

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) Gymnastik, Tanz, (6) Raufen, Ringen, Verteidigen

Jahrgangsstufe(n): EP – Q2 (auf grundlegendem Niveau)

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, Volleyball
- Teilnahme an verschiedenen Laufwettbewerben, z.B. Crosslauf, Triathlon
- Exkursionen: u.a. Wassersport, Trendsportarten

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 sowie eine gleichwertige Klausurersatzleistung)

Themen und Inhalte	exemplarischer Kompetenzbezug (Schwerpunkte und grundlegende Kompetenzen), didaktische Prinzipien	mögliche Methoden	Mögliche analoge und digitale Medien/ Kompetenzen
(1) Fitness Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination	Die Schülerinnen und Schüler lösen Bewegungsaufgaben auch unter Wettkampfbedingen – auf Grundlage ihrer konditionellen und koordinativen Fähigkeiten.	• Fitnesschoreografien gestalten, präsentieren und bewerten (Ropeskipping, Step-Aerobic; Ballcorobics) • Circuittraining kennenlernen und selbst gestalten • Fitnesstworkouts kennenlernen und gestalten (Crossfit; Tabata, EMOM, AMRAP...) • Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination in ihrer Bandbreite definieren und trainieren.	<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 sportspielübergrei- fendes Lernen; Altersgerechte Formen der großen Sportspiele und Rückschlagspiele	Die Schülerinnen und Schüler gestalten erfolgreich Grundsituationen und Wettkampfformen der Sportspiele.	• Durchführung von Einheiten zu den Sportspielen/ Rückschlagspielen laut FA • Praxis und Theorie von Zielschuss-/Zielwurf- und Rückschlagspielen	<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 präsentieren allein oder in der Gruppe Pflicht- oder Kürübungen an unterschiedlichen Geräten und stellen sich turnerischen Bewertungskriterien.	• Minitrampolin, Boden, Balken, Sprunggeräte, Schwunggeräte → Präsentationen, Choreografien gestalten und bewerten • Le Pakour • Kreatives Gestalten (Einzel-, Partner-, Gruppenübungen, Akrobatik)	<u>analog:</u> • Bewegungsbilder • Stationskarten • Plakate mit Bewertungskriterien • Karten für Hilfestellung <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 Wurfge-wandtheit (Wurf- und Stoßtechniken) Springen in die Weite und Höhe	Die Schülerinnen und Schüler werden gemessen an ihren individuellen Voraussetzungen den leichtathletischen Maßkriterien bestmöglich gerecht.	• leichtathletische Grunddisziplinen, durchführen und bewerten • Regelgerechte Einzel- und Mannschaftswettkämpfe durchführen	<u>analog:</u> • Laufkarten (z.B. für den Orientierungslauf) • Technikbilder • Stationskarten • Wettkampfkarte <u>digital:</u> • Videos mit Bewegungsabläufen • Bewegungsanalyse der eigenen Bewegung / Technik • Stationskarten mit QR-Code • Zeitmessungs-Apps

(5) 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 tänzerische Choreografien und stellen sich den Bewertungskriterien von Kunstsportarten	• 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
(6) 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 regel und wettkampfgerecht mit- und gegeneinander.	• Vertrauensspiele und -übungen • Etablierung von allgemeinen und wettkampfgerechten Regeln und Rituale • 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