

**Kompetenzorientiertes Schulcurriculum am Annette-von-
Droste-Hülshoff-Gymnasium
Sekundarstufe 2**

1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

1.1 Allgemeines

Die Fachkonferenz Sport möchte bei Schülerinnen und Schülern Bewegungsfreude und Gesundheitsbewusstsein im Schulsport im Rahmen des Bildungs- und Erziehungsauftrages der Schule entwickeln. Durch ihr Schulsportkonzept möchte sie den Schülerinnen und Schülern die Ausbildung zu einer mündigen, bewegungsfreudigen und gesundheitsbewussten Persönlichkeit ermöglichen, um durch Bewegung, Spiel und Sport überdauernd und langfristig die Freude an der Bewegung und am Sport zu erhalten sowie Gesundheitsbewusstsein und Fitness für die Bewältigung des Alltags und zum Ausgleich von Belastung in die Lebensführung integrieren zu können.

1.2 Sportstättenangebot

Sportstätten der Schule:

- 2 Schuleigene Sporthallen (besondere Ausstattungsmerkmale: Judomatten und – anzüge, Stepper, Einräder)
- Minispielfeld zwischen den Sporthallen
- Sportplatz (bei der TSG Benrath) mit 400m Laufbahn, 1 Sprunggrube sowie 1 Hochsprunganlage, 2 Kugelstoßanlagen, 1 Diskuswurfanlagen, 1 Speerwurfanlage, Beachvolleyballfeld, Baseballfeld

Im Umfeld der Schule:

- Nutzung des städtischen Hallenbades
- Schlosspark im unmittelbaren Umfeld der Schule
- Wasserskianlage in Langenfeld
- Skihalle in Neuss
- Kletterhalle

2 Entscheidungen zum Unterricht

In der EF wird möglichst breit gefächertes Sportangebot aus mindestens 4 verschiedenen Bewegungsfeldern und Sportbereichen und Berücksichtigung aller Inhaltsfelder angestrebt.

Dadurch sollen die S.u.S. dazu befähigt werden, in der folgenden Qualifikationsphase ein für sie passendes Kursprofil wählen zu können.

Es ist genügend Freiraum, um 1 oder 2 weitere Unterrichtsvorhaben neben den unten Aufgeführten durchzuführen und so gezielt einzelne Inhaltsfelder zu vertiefen. Diese Auswahl kann in Absprache mit dem Kurs getroffen werden.

In der Qualifikationsphase werden verbindliche Kursprofile angeboten. Die Wahl dieser Kursprofile soll nach Möglichkeit im Vorfeld der Qualifikationsphase stattfinden.

Jedes Kursprofil setzt sich aus 2 Bewegungsfeldern/Sportbereichen unter Berücksichtigung aller Inhaltsfelder zusammen. Im Sinne einer Akzentuierung müssen dabei zwei Inhaltsfelder in allen inhaltlichen Schwerpunkten thematisiert werden. Aus den übrigen vier Inhaltsfeldern ist immer mindestens der erste Schwerpunkt mit den jeweils zugehörigen Kompetenzerwartungen zu berücksichtigen.

3.1 Übersicht über die beiden Halbjahre der Einführungsphase (EF)

Beispielhafte Abfolge von Unterrichtsvorhaben

Halbjahre	Laufendes UV	Themen der einzelnen Unterrichtsvorhaben
1. HJ 18 Wochen 36 Stunden	UV I (ca. 8-10 Stunden)	2 km-Lauf: Ausdauernd trainieren und laufen können – Kennenlernen verschiedener Trainingsmethoden zur Schulung der Ausdauerleistungsfähigkeit und Erstellen eines langfristigen Trainingsplans für den 2km-Lauf (Überprüfung siehe UV VI)
	UV II (ca. 8-10 Stunden)	Die spezielle Spielfähigkeit verbessern: Gruppentaktische/ Individual-taktische Lösungsmöglichkeiten in einem Rückschlagspiel (z.B. Tischtennis, Badminton) zur Verbesserung der allgemeinen Spielfähigkeit erarbeiten und erfolgreich anwenden.
	UV III (ca. 8-10 Stunden)	Wir tanzen uns fit: Entwicklung, Durchführung und Reflexion ausgewählter Form der Fitnessgymnastik zur Verbesserung der allgemeinen Fitness. (z.B. Step-Aerobic, Ballcorobics, Aerobic)
	Freiraum	ca. 6-12 Stunden Freiraum zur individuellen Nutzung nach Absprache im Kurs
2. HJ 18 Wochen 36 Stunden	UV IV (ca. 8-10 Stunden)	Ein Sportspiel neu gedacht: Erprobung und Reflexion der Regelkompetenz im Sport - unterschiedliche Turnierformen (Kaiserturnier, „King of the court“, Elfmeterkönig, „jeder gegen jeden“, „double out“) in einer Mannschaftsportart (z.B. Fußball, Basketball, Volleyball, Rugby, Baseball...) organisieren, durchführen und unter unterschiedlichen Zielsetzungen und Rahmenbedingungen beurteilen.
	UV V (ca. 8-10 Stunden)	Unsere eigene Turnkür – Erarbeitung einer Einzel- oder Partnerkür am Boden oder am Gerät.
	UV VI (ca. 8-10 Stunden)	Leichtathletischer Mehrkampf – Organisation und Durchführung eines leichtathletischen Mehrkampfes (z.B. Kugel, 100m-Lauf, Weitsprung...) unter Berücksichtigung der Einschätzung der persönlichen Leistungsfähigkeit.
	Freiraum	ca. 6-12 Stunden Freiraum zur individuellen Nutzung nach Absprache im Kurs

3.2 Konkretisierung mit Bezug zu den Kompetenzerwartungen

Einführungsphase (EF) 1. Halbjahr

Unterrichtsvorhaben I:

Thema: 2 km-Lauf: Ausdauernd trainieren und laufen können – Kennenlernen verschiedener Trainingsmethoden zur Schulung der Ausdauerleistungsfähigkeit und Erstellen eines langfristigen Trainingsplans für den 2km-Lauf (Überprüfung siehe UV VI)

BF/SB 7: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen.

Inhaltlicher Kern: Grundlagen der Ausdauer/ Trainingsmethoden

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

- Verschiedene Ausdauertrainingsmethoden kennenlernen und anwenden.

Inhaltsfeld: d – Leistung, f – Gesundheit, a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Inhaltlicher Schwerpunkt: Trainingsplanung und –organisation (d)

Gesundheitl. Nutzen und Risiken des Sporttreibens (f)

Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens (a)

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:

- allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) erläutern (SK)
- unterschiedliche Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings erläutern (SK)
- Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern. (SK)
- einen zeitlich begrenzten individuellen Trainingsplan zur Verbesserung der Ausdauer erstellen und dokumentieren (z.B. Lerntagebuch) (MK)

Zeitbedarf: ca. 8-10 Stunden

Unterrichtsvorhaben II:

Thema: Die spezielle Spielfähigkeit verbessern: Gruppentaktische/ Individual-taktische Lösungsmöglichkeiten in einem Rückschlagspiel (z.B. Tischtennis, Badminton) zur Verbesserung der allgemeinen Spielfähigkeit erarbeiten und erfolgreich anwenden.

BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Inhaltlicher Kern: Partnerspiele – Einzel und Doppel (Badminton, Tennis, Tischtennis)

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

- in einem **Rückschlagspiel** gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für verschiedene Spielsituationen erarbeiten und anwenden.

Inhaltsfeld: e - Kooperation und Konkurrenz

Inhaltlicher Schwerpunkt: Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:

- 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)

Zeitbedarf: ca. 8-10 Stunden

Unterrichtsvorhaben III:

Wir tanzen uns fit: Entwicklung, Durchführung und Reflexion ausgewählter Formen der Fitnessgymnastik zur Verbesserung der allgemeinen Fitness. (z.B. Step-Aerobic, Ballcorobics, Aerobic)

BF/SB 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Inhaltliche Kerne: Formen der Fitnessgymnastik

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

- ein Fitnessprogramm (Circuit-Training und/oder **Fitnesschoreografie** – z.B. **[Step]-Aerobic**) unter einer ausgewählten Zielrichtung (Steigerung von Kraft, Ausdauer oder Beweglichkeit) präsentieren.

Inhaltsfelder: f - Gesundheit, b - Bewegungsgestaltung

Inhaltliche Schwerpunkte: Gestaltungskriterien (b)
Gesundheitl. Nutzen und Risiken des Sporttreibens (f)

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:

- allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) erläutern (SK)
- unterschiedliche Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings erläutern (SK)
- Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern. (SK)
- Merkmale von ausgewählten Gestaltungskriterien (u.a. Raum) erläutern. (SK)
- Aufstellungsformen und Raumwege strukturiert schematisch darstellen. (MK)
- Eine Gruppenchoreografie anhand von zuvor entwickelten Kriterien bewerten. (UK)

Zeitbedarf: ca. 8-10 Stunden

Unterrichtsvorhaben IV:

Thema: Ein Sportspiel neu gedacht: Erprobung und Reflexion der Regelkompetenz im Sport- unterschiedliche Turnierformen (Kaiserturnier, „King of the court“, Elfmeterkönig, „jeder gegen jeden“, „double out“) in einer Mannschaftsportart (Fußball, Basketball oder Handball) organisieren, durchführen und unter unterschiedlichen Zielsetzungen und Rahmenbedingungen beurteilen.

BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Inhaltlicher Kern: Mannschaftsspiel (Fußball, Handball oder Basketball)

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

- Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen, unterschiedlichen Zielsetzungen sowie im Hinblick auf die Vermeidung von Verletzungsrisiken situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden.

Inhaltsfeld: e - Kooperation und Konkurrenz

Inhaltlicher Schwerpunkt: Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:

- 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 geschlechterdifferenzierter Perspektive, und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen. (UK)

Zeitbedarf: ca. 8-10 Stunden

Unterrichtsvorhaben V:

Thema: **Unsere eigene Turnkür** – Erarbeitung einer Einzel- oder Partnerkür am Boden oder am Gerät.

BF/SB 5: Bewegen an Geräten - Turnen

Inhaltlicher Kern: normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätebahnen

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

- turnerische Bewegungsformen als selbstständig entwickelte Partner- oder Gruppengestaltung unter Berücksichtigung spezifischer Ausführungskriterien präsentieren.

Inhaltsfeld: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen; c – Wagnis und Verantwortung

Inhaltlicher Schwerpunkt: Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens (a), Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen (c)

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:

- unterschiedliche Lernwege (u.a. analytisch-synthetische Methode und Ganzheitsmethode) in der Bewegungslehre beschreiben. (SK)
- unterschiedliche Hilfen (z.B. Geländehilfen, Bildreihen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern von sportlichen Bewegungen zielgerichtet anwenden. (MK)
- den Einfluss psychischer Faktoren (z.B. Freude, Frustration, Angst, Gruppendruck – auch geschlechtsspezifisch) auf das sportliche Handeln in unterschiedlichen Anforderungssituationen beurteilen. (UK)

Zeitbedarf: ca. 8-10 Stunden

Unterrichtsvorhaben VI:

Thema: Leichtathletischer Mehrkampf– Organisation und Durchführung eines leichtathletischen Mehrkampfes (z.B. Kugelstoßen, 100m-Lauf, Weitsprung evtl. Mittelstreckenlauf) unter Berücksichtigung der Einschätzung der persönlichen Leistungsfähigkeit.

BF/SB 3: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Inhaltlicher Kern: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

- einen leichtathletischen Mehrkampf unter realistischer Einschätzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.

Inhaltsfelder: d – Leistung, f - Gesundheit

Inhaltliche Schwerpunkte: Trainingsplanung und -organisation (d)
Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens (f)

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:

- allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) erläutern (SK)
- unterschiedliche Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings erläutern (SK)
- einen zeitlich begrenzten individuellen Trainingsplan zur Verbesserung der Ausdauer erstellen und dokumentieren (z.B. Lerntagebuch) (MK)
- sich selbständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen. (MK)
- ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen (siehe UV I). (UK)
- die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen. (UK)

Zeitbedarf: ca. 8-10 Stunden

Summe Einführungsphase: ca. 72 Stunden

4.1 Übersicht über Kursprofile Qualifikationsphase

	BF/SB	BF/SB	Inhaltsfeld	Inhaltsfeld
1	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	d - Leistung	e - Kooperation und Konkurrenz
2	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	Bewegen an Geräten - Turnen	b - Bewegungsgestaltung	a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen
3	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport	e - Kooperation und Konkurrenz	c – Wagnis und Verantwortung
4	Bewegen an Geräten - Turnen	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	e - Kooperation und Konkurrenz
5	Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	c – Wagnis und Verantwortung	e - Kooperation und Konkurrenz

4.2 Übersicht über die Unterrichtsvorhaben in den Kursprofilen (Q1/Q2)

Kursprofil 1

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik**“ wird unter Berücksichtigung der verbindlichen inhaltlichen Kerne folgende Akzentuierung vorgenommen (vgl. KLP S. 33f):

- leichtathletische Disziplin unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung, Wurf/Stoß
- Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf)
- alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele**“ wird unter Berücksichtigung der verbindlichen inhaltlichen Kerne folgende Akzentuierung vorgenommen (vgl. KLP S. 37):

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)

- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)

Beispielhafte Abfolge von Unterrichtsvorhaben

Halbjahre	Laufendes UV	Thema und Zeitbedarf
Q 1.1 18 Wochen = 36 Std.	UV 1	Was kann ich? - Stärken und Schwächen erkennen – In Gruppen unterschiedliche leichtathletische Disziplinen erproben und im Hinblick auf die eigene Leistungsfähigkeit bewerten ca. 8-10 Stunden
	UV 2	Erfolgreich in der Abwehr <u>oder</u> Angriff – Spielgemäße Entwicklung (<i>tactical games approach</i>) von Abwehr- oder Angriffstechniken zur Verbesserung der individual- und gruppentaktischen Spielfähigkeiten ca.8-10 Stunden
	UV 3	The american way (to compete) – Erkundung verschiedener typisch amerikanischer Sportspiele (z.B. Baseball, Flag-Football, Ultimate-Frisbee, Lacross) mit dem Ziel, die grundlegende Spielfähigkeit herzustellen und sportartspezifische Bewegungsmuster eingehend zu üben. Ca. 8-10 Stunden
	Freiraum	ca. 6-12 Stunden
Q 1.2 18 Wochen = 36 Std.	UV 4	Hechtbagger - voller Einsatz in der Abwehr – Einführung von Individualtechniken unter besonderer Berücksichtigung der differenzierten Auseinandersetzung mit den Begriffen Wagnis und Risiken, um die Feldabwehr zu verbessern ca.8-10 Stunden
	UV 5	Ausdauer trainieren – Der Erfolg zeigt sich langfristig – Individuelle Erstellung eines Trainingsplans unter Berücksichtigung der Kenntnisse über die Wirksamkeit von Trainingsprozessen mit dem Ziel der langfristigen Leistungssteigerung ca.8 – 10 Stunden
	UV 6	3x3 (Streetball) - Von der Halle auf die Straße Erprobung einer bereits bekannten Sportspielvariante unter Akzentuierung der positiven Aspekte von Sport, um die Motivation für ein lebenslanges Sporttreiben zu festigen. ca. 8 - 10 Stunden

	Freiraum	ca.6 - 12 Stunden
Q 2.1 15 Wochen = 30 Std.	UV 7	Wie werde ich besser? – Auf dem Weg zur optimalen Leistung – Ausgewählte leichtathletische Disziplinen (Speziellen Langstrecke) im Hinblick auf konditionelle und koordinative Anforderungen analysieren und Leistungsfähigkeit verbessern und abschließend messen. (verpflichtend: eine Ausdauerleistung) ca. 10 – 12 Stunden
	UV 8	Badminton - Als Team zum Erfolg – Entwicklung der kooperativen Spielfähigkeit im Doppel unter gezielter Berücksichtigung der Bewegung im Feld und zielführender Schlagtechniken. ca.10 – 12 Stunden
	Freiraum	ca. 6-10 Stunden
Q 2.2 11 Wochen = 22 Std.	UV 9	Alternative Wettkämpfe – Der Schnellste ist nicht immer der Beste – Entwicklung und Erprobung alternativer Wettkämpfe und Spielideen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielsetzungen, um den Leistungsbegriff differenziert beurteilen zu können Ca. 6-8 Stunden
	UV 10	Rollentausch – Eigenständige Planung und Durchführung von in der Q-Phase kennengelernten Sportspielstrukturen als situative Auffrischung. ca. 10-12 Stunden
	Freiraum	ca. 2 – 6 Stunden

Kursprofil 2

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Bewegen an Geräten – Turnen**“ wird keine inhaltliche Akzentuierung vorgenommen, da alle drei inhaltlichen Kerne verbindlich sind (vgl. KLP S. 35/36)

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste**“ muss keine Akzentuierung erfolgen, da alle inhaltlichen Kerne obligatorisch sind (vgl. KLP S. 35f.).

Beispielhafte Abfolge von Unterrichtsvorhaben

Halbjahre	Laufendes UV	Thema und Zeitbedarf
Q 1.1 18 Wochen = 36 Std.	UV1	An die Holme – Erarbeitung und Präsentation einer Kür aus mehreren Einzelementen an zwei Wettkampfgeräten ca. 8-10 Stunden
	UV 2	Der mit dem Ball tanzt – Präsentation und Beurteilung einer BallKoRobics Choreographie (alternativ: Stomp) unter besonderer Berücksichtigung des Gestaltungskriteriums Raum sowie ausgewählter Ausführungskriterien im Hinblick auf die gestalterische Umsetzung verschiedener Aerobic Schritte in Kombination mit Arm – Ball – Bewegungen ca. 8 – 10 Stunden
	UV 3	Bleib auf dem Boden – mit einem Partner eine Kür am Boden erarbeiten und präsentieren ca. 8 – 10 Stunden
	Freiraum	ca. 6 – 12 Stunden
Q 1.2 18 Wochen = 36 Std.	UV 4	Spring dich fit – Ropeskipping als Dialog zwischen Ausdauer und Ästhetik. Verbesserung der Ausdauerfähigkeit durch die Erarbeitung einer musikgeleiteten Choreographie mit dem Rope. ca. 8 – 10 Stunden
	UV 5	Geh die Wand hoch – Bouldern und Klettern in der Kletterhalle ca. 8 – 10 Stunden
	UV 6	Ich hör auf mein Herz – Schritte auf, über und um den Stepper in Verbindung mit Armbewegungen zum individualisierten Training von Ausdauer und Koordination verbinden ca. 8 – 10 Stunden
	Freiraum	ca. 6- 12 Stunden

Q 2.1 15 Wochen =30 Std.	UV 7	Drunter und Drüber – Einführung in die Trendsportart „Le Parcours“; Planung und Erprobung eines Parcours ca. 10 - 12 Stunden
	UV 8	Let's jump - Jumpstyle Erarbeitung und Präsentation einer Jumpstyle Choreographie unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Ausführungskriterien Ca- 10-12
	Freiraum	ca. 6 Stunden
Q 2.2 11 Wochen = 22 Std.	UV 9	Zirkus Halligalli – Planung und Aufführung einer Zirkusvorstellung ca. 6 - 8 Stunden
	UV 10	Tanz/Trainier dich fit – neue Fitnesstrends wie z.B. Zumba in ihrer gesundheitlichen Wirkung nutzen. ca. 10 - 12 Stunden
	Freiraum	ca. 4 – 8 Stunden

Kursprofil 3

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele**“ wird unter Berücksichtigung der verbindlichen inhaltlichen Kerne folgende Akzentuierung vorgenommen (vgl. KLP S. 37):

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football, Ultimate Frisbee)

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport**“ wird der erste inhaltliche Kern (Fortbewegung auf Rädern und Rollen, z.B. Fahrradfahren, Rollschuhlaufen, Inline-Skating, Skateboardfahren) vertieft und die anderen beiden (Gleiten auf dem Wasser und und Gleiten auf Eis und Schnee) ergänzend zu behandeln (vgl. KLP S. 38). In Q1.1 oder Q1.2 wird eine Exkursion zur Wasserskianlage in Langenfeld durchgeführt.

Beispielhafte Abfolge von Unterrichtsvorhaben

Halbjahre	Laufendes UV	Thema und Zeitbedarf
-----------	--------------	----------------------

Q 1.1 18 Wochen = 36 Std.	UV1	Der Weg ist das Ziel – verschiedene Fahrradrouten im Umfeld der Schule erkunden und eine längere Farradtour planen und durchführen ca. 8-10 Stunden
	UV 2	Als Mannschaft zum Erfolg – Kooperative Vermittlung eines Läuferystems zur Verbesserung der mannschaftstaktischen Spielfähigkeit (Volleyball) oder von Varianten von „Pick and Roll“ ca. 8-10 Stunden
		(Basketball) ca. 8– 10 Stunden
	Freiraum	ca. 6 – 12 Stunden
Q 1.2 18 Wochen = 36 Std.	UV 3	Fit in den (Kunst-)Schnee – eine Exkursion in die Skihalle durch systematische Skigymnastik und die Vermittlung von Grundkenntnissen über das Skifahren vorbereiten und durchführen ca. 10 – 12 Stunden
	UV 4	Erfolgreich kooperieren und wettkämpfen – mit Aufstellung, Lauf- und Passwegen experimentieren (Fußball) und in einem Turnier anwenden (Alternative: Handball) ca. 10 – 12 Stunden
	Freiraum	ca. 12 - 16 Stunden
Q 2.1 15 Wochen = 30 Std.	UV 5	Auf die Rollen, fertig, los – Inlineskaten und Skateboardfahren auf und um das Schulgelände; Planung und Erprobung eines Parcours ca. 10 - 12 Stunden
	UV 6	In die Zone – Einführung in ein Endzonenspiel (Flagfootball oder Ultimate Frisbee) und Erarbeitung verschiedener Spielzüge („Playbook“) ca. 10 – 12 Stunden
	Freiraum	ca. 6 - 10 Stunden
Q 2.2 11 Wochen = 22 Std.	UV 7	Gemeinsam stark – Mannschaftstaktik in einer bisher noch nicht behandelten Mannschaftssportart erarbeiten oder in einer schon thematisierten Mannschaftssportart vertiefen ca. 6 - 8 Stunden
	UV 8	One on one – Wiederholung der grundlegenden Technik und Taktik in einem Partnerspiel (Badminton oder Tischtennis) ca. 8 – 10 Stunden
	Freiraum	ca. 4 – 8 Stunden

Kursprofil 4

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele**“ wird unter Berücksichtigung der verbindlichen inhaltlichen Kerne folgende Akzentuierung vorgenommen (vgl. KLP S. 37):

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football, Ultimate Frisbee)

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Bewegen an Geräten – Turnen**“ wird keine inhaltliche Akzentuierung vorgenommen, da alle drei inhaltlichen Kerne verbindlich sind (vgl. KLP S. 35/36)

Beispielhafte Abfolge von Unterrichtsvorhaben

Halbjahre	Laufendes UV	Thema und Zeitbedarf
Q 1.1 18 Wochen = 36 Std.	UV1	An die Holme – Erarbeitung und Präsentation einer Kür aus mehreren Einzelelementen an zwei Wettkampfgeräten ca. 8-10 Stunden
	UV 2	Als Mannschaft zum Erfolg – Kooperative Vermittlung eines Läufer-Systems zur Verbesserung der mannschaftstaktischen Spielfähigkeit (Volleyball) oder von Varianten von „Pick and Roll“ (Basketball) ca. 8 – 10 Stunden
	UV 3	Bleib auf dem Boden – mit einem Partner eine Kür am Boden erarbeiten und präsentieren ca. 8 – 10 Stunden
	Freiraum	ca. 6 – 12 Stunden
Q 1.2 18 Wochen = 36 Std.	UV 4	Geh die Wand hoch – Bouldern und Klettern in der Kletterhalle ca. 8 – 10 Stunden
	UV 5	Erfolgreich kooperieren und Wettkämpfen – mit Aufstellung, Lauf- und Passwegen experimentieren (Fußball) und in einem Turnier anwenden (Alternative: Handball) ca. 8 – 10 Stunden
	UV 6	Mix and Match – Gerätekombinationen entwickeln und eine Partner- oder Gruppenkür präsentieren ca. 8 – 10 Stunden
	Freiraum	ca. 6 - 12 Stunden

Q 2.1 15 Wochen = 30 Std.	UV 7	Drunter und Drüber – Einführung in die Trendsportart „Le Parcours“; Planung und Erprobung eines Parcours ca. 10 - 12 Stunden
	UV 8	In die Zone – Einführung in ein Endzonenspiel (Flagfootball oder Ultimate Frisbee) und Erarbeitung verschiedener Spielzüge („Playbook“) ca. 10 – 12 Stunden
	Freiraum	ca. 6 - 10 Stunden
Q 2.2 11 Wochen = 22 Std.	UV 9	Zirkus Halligalli – Planung und Aufführung einer Zirkusvorstellung ca. 6 - 8 Stunden
	UV 10	One on one – Wiederholung der grundlegenden Technik und Taktik in einem Partnerspiel (Badminton oder Tischtennis) ca. 8 – 10 Stunden
	Freiraum	ca. 4 – 8 Stunden

Kursprofil 5

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele**“ wird unter Berücksichtigung der verbindlichen inhaltlichen Kerne folgende Akzentuierung vorgenommen (vgl. KLP S. 36f):

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, **Volleyball**)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, **BeachVolleyball**, Flag-Football)

Im Bewegungsfeld/Sportbereich „**Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport**“ wird unter Berücksichtigung der verbindlichen inhaltlichen Kerne folgende Akzentuierung vorgenommen (vgl. KLP S. 38f):

- Zweikampfformen mit direktem Körperkontakt (Judo)
- Zweikampfformen ohne direkten Kontakt (Techniken im Kickboxen)

Beispielhafte Abfolge von Unterrichtsvorhaben

Halbjahre	Laufendes UV	Thema und Zeitbedarf
	UV1	Richtig Fallen – Judo. Erarbeitung verschiedener Fall- und Rolltechniken zur Verletzungsvermeidung in Zweikampfsportarten. ca. 6-8 Stunden

Q 1.1 18 Wochen = 36 Std.	UV 2	Erfolgreich in der Abwehr <u>oder</u> Angriff – Spielgemäße Entwicklung (<i>tactical games approach</i>) von Abwehr- oder Angriffstechniken zur Verbesserung der individual- und gruppentaktischen Spielfähigkeiten ca.8-10 Stunden
	UV 3	The american way (to compete) – Erkundung verschiedener typisch amerikanischer Sportspiele (z.B. Baseball, Flag-Football, Ultimate-Frisbee, Lacross) mit dem Ziel, die grundlegende Spielfähigkeit herzustellen und sportartspezifische Bewegungsmuster eingehend zu üben. Ca. 8-10 Stunden
	Freiraum	ca. 8 – 14 Stunden
Q 1.2 18 Wochen = 36 Std.	UV 4	Hechtbagger - voller Einsatz in der Abwehr – Einführung von Individualtechniken unter besonderer Berücksichtigung der differenzierten Auseinandersetzung mit den Begriffen Wagnis und Risiken, um die Feldabwehr zu verbessern ca.8-10 Stunden
	UV 5	Ab auf die Matte – Bodenkampf im Judo. Erarbeitung von Haltetechniken im Bodenkampf ca. 8 – 10 Stunden
	UV 6	Erfolgreich kreuzen und queren – Handball. Erprobung einer bereits bekannten Sportspielvariante unter Akzentuierung der positiven Aspekte von Sport, um die Motivation für ein lebenslanges Sporttreiben zu festigen. ca. 8 - 10 Stunden
Freiraum	ca. 6 – 12 Stunden	
Q 2.1 15 Wochen =30 Std.	UV 7	Fliegen einmal anders – Wurftechniken im Judo. Erarbeitung von Wurftechniken (speziell: Fege- und Hüftwurftechniken) im Hinblick auf die Anwendung im wettkampfgemäßen Zweikampf. ca. 10-12 Stunden
	UV 8	Badminton - Als Team zum Erfolg – Entwicklung der kooperativen Spielfähigkeit im Doppel unter gezielter Berücksichtigung der Bewegung im Feld und zielführender Schlagtechniken. ca.10 – 12 Stunden
	Freiraum	ca. 6 – 10 Stunden

Q 2.2 11 Wochen =22 Std.	UV 9	Kick and box – Exkurs Kickboxen. Einführung von Tritt- und Schlagtechniken durch Verlagerung des Körperschwerpunktes unter Nutzung von Punchpads (Pratzen). ca. 6 – 8 Stunden
	UV 10	Rollentausch – Eigenständige Planung und Durchführung von in der Q-Phase kennengelernten Sportspielstrukturen als situative Auffrischung. ca. 10 – 12 Stunden
	Freiraum	ca. 2 - 6 Stunden

5.1 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 13 APO-GOST sowie Kapitel 3 des Kernlehrplans Sport hat die Fachkonferenz im Einklang mit dem entsprechenden schulbezogenen Konzept die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen.

Die nachfolgenden Absprachen stellen die Minimalanforderungen an das lerngruppenübergreifende gemeinsame Handeln der Fachgruppenmitglieder dar. Bezogen auf die einzelne Lerngruppe kommen ergänzend weitere der in den Folgeabschnitten genannten Instrumente der Leistungsüberprüfung zum Einsatz.

Verbindliche Absprachen:

Über die von der Fachkonferenz getroffenen Vereinbarungen zur Leistungsbewertung in der Sekundarstufe I hinaus trifft die Fachkonferenz für die S II folgende Entscheidungen:

- In der EF wird in allen Sportkursen von den Schülerinnen und Schülern eine Ausdauerleistung erbracht.
- Der sachgerechte Umgang mit Material und Geräten muss bei allen Unterrichtsvorhaben entsprechend geschult werden und fließt mit in die Leistungsbewertung ein. Die Lehrkraft überwacht, dass mit Material und Geräten sachgemäß und sorgsam umgegangen wird und dass nach jeder Stunde alles ordnungsgemäß aufgeräumt wird.

5.2 Absprachen zur Vergleichbarkeit der Anforderungen in der Leistungsbewertung

5.2.1 Generelle Absprachen zur Leistungsbewertung, die unabhängig vom Bewegungsfeld und den jeweiligen Inhaltfeldern getroffen werden können: Bewertet wird, wie der Schüler

1. sein Bewegungskönnen zeigt (u. a. technisches, taktisches, konditionelles, kreativgestalterisches Können),
2. sich auf Unterrichtssituationen einlässt,
3. Beiträge zur gemeinsamen Planung und Gestaltung von Lern-, Übungs-, Spiel- und Wettkampfsituationen einbringt,
4. Erfahrungen, Kenntnisse strukturiert wiedergibt,
5. Zusammenhänge sachgerecht und kritisch reflektiert erläutern kann,
6. motorische Grundeigenschaften funktionell erweitert hat,
7. sportliches Können weiterentwickeln kann und
8. sportliches Handeln zusammen mit anderen regeln kann

5.2.2 Verbindliche Absprachen über Lernerfolgskontrollen im Bereich „Sonstige Mitarbeit“:

1. Sportmotorische Leistungen in den Bewegungsfeldern/Sportbereichen werden quantitativ und qualitativ bewertet.
2. Die einem Bewegungsfeld/Sportbereich zugehörigen konditionellen und koordinativen Fähigkeiten müssen in die Bewertung einbezogen werden.

Konkretisierung zu 1 und 2:

- mindestens eine quantitative Messung und/oder eine qualitative Messung (z.B. Demonstration) pro Halbjahr (abhängig vom Kursprofil)
 - mindestens ein Test zu einem konditionellen Leistungsfaktor (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Beweglichkeit) bezogen auf die profildbildenden Bewegungsfelder und Sportbereiche
3. Überprüft und bewertet werden Lernerfolge hinsichtlich fachspezifisch wichtiger Schlüsselqualifikationen (Beharrlichkeit, Leistungsbereitschaft, Kreativität, etc.).
 4. Überprüft und bewertet werden fachliche Kenntnisse und methodische Fähigkeiten.

Konkretisierung zu 4:

- Überprüfungsformen zu 4 sind in erster Linie Beiträge zur Unterrichtsgestaltung und Unterrichtsgesprächen.

5.2.3 Kriterien für die Bewertung des Teilbereichs Kooperation im Sportunterricht als Bestandteil der „Sonstigen Mitarbeit“

sehr gut	gut
Die Schülerin/der Schüler arbeitet mit anderen sehr kooperativ und verantwortungsbewusst zusammen, ist aufgeschlossen gegenüber anderen, ist meinungsbildend und gleichzeitig tolerant.	Die Schülerin/der Schüler arbeitet mit anderen erfolgreich zusammen, ist zuverlässig, initiativ und hilfsbereit.
befriedigend	ausreichend

Die Schülerin/der Schüler verhält sich in der Gruppe kooperativ, kommunikationsfreudig und mitteilungsbereit.	Die Schülerin/der Schüler ist nicht immer bereit mit anderen zusammenzuarbeiten, hält sich mehr im Hintergrund.
mangelhaft	ungenügend
Die Schülerin/der Schüler hat Mühe mit anderen zusammenzuarbeiten und braucht wiederholt genaue Arbeitsanweisungen. Die Umgangsformen sind eher konfrontativ als kooperativ.	Die Schülerin/der Schüler zeigt sich wiederholt unwillig mit anderen zusammenzuarbeiten, ist uneinsichtig und unbelehrbar. Die Umgangsform ist ausschließlich konfrontativ.

6 **Abkürzungen**

- BF Bewegungsfeld
- SB Sportbereich
- BWK Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
- SK Sachkompetenz
- MK Methodenkompetenz
- UK Urteilskompetenz