

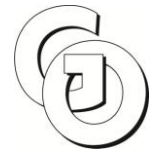
Sport

Die folgenden Übersichten stellen eine Zusammenfassung des schulinternen Curriculums dar und weisen die Schwerpunkte unserer Arbeit in den jeweiligen Jahrgangsstufen aus.

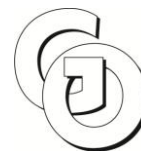
Einführungsphase	
<p><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p>Thema/Kontext: Fit werden für den Wintersport – funktionelle Übungen mit dem Schwerpunkt <i>Koordination und Kräftigung</i> als Vorbereitung für die Schulschifahrt</p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können Auswirkungen gezielter Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern. • Methodenkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können sich selbstständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen. • Urteilskompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können ihren individuellen Trainingsfortschritt kriteriengeleitet beurteilen. <p>Inhaltsfeld: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte: Formen der Fitnessgymnastik, Stationenbetrieb „Skigymnastik“ (entwickeln und durchführen)</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p>Thema/Kontext: Die spezielle Spielfähigkeit verbessern – Gruppentaktische Lösungsmöglichkeiten (3:3) im Basketball zur Verbesserung von Angriff und Abwehr im Kleinfeld mit unterschiedlichen Mitspielern erfolgreich anwenden</p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Aspekte bei der Planung, Durchführung und Auswertung von sportlichen Handlungssituationen beschreiben. (SK) • sich auf das spezifische Arrangement für ihren Sport verständigen (Aufgaben verteilen, Gruppen bilden, Spielsituationen selbstständig organisieren) (MK) • Die Bedeutung und Auswirkung von gruppenspezifischen Prozessen, auch aus geschlechtsdifferenzierter Perspektive, und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen. (UK) <p>Inhaltsfeld: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte: Mannschaftsspiele – Basketball</p>



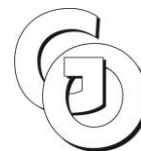
<p><u>Unterrichtsvorhaben III:</u></p> <p>Thema/Kontext: Was kann ich? - Stärken und Schwächen erkennen - In Gruppen unterschiedliche leichtathletische Disziplinen erproben und im Hinblick auf die eigene Leistungsfähigkeit bewerten, im Hinblick auf den Erwerb des deutschen Sportabzeichens in der Q1.</p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren.• Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen. <p>Inhaltsfeld: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung, Wurf/Stoß</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben IV:</u></p> <p>Thema/Kontext Hochsprung– Von der Grobform zur Feinform erlernte Sprungtechnik im Hinblick auf den ausgewählten Lernweg und den persönlichen Erfolg bewerten (Fosbury-Flop)</p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren. <p>Inhaltsfeld: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens (a)• Trainingsplanung und Organisation (d)
---	---



Qualifikationsphase – GRUNDKURS Profilübergreifende Unterrichtsvorhaben	
<p><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p>Thema/Kontext: Zielgerichtetes Training - Erarbeitung und Durchführung von Übungsformen im Hinblick auf die individuelle Leistungsverbesserung zum Erwerb des deutschen Sportabzeichens</p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren, - einen leichtathletischen Mehrkampf in einer Wettkampfsituation, bestehend aus Laufen (einschließlich einer Ausdauerleistung), Wurf/Stoß- und Sprungdisziplinen unter Ausnutzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen. <p>Inhaltsfeld: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß • Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf) 	<p><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p>Thema/Kontext: Bodenturnen – Erlernen, Einüben und Vorführen einer normierten Bodenübung</p> <p>Zentrale Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens beschreiben (SK), anwenden (MK) und beurteilen (UK) • Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (SK, MK) • Einfluss der koordinativen Fähigkeiten auf die Leistungsfähigkeit erfahren (SK) <p>Inhaltsfeld: Bewegen an Geräten - Turnen</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normgebundenes Turnen an gängigen Gerätebahnen



Qualifikationsphase – GRUNDKURS Profil: Rollsport: Mountainbike und Inlineskating	
Inhaltsfeld: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport	
Zentrale Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können: <ul style="list-style-type: none">• grundlegende Techniken der ausgewählten Gleit-, Fahr- oder Rollsportarten sicher ausführen und sie in unterschiedlichen Situationen (u.a. Gelände, Witterungsbedingungen) einsetzen,• in komplexen Situationen Fähigkeiten und Fertigkeiten mit dem jeweiligen Fahr-, Roll- oder Gleitgerät variabel demonstrieren,• eine sportartspezifisch festgelegte Lang- und/oder Kurzstrecke in einer bestimmten Zeit unter wettkampfnahen Bedingungen absolvieren.	
Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none">• Fortbewegung auf Rädern und Rollen (z.B. Fahrradfahren, Rollschuhlaufen, Inline-Skating, Skateboard fahren)	
oder <ul style="list-style-type: none">• - Gleiten auf dem Wasser (z.B. Rudern, Segeln, Kanufahren, Segelsurfen, Wasserski)	
oder <ul style="list-style-type: none">• - Gleiten auf Eis und Schnee (z.B. Skifahren und Skilaufen, Snowboardfahren, Eislaufen und Eisschnelllauf)	



Qualifikationsphase (Q1) – GRUNDKURS	
Profil: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	
<p>Inhaltsfeld: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste</p> <p>Zentrale Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können:</p> <ul style="list-style-type: none">• selbstständig entwickelte gymnastische Bewegungskompositionen mit oder ohne Handgerät unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren,• selbstständig entwickelte stilgebundene und stilungebundene tänzerische Bewegungskompositionen unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren,• selbstständig entwickelte Bewegungskompositionen aus ästhetisch- künstlerischen Bewegungsbereichen (z.B. Pantomime, Bewegungstheater, Jonglieren) unter Anwendung einzelner Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein oder in der Gruppe präsentieren,• Objekte oder Materialien als Ausgangspunkt des ästhetisch-gestalterischen Bewegungshandelns - insbesondere der Improvisation - nutzen,• ausgehend von selbst gewählten oder vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen unterschiedliche Bewegungs- und	



<p>Darstellungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung spezifischer Gestaltungs- und Ausführungskriterien zum Experimentieren und Improvisieren nutzen.</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tanz• Gymnastik• Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste	



Qualifikationsphase (Q1) – GRUNDKURS	
Profil: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	
<p>Inhaltsfeld: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p> <p>Zentrale Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können:</p> <ul style="list-style-type: none">• in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden,• in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen, <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball) <p>oder</p> <ul style="list-style-type: none">• - Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis) <p>zusätzlich</p> <ul style="list-style-type: none">• Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)• - Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiaca, Korbball, Prellball, Rugby, Schlagball)	