

# Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I G8 - KGW

Zeit h	Päd. Pers .	Inhalte	Selbstkompetenz / Sachkompetenz am Ende der 5. Klasse Die SuS ...	Sozialkompetenz/Methodenkompetenz am Ende der 5. Klasse Die SuS ...	Leistungsbe- wertung
4 4 4 4	A A F F A	<u>1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen</u> 1. <b>Konzentrations-</b> und <b>Entspannungsübungen</b> 2. <b>Eigenständiges Aufwärmen</b> (Körpersignale wahrnehmen und begreifen) 3. Im <b>Gleichgewicht</b> sein, balancieren können 4. <b>Foss-Test</b>	zu 2. können ein erlerntes Aufwärmprogramm durchführen und im begrenzten Umfang situativ anpassen. zu 3. können stabil über einen Gleichgewichtsparcour balancieren. zu 4. erfahren und begreifen an Hand der Durchführung und Auswertung eines Fitnessstests verschiedene Dimensionen von Fitness.	zu 1. nutzen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen, stellen sie bewusst her und wenden diese selbstständig im Schulalltag an. zu 2. können sich nach Absprache selbstständig aufwärmen.	zu 1. unterrichtsbegleitend 2. ub 3. ub, <b>punktuell</b> 4. pt
4 7	E E	<u>2. Das Spiel entdecken und Spielräume nutzen</u> 1. <b>Hühnerball</b> 2. <b>Lauf- und Fangspiele</b> (Spiele auf wenig Raum, Spiele für die ganze Klasse, Spiele bedürfnisgerecht variieren, verschiedene Spielideen erfahren)	zu 1. erweitern ihre Erfahrung beim Werfen und Fangen. zu 2. sind in der Lage, Regeln zu verabreden, diese flexibel zu handhaben und an Bedürfnisse und Voraussetzungen anzupassen.	erfahren und begreifen, dass sie zum Gelingen des Spielens, auch bei Schwierigkeiten, beitragen können.	zu 1. ub zu 2. ub
4 4 4 opt	C D D D A	<u>3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</u> 1. <b>Schnell und geschickt über Hindernisse laufen und springen</b> 2. <b>Biathlon</b> (Laufen und Werfen, aufbauend auf 3. und 4.) 3. <b>Laufen</b> (50m, Hochstart) 4. Variationen des <b>Worfens</b> mit unterschiedlichen Materialien	zu 1. laufen rhythmisch über verschiedene Hindernisse. zu 3. können eine Kurzstrecke mit maximaler Geschwindigkeit in ihrer individuellen Leistungsfähigkeit laufen. zu 4. verbessern, angepasst an die Bewegungsaufgabe, ihre Bewegungsfähigkeit mit Wurfgegenständen.	können sich auch in einer anregungsreichen Umwelt auf den Unterricht konzentrieren. zu 2. lernen die Organisation und Durchführung eines Wettkampfes kennen.	zu 1. ub, pt zu 2. ub, pt zu 3. pt
		<u>4. Bewegen im Wasser - Schwimmen</u>			
7 opt	C D A	<u>5. Bewegen an Geräten – Turnen</u> 1. <b>Boden</b> (Rollen, Kerze, Übungsverbindungen) s. auch 1.2 2. Geräte überwinden durch <b>Hängen und Schwingen</b> , ohne den Boden zu berühren (Ringe, Taue, Reck)	zu 1. beherrschen den Körper bei elementaren Fertigkeiten (Rolle, Kerze, Kopfstand, Handstand) innerhalb einer Übungsfolge. können nach turnerischen Elementen die Orientierung wiederfinden. zu 2. machen Bewegungserfahrungen im Bereich Hängen und Schwingen.	sind unter Mithilfe der Lehrkraft in der Lage, vorgegebene Geräte auf der Grundlage der Sicherheitsbestimmungen aufzubauen. sind in der Lage, die Hilfe- o. Sicherheitsstellung durchzuführen.	zu 1. ub, pt
7	B	<u>6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz</u> <b>Step-Aerobic</b> Bewegungsfolge auf begrenztem Raum mit Schwerpunkt Beine (Rhythmusschulung, Zählweise mit 8er-Taktung)	können die Beine in unterschiedlichen Techniken auf der Grundlage einer 8er-Taktung rhythmisch bewegen. können andere Übungsfolgen übernehmen und eigene demonstrieren.	akzeptieren unterschiedliche Leistungsniveaus und zeigen Ansätze, diese zum Vorteil der Gruppe zu nutzen.	ub, pt
7 7 7	E E D	<u>7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</u> 1. <b>Wurfschulung:</b> Passen und Fangen, Werfen auf Ziele 2. <b>Kleine Ballspiele (Minibasketball) mit Regelvariationen zur Vorbereitung auf die großen Sportspiele</b> (Raum, Mit- und Gegenspieler wahrnehmen, Freilaufen) 3. <b>Fußball</b> im Kleinfeld (Passen und Stoppen mit der Innenseite, Führen, Torschuss)	zu 1. sollen den Ball im Stand und in der Bewegung passen und fangen und auf Ziele werfen können. zu 2. sollen sich in überschaubaren Spielsituationen angemessen verhalten können (Freilaufen, Helfen). zu 3. können die grundlegenden Regeln des Fuß-	erkennen den Unterschied des gegeneinander- und des miteinander Spielens.	zu 1. ub, pt zu 2. ub, pt zu 3. ub, pt

# Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I G8 - KGW

			ballspiels anwenden. können in den Grundtechniken mit dem Ball in der Grobform umgehen.		
4	A	<u>8. Gleiten, Fahren Rollen</u> <b>Radfahrtraining</b>	können einen Geschicklichkeitsparcours sicher bewältigen (z.B. rollern, bremsen, einhändiges Fahren, Kurven fahren, über Hindernisse fahren). kennen Verhaltensregeln beim Überholvorgang.		<u>ub</u>
7	C E	<u>9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u> <b>Kleine Kampfsportspiele/Zweikämpfe am Boden</b> (Gleichgewicht finden, Kraft erproben, Kräfte dosieren)	können Körperkontakt zulassen. halten sich an Rituale/Regeln.	verstehen die Regeln des Fair-Play.	<u>ub</u>
4 opt	A E A E	<u>10. Übergreifende Unterrichtsprojekte</u> 1. Vorbereitung auf die <b>Unterstufenrallye</b> und das <b>Hühnerballturnier</b> s. 2. <b>Pausenspiele</b> arrangieren	zu 1. Lernen, ihre persönliche Leistungsfähigkeit in der Klassengemeinschaft einzubringen. zu 2. entwickeln für den Pausenhof kleine Spiele.	zu 1. sind in der Lage, klassenintern Absprachen zu treffen. verstehen leistungsbezogene Auswahlkriterien. zu 2 erkennen die Möglichkeit, in den Pausen kleine Spiele im Sinne eines kooperativen Spielens durchzuführen.	

# Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I G8 - KGW

# 6

Zeit h	Päd. Pers.	Inhalte	Selbstkompetenz / Sachkompetenz am Ende der 6. Klasse Die SuS ...	Sozialkompetenz / Methodenkompetenz am Ende der 6. Klasse Die SuS ...	Leistungsbewertung
4 opt	D C D	<u>1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen</u> 1. <b>Foss-Test</b> 2. Sprünge auf dem <b>Minitrampolin</b>	zu 1. erfahren und begreifen verschiedener Formen von Fitness an Hand einer Durchführung und Auswertung eines Fitness-tests und vergleichen diese mit den Werten aus dem letzten Jahr. zu 2. sind in der Lage, während der Flugphase ihren Körper in vorbestimmte Positionen zu bringen und sicher zu landen. können auf dem Minitrampolin die Absprung-, Flug- und Landephase koordinieren		zu 1. pt
7	A E	<u>2. Das Spiel entdecken und Spielräume nutzen</u> 1. <b>Prellball</b> (Absprungsverhalten des Balls berechnen und ausnutzen)	erweitern ihre Erfahrung und Kenntnisse über das Flug- und Absprungsverhalten des Balles.	erkennen den Zusammenhang zwischen der Mannschaftsbildung und einem ausgeglichenen Spiel.	ub, pt
7 opt opt	A F D	<u>3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</u> 1. <b>Weitspringen</b> vielfältig erfahren u. erproben 2. <b>Laufen</b> ohne zu schnaufen (Puls messen) 3. <b>Staffellaufen</b> (unterschiedliche Staffeln)	zu 1. setzen die Laufgeschwindigkeit in eine angemessene Flugbewegung um. zu 2. & 3. sollen die Bedeutung des Übens für die Verbesserung des individuellen Könnens begreifen und ihre Fähigkeiten in altersangemessenen Formen des Wettkämpfens einbringen.	können eine Zeitmessung durchführen und auswerten.	zu 1. ub, pt
16		<u>4. Bewegen im Wasser – Schwimmen</u>			
7	D	<u>5. Bewegen an Geräten – Turnen</u> <b>Boden</b> (Rolle, Kopfstand, Handstand, Rad, Übungsverbindungen)	zu 1. bewältigen eine vorgegebene Übungskombination. können auf Grundlage ihrer eigenen Leistungsfähigkeit eine Übungskombination auswählen.	helfen sich gegenseitig bei der Bewegungsausführung.	ub, pt
7	B	<u>6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz</u> <b>Linedance:</b> Bewegungsfolge in der Gruppe mit Schwerpunkt Beine (einfache Schritte kennenlernen, Techniken von Drehungen, Musikbogen, Einstieg in die Synchronität, Gelegenheiten zur Präsentation)	können in der Kleingruppe/der gesamten Klasse Linientänze synchron durchführen.	helfen ihren Mitschülern unter Anleitung, Leistungsunterschiede zu beheben.	ub, pt
7 7	D E D E	<u>7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</u> 1. <b>Handball</b> /Kastenshandball ohne Torwart (einfachen Spielaufbau erlernen, ohne Torwart) 2. <b>Badminton</b> (Schlägerhaltung, Aufgabe, lange und kurze Schläge, Netzspiel)	zu 1. können in überschaubaren Spielsituationen den Raum zum Torerfolg nutzen (Freilaufens, Passen Raumgewinn). sind in der Lage, mannschaftsbezogene Absprachen zu treffen. zu 2. können ihr Spielverhalten (und Kenntnisse über Schlägerhaltung) auf die Situationen des miteinander- und gegeneinander Spielens anpassen.		zu 1. ub, pt zu 2. ub, pt
		<u>8. Gleiten, Fahren, Rollen</u>			
		<u>9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport</u>			
opt	E A	<u>10. Übergreifende Unterrichtsprojekte</u> Vorbereitung auf die <b>Unterstufenrallye</b>	Lernen, ihre persönliche Leistungsfähigkeit in der Klassengemeinschaft einzubringen.	sind in der Lage, klassenintern Absprachen zu treffen und verstehen leistungsbezogene Auswahlkriterien.	

# Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I G8 - KGW

Zeit h	Päd. Pers.	Inhalte	Selbstkompetenz/Sachkompetenz am Ende der 7. Klasse Die SuS ...	Sozialkompetenz / Methodenkompetenz am Ende der 7. Klasse Die SuS ...	Leistungsbewertung
4 4	A D F D B	<u>1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen</u> <b>1. Münchner Fitness Test</b> <b>2. Schwingen und Springen mit dem Seil</b> (Grundschwünge ausprobieren, Kunststücke, Bewegungsfolge, Gestalten einer Seilshow)	zu 1. lernen ihre Leistungsfähigkeit an objektiven Bewertungskriterien einzuschätzen. zu 2. erlernen versch. Bewegungsfolgen mit dem Seil. verbessern ihre Ausdauerfähigkeit.	üben mehrere Stunden allein oder in der Gruppe konsequent und zielgerichtet an der Verbesserung der eigenen Fertigkeiten.	1. pt 2. ub, pt
4	E	<u>2. Das Spiel entdecken und Spielräume nutzen</u> <b>Tschoukball ODER Vom Brennball zum Baseball</b> (Regeln variieren)	sollen den Nutzen von Regeln erkennen und diese zielgeleitet an Raum, Leistungsstand u.a. anpassen.	können nach Absprache Gruppen funktional bilden.	ub
-		<u>3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</u>			
-		<u>4. Bewegen im Wasser - Schwimmen</u>			
7 7	C D E A B	<u>5. Bewegen an Geräten – Turnen</u> <b>1. Springen über den Bock</b> (Sprunghöhe verbessern, Anlauf, Absprung, Landung, Grätsche, Hocke) <b>2. Gruppenkür Akrobatik</b> (Figuren in der Gruppe auswählen und gemeinsam üben, Klein- und Großgruppen)	zu 1. führen, unter Zuhilfenahme eines optimalen Anlaufs und Absprungs, Sprünge über den Bock durch. zu 2. sind in der Lage, mehrere akrobatische Figuren einzuüben und zu präsentieren.	zu 2. finden auf der Grundlage von Statur und Fähigkeiten ihre Position in der Gruppe.	zu 1. ub, pt zu 2. ub, pt
4 opt	B A A D	<u>6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz</u> <b>1. Gruppenkür: Grundschritte aus der Aerobic</b> (Schwerpunkt: Arme und Beine) Bewegungsablauf auswählen und durch Üben verbessern (Umsetzen des Musikbogens, Rhythmus, Schrittanleitungen nutzen) <b>2. Jonglieren</b> (Tücher o. Bälle)	zu 1. können eine vorgegebene Kombination durch neue und alte Schritte sowie Armbewegungen ergänzen und vorführen. passen ihre Kür der Form des Musikbogens und der großen Eins an. zu 2. erproben, üben und erweitern Kunststücke.	können schriftliche Schrittanleitungen lesen und in Bewegung umsetzen.	zu 1. ub, pt
7 7	A A E	<u>7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</u> <b>1. Volleyball</b> (Pritschen, Baggern, Aufschlag von unten, Spiel 4:4, Ball im Spiel halten) <b>2. Hockey</b> (sicherer Umgang mit Schläger und Ball: Schlag, Annahme, Torschuss, give and go)	zu 1. sind in der Lage, ein Spiel 4:4 mit den Grundtechniken in der Grobform zu bewältigen. sind in der Lage, den Ball im Spiel zu halten und die erworbenen Fertigkeiten zielgerichtet einzusetzen. zu 2. zeigen in einem Hockeyparcours und einer Zuspielübung die Fähigkeit, mit Schläger und Ball umzugehen.	zeigen die Bereitschaft, ihre Fähigkeiten zu Gunsten der Gemeinschaft bzw. eines geordneten Spielaufbaus unterzuordnen.	zu 1. ub, pt zu 2. ub, pt
4	A C	<u>8. Gleiten, Fahren Rollen</u> <b>Waveboeard (Ausleihe für 14 Tage)</b>	beherrschen eine sicher Fahrweise in einem kleinen Parkour (kleine und große Kurven fahren, ducken und bremsen) sind in der Lage, sich selbst für ihr Training zu motivieren und Schwierigkeiten zu überwinden.	zeigen ein angemessenes Sicherheitsverhalten für die freizeitrelevante Sportart „Waveboard“.	pt
7	C E	<u>9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u> <b>Selbstverteidigung</b>	zeigen die Leistungsbereitschaft, sich innerhalb vorgegebener Regeln mit einem Gegner zu messen. setzen fachgerechte und angemessene Verteidigungsgriffe ein.	können sich bewusst und geschickt aus gestellten Gefahrensituationen befreien.	ub, pt
4	D E	<u>10. Übergreifende Unterrichtsprojekte</u> Vorbereitung auf das Jahrgangsstufenturnier	können ihre persönliche Leistungsfähigkeit in die Klassengemeinschaft einbringen.	sind in der Lage, klassenintern Absprachen zu treffen. verstehen leistungsbezogene Auswahlkriterien.	ub

Zeit h	Päd. Pers.	Inhalte	Selbstkompetenz/Sachkompetenz am Ende der 8. Klasse Die SuS ...	Sozialkompetenz / Methodenkompetenz am Ende der 8. Klasse Die SuS ...	Leistungsbewertung
4 4	F F D	1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen 1. <b>Circuit-Training</b> (Übungen auswählen, Funktion erkennen, Bewegungsführung üben) 2. <b>Cooper-Test</b> (12 Minuten-Lauf)	zu 1. kennen die Funktion der unterschiedlichen Belastungsformen und können sie richtig ausführen. zu 2. lernen, ihre Ausdauerleistung an Hand einer standardisierten Bewertungsgrundlage einzuordnen. erkennen den Nutzen der Ausdauer für die verschiedenen Sportarten und für den Alltag.		zu 1. pt zu 2. pt
-		<u>2. Das Spiel entdecken und Spielräume nutzen</u>			
4 opt opt	D C E	<u>3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</u> 1. <b>Werfen (einfache Grundtechniken mit Leichtathletikgeräten)</b> 2. <b>Trampolin-Hochsprung</b> 3. <b>Orientierungslauf</b>	zu 1. können mit einer Anlaufphase (3er/5er-Rhythmus) werfen. zu 2. nutzen Anlauf und Absprung, um eine optimale Höhe zu erzielen. erleben den Trampolin-Hochsprung als Wagnis und überwinden erwartete Leistungsgrenzen. zu 3. erleben die Verbesserung der Ausdauer als herausfordernde und spannende Bewegungsaufgabe.	sorgen bei Situationen mit Gefährdungspotential für die Umsetzung der Sicherheitsabsprachen	zu 1. ub, pt
-		<u>4. Bewegen im Wasser - Schwimmen</u>			
7	C A	<u>5. Bewegen an Geräten – Turnen</u> 1. <b>Reck</b> (Aufschwung, Stütz, Hüftumschwung vorlings rückwärts, Hüftumschwung vorlings vorwärts, Spreizumschwung, Unterschwung) <b>ODER</b> 2. <b>Barren</b> (Sprung in den Stütz, Vorschwung, Außenquersitz, Grätschsitz, Kehre, Wende)	lernen ein neues Turngerät und die Bewegungsmöglichkeiten an ihm kennen. können eine Bewegungskombination vorführen.	sind in der Lage, fachgerecht und situationsangemessen Hilfestellung zu leisten.	ub, pt
7	B E	<u>6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz</u> <b>Hip Hop</b> oder <b>Tae Bo</b> oder <b>Tanzen mit Handgerät</b> (Geschwindigkeit der Bewegungsfolgen, Präzision der Bewegungsausführung, Musikbogen und große Eins vertiefen)	bringen sich gegenseitig (Jig saw-Methode) vorgegebene Bewegungsfolgen bei. üben, ergänzen und präsentieren die Bewegungsfolge unter dem Gesichtspunkt der Bewegungspräzision und -geschwindigkeit.	erkennen, dass Bewegungspräzision für den Gesamteindruck notwendig ist.	ub, pt
7 7 7	D D E	<u>7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</u> 1. <b>Fußball</b> (Flanke, Überzahlspiel, Finten, Bewegungs- und Richtungsänderungen, Spielfähigkeit mit dem Ball erweitern) 2. <b>Badminton</b> (Clear, Drop, Übungsfolgen präzise spielen können) 3. <b>Handball</b> (Positionsspiel, Spiel auf Tor ohne Torwart, Spielsituationen erkennen und lösen)	zu 1. erweitern die fußballspezifische Spielfähigkeit in Überzahlspielen. zu 2. können Clear und Drop in badmintonspezifischen Übungsfolgen präzise spielen. zu 3. sind in der Lage, einfache problemorientierte Spielsituationen zu erkennen und zu lösen. bewältigen ein Handballspiel auf Tore.	setzen ihre eigenen spielerischen Fähigkeiten ein, um anderen SuS zu günstigen Spielausgangssituationen zu verhelfen. akzeptieren Schiedsrichterentscheidungen.	zu 1. ub, pt zu 2. ub, pt zu 3. ub, pt
		<u>8. Gleiten, Fahren Rollen</u>			
		<u>9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</u>			
4	D E	<u>10. Übergreifende Unterrichtsprojekte</u> Vorbereitung auf das Jahrgangsstufenturnier	können ihre persönliche Leistungsfähigkeit in die Klassengemeinschaft einbringen.	sind in der Lage, fast selbstständig klassenintern Absprachen zu treffen. verstehen leistungsbezogene Auswahlkriterien.	ub

# Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I G8 - KGW

Zeit h	Päd. Pers.	Inhalte	Selbstkompetenz/Sachkompetenz am Ende der 9. Klasse Die SuS ...	Sozialkompetenz / Methodenkompetenz am Ende der 9. Klasse Die SuS ...	Leistungsbewertung
7 4	F D D	1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen 1. <b>Fitnessstudio in der Sporthalle</b> (Umgang mit Geräten (z.B. Tera-Band, Flaschen, Bälle) zur Muskelstabilisation oder Muskelaufbau; Übungen entwickeln und durchführen) 2. <b>Münchener-Fitness-Test</b>	zu 1. führen Trainingsformen zur Förderung der Kraftausdauer zielgerichtet nach Vorgabe aus. sind in der Lage, mit verschiedenen Geräten (andere als in der Klasse 8) über längere Zeit zu trainieren (trainieren in Serien). zu 2. sind in der Lage, den Test selbstständig durchzuführen und zu üben.	können nach konkreter Absprache Übungen, Tests oder Turniere selbstständig organisieren und durchführen.	1. ub 2. pt
7	A E	2. <u>Das Spiel entdecken und Spielräume nutzen</u> <b>Ultimate Frisbee, Fußballtennis, Flag Football, Rugby</b>	sind der Lage, zwei unbekannte Spiele in ihrem Sinn zu verstehen und in ihren Grundzügen zu spielen.	können selbstständig Mannschaften bilden.	ub
11 (7+4) opt	D F D E D	3. <u>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</u> 1. <b>Hochsprung</b> (Schersprung/Flop) und <b>Kugelstoßen</b> (Wechselschritttechnik) <b>LA-Wettkampf/normierte u. relative Bewertung</b> (Leistung ist relativ (Größe, Körpergewicht)) 2. <b>Cooper-Test</b> (12 Minuten-Lauf)	zu 1. können den Schersprung aus der Bewegung durchführen. können die Wechselschritttechnik beim Kugelstoßen durchführen. erkennen den Unterschied zwischen normierter und relativer Leistung und sind in der Lage, Leistungskriterien sinnvoll auszutauschen. zu 2. sind in der Lage, den Test selbstständig durchzuführen und zu üben.	akzeptieren Entwicklungs- und Leistungsunterschiede.	1. ub, pt
-		4. <u>Bewegen im Wasser - Schwimmen</u>			
opt	C D	5. <u>Bewegen an Geräten – Turnen</u> <b>Salto oder Handstützüberschlag oder Flick Flack</b>	machen die Bewegungserfahrung eines Saltos, Handstützüberschlags oder Flick Flacks.		
7 opt	B E B E	6. <u>Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz</u> 1. <b>Discofox</b> (dynamischer Paartanz mit Figurkombinationen, Anpassung der Tanzgeschwindigkeit an die Musik) 2. „ <b>Kennst du einen Paartanz, kennst du alle.</b> “ (Transfer von Tanzschritten und Figuren von einem Tanz auf den anderen)	zu 1. lernen Führungstechniken im Paartanz kennen. können, in Anlehnung an die Musik, Figuren auf unterschiedliche Weise miteinander kombinieren. zu 2. sind in der Lage, mehrere Figuren an den Rhythmus unterschiedlicher Tänze anzupassen.	sind in der Lage, Schwierigkeiten mit dem Partner selbstständig zu lösen.	1. ub, pt
7 7	E D A E	7. <u>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</u> 1. <b>Volleyball</b> (Aufgabe von unten, Annahme, Positionen auf dem Spielfeld, Aufbau eines Spielzuges, Stellspiel) 2. <b>Basketball</b> (give and go, Reboundverhalten, Körbe erzielen, Ball erobern und sichern)	zu 1. erkennen den Nutzen des Stellspiels. können in Ansätzen das Stellspiel über Position 3 aufbauen. zu 2. verbessern ihr Angriffs- und Abwehrverhalten am Beispiel von give and go und Reboundverhalten.	zeigen die Bereitschaft, ihre Fähigkeiten zu Gunsten der Gemeinschaft bzw. eines geordneten Spielaufbaus unterzuordnen.	zu 1. ub, pt zu 2. ub, pt
s. 1.1	C A E	8. <u>Gleiten, Fahren Rollen</u> 1. <b>Ski- und Snowboard- Kurs</b> und <b>Vorbereitende gymnastische Übungen</b> (Vorbereitungen auf skispezifische Belastungen und Bewegungen)			
7	C E	9. <u>Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport</u> <b>Zweikämpfe, Fallen, Abrollen, einfache Würfe</b> (Fuß-, Dreh- und Hüftwürfe; rückwärts und seitwärts Fallen, Halte- und Befreiungsgriffe, Bewegungsverbindungen vereinbaren)	können einen Zweikampf präsentieren, bei dem sie die erlernten Würfe, Halte- und Befreiungsgriffe anwenden.	verstehen den Gedanken: „Hilfst du mir werfen, helfe ich dir fallen.“	ub, pt
4	D E	10. <u>Übergreifende Unterrichtsprojekte</u> Vorbereitung auf das Jahrgangsstufenturnier.	können selbstständig ihre persönliche Leistungsfähigkeit in die Klassengemeinschaft einbringen.	sind in der Lage, klasseninterne selbstständig Absprachen zu treffen. verstehen leistungsbezogene Auswahlkriterien.	ub

# Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I G8 - KGW

## Pädagogische Perspektiven

- (A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- (B) Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten
- (C) Etwas wagen und verantworten
- (D) Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- (E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- (F) Gesundheitsbewusstsein fördern

→ Klassen 5/6, 7/8 und 9: jeweils Akzentuierung aller Pädagogischen Perspektiven

→ Jahrgangsstufen 11: jeweils 6 Unterrichtsvorhaben/alle Pädagogischen Perspektiven

→ Jahrgangsstufe 12: Sportprofile / 6 Unterrichtsvorhaben unter Berücksichtigung der Profile

→ Jahrgangsstufe 13: Sportprofile / 6 Unterrichtsvorhaben unter Berücksichtigung der Profile

## Kompetenzen

### **Sachkompetenz**

- Verbesserung der körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie des sportlichen Könnens
- Kenntnisse über Funktionen des Körpers
- Kenntnisse von Möglichkeiten und Grenzen der körperlichen Bewegung
- grundlegende Kenntnisse über sportliche Zusammenhänge (z.B. Sport und Bewegung, Sport und Gesundheit, Sport und Training, Sport und Natur, Sport und Wirtschaft)
- Sportspezifische Theorie- und Regelkenntnisse

### **Selbstkompetenz**

- Verbesserung der individuellen Leistungsbereitschaft und Leistungsfähigkeit, Steigerung des Selbstwertgefühls
- korrektes Einschätzen von Zielen, der Risiken, der eigenen Leistungen und des eigenen Lernfortschritts
- angemessenes Verhalten bei Sieg und Niederlage
- kreativer Einsatz von Bewegungs- und Spielformen als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel
- realistische Wahrnehmung körperlicher Phänomene (z.B. Atmung, Puls, Schwitzen, Anstrengung, Erschöpfung, Wohlbefinden)

### **Sozialkompetenz**

- partnerschaftliches, faires, friedfertiges, kommunikatives und teamorientiertes Verhalten
- Einhalten von Regeln und Vereinbarungen
- Übernahme von Verantwortung

### **Methodenkompetenz**

- selbstständiges Gestalten von Unterrichtsphasen und selbstständiges Planen sportlicher Aktivitäten
- Erkennen und Korrigieren von Fehlern in der Bewegungsausführung bei sich und anderen
- selbstständiges Anwenden von Trainingsformen zur Verbesserung bzw. Erhaltung motorischer Fertigkeiten und Fähigkeiten

# Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I G8 - KGW

Umrechnung von 45-Minuten Stunden auf Zeit-Stunden:

<b>45-Minuten Stunden</b>	<b>Zeit- Stunden</b>
10	7
5	4