Zeitmessungs-Apps

		<u>In allen Klassenstufen:</u> wettkampfgerechte Durchführung leichtathletischer Disziplinen in Anlehnung an die verbindlichen Vorgaben der Bundesjugendspielwettkämpfe. Bundesjugendspiele in der Orientierungs- und Mittelstufe	
(5) Schwimmen Bewältigen des Wassers bis zum sicheren Bewegen im Wasser, Entwickeln und Verbessern von grundlegenden Fähigkeiten und Schwimmtechniken, Springen ins Wasser, sich im und unter Wasser orientieren, Rettungsfertigkeiten und Baderegeln	Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich sicher im tiefen Wasser	<u>Jahrgangsstufe 5:</u> • Wassergewöhnung • sich unter Wasser orientieren, • ins Wasser ausatmen, • Vertrauen gewinnen, • ins Wasser springen und gleiten • Springen vom 1- und 3-Meter-Brett • Schwimmtechniken kennenlernen und anwenden • Jugendschwimmabzeichen Bronze, Silber, Gold erwerben	<u>analog:</u> • Technikleitbilder • Stationskarten <u>digital:</u> • Zeitmessung
(6) Bewegungsgestaltung und Tanz Sammeln und Vertiefen von gymnastischen wie tänzerischen Grunderfahrungen Gestalten von Rhythmen mit gymnastischen und tänzerischen Mitteln Erproben, Erfinden, Erleben von Ausdrucksformen	Die Schülerinnen und Schüler gestalten künstlerische Bewegungsaufgaben und präsentieren tänzerische Choreografien	<u>Orientierungsstufe</u> • Spielerisches Tanzen (Stopptänze, Spiegelbild, rhythmisches Bewegen...) <u>Mittelstufe</u> • Einfache Tanzschritte, gemeinsames Tanzen (z.B. Disco Fox, TaeBo, Ballcorobics, Jumpstyle, HipHop, Samba, Rock n Roll...)	<u>analog:</u> • Bewegungsfolgen auf Karten • Rhythmusübungen • Skizzen erstellen <u>digital:</u> • Videos mit Bewegungsanalysen • eigene Videoaufnahmen • Musik zusammenschneiden

(7) Raufen, Ringen, Verteidigen Erproben von Spielformen des RRV, Faires Verhalten und verantwortungsbewusster Umgang in verschiedenen Kampfsituationen, Einhalten von Regeln und Kämpfen als Dialog, Organisieren und Durchführen von Wettkampfformen	Die Schülerinnen und Schüler kämpfen um etwas und kämpfen miteinander und gegeneinander	• Vertrauensspiele und -übungen • Etablierung von allgemeinen und wettkampfgerechten Regeln und Ritualen • Gleichgewicht und Körperspannung • Übungen und Spielformen • Kämpfen mit und ohne Körperkontakt • Kämpfen mit- und gegeneinander • Ausüben der Schiedsrichtertätigkeit	<u>analog:</u> • Regelkarten/-plakate • Reflexionskarten • Stationskarten • Turnierplan <u>digital:</u> • Videos mit Bewegungsanalysen
---	--	---	---