Verteilungsplan der einzelnen Sportarten in den Jahrgangsstufen – G9

	Basketball	Fußball	Handball	Volleyball	Schwimmen	Leichtathletik	Tanzen	Turnen	Fitness	Badminton	Rückschlags.
5		16				10		16			
6					70		8		16		
7			14	14		10		12			
8	16			12		Vorbereitung BJS	12			12	
9	14	14				10		12			
10			14	10		Vorbereitung BJS	12				14

Anmerkung Jgst. 5: Zusätzlich zum Fußball sollen die Schülerinnen und Schüler mit allgemeinen Spielformen als Hinführung zu den Ballsportarten unterrichtet werden.

Anmerkung Jgst. 7: Das Thema Sport wird im Englischunterricht behandelt. Es würde sich hier anbieten, englische Sportarten im freien Bereich anzubieten.

Anmerkung Jgst. 8: Im Englischunterricht wird „American Sports“ behandelt. Auch hier können amerikanische Sportarten im freien Bereich angeboten werden. Ausrüstung für Ultimate Frisbee und Flagfootball ist vorhanden.

Anmerkung Jgst. 10: Als Rückschlagsportart sollte nach Möglichkeit Tennis angeboten werden.

Jahrgangsstufe 8: Badminton (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Ballgewöhnung und Erfahrungen mit Schläger und Ball Netzaufbau Grundposition Ausfallschritt Einführung der einzelnen Schläge - Clear (auch in Variationen) - Drive - Drop - Smash Allg. Unterscheidung in offensive und defensive Schläge Regeln im Einzel	*Bewegungskompetenz* Die SuS sollen in der Lage sein, die technischen Elemente der einzelnen Schläge zu beherrschen. Weiterhin ist die Rückkehr in die Grundposition und die Anwendung des Ausfallschrittes zu beherrschen. *Sprachkompetenz und Urteils- und Entscheidungskompetenz* SuS sollen ansatzweise in der Lage sein zu entscheiden, in welcher Situation welcher Schlag angebracht ist und warum dies der Fall ist. Beherrschung der Einzelregeln sind obligatorisch. Die SuS sollen den Unterschied zwischen Badminton und Federball erklären können und verstehen.	Soziale Interaktion und Leisten	Folgende Inhalte sollen abgeprüft werden: - hoher Aufschlag - Clear ("Auseinandertreiben) - mind. eine spielnahe Situation - mind. eine festgelegte Schlagabfolge - "Kaiserspiel" als Spiel-überprüfung *Hinweis: Hilfestellung zu der Prüfungsdurchführung können die Materialien des Badmintonabzeichens sein.*
Regeln im Doppel Taktische Grundkenntnisse im Doppel	*Bewegungskompetenz* Die SuS sollen in der Lage sein, in Kooperation Doppel zu spielen und erste taktische Grundelemente anzuwenden. Dabei ist von allem	Soziale Interaktion und Leisten	

	die Verschiebung rechts-links zu vorne-hinten wichtig. *Sprachkompetenz und Urteils- und Entscheidungskompetenz* Die Regeln im Doppel sollen beherrscht werden. Entscheidend ist wann die Verschiebung im Doppel sinnvoll ist.		

Erstellt von Timo Dorst, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 8: Basketball I (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Passen, Dribbeln, Fangen	*Sprach- und Bewegungskompetenz:* Umgang mit den Begriffen Dribbling, Handwechsel, Passvariationen (Boden-, Druck und Überkopfpass), "SPD-Position" (**S**pringen, **P**assen, **D**ribbeln), Sternschritt	Leisten/ Körperwahrnehmung	
Regelkunde	*Urteils-, Entscheidungs- und Sprachkompetenz:* Grundsätzliche Kenntnis der Regeln, ggf. schon Einsatz als Schiedsrichter. Anzahl der Spieler, Schrittregeln und -fehler, Grundsätzlicher Spielgedanke, Einführung in die Foulreglung (Zylinderprinzip)		
Korbleger	*Lernkompetenz:* Erarbeitung der wichtigsten Technikknoten-punkte: Anlauf 45° zum Brett, das kleine Viereck als Ziel mit benutzen, Haltung des Balles. Schrittfolge "Zweierkontakt" auch aus dem Dribbling heraus.	Leisten/ Körperwahrnehmung	Ein Prüfungsteil sollte ein Dribbel- und Korblegerparcours sein.
Verteidigung und Spielformen im 1-1	*Lern- und Bewegungskompetenz:* Richtiger Abstand zum Gegenspieler, richtige Schrittfolge und Bewegungsmuster als Verteidiger.	Leisten/ Körperwahrnehmung	
Positionswurf	*Lern- und Bewegungskompetenz:* Richtige Handhaltung und Bewegungsablauf in Grobform. Beim Üben nur Würfe innerhalb der Zone durchführen.	Leisten/ Körperwahrnehmung	
Spielerfahrung 3-3 (Streetball)	*Team- und Sozialkompetenz:* Das Parteiballspiel basketball-spezifisch abändern, basketballähnliche Spielformen als Hinführung zum 3-3. Ebenso sollen Überzahlspiele (2-1, 3-1, 3-2) im Unterricht behandelt werden.	Soziale Interaktion	

Auf http://www.sportunterricht.ch/lektion/lektion.php gibt es viele Anregungen und Übungsformen (nicht nur) zum Basketball.

Erstellt von Timo Dorst, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 9: Basketball II (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Wiederholung	*Sprach- und Bewegungskompetenz:* Korbleger, Dribbeln, Passen, Fangen, Werfen, Verteidigung wiederholen	Leisten/soziale Interaktion	
Regelkunde	*Urteils-, Entscheidungs- und Sprachkompetenz:* Erweiterung der Regelkunde um Zeitregeln, Foulregeln und deren "Bestrafung", Sprungballsituationen und Ball im "Aus"		Durchführung eines Regeltests!
Spielformen im 3-1, 3-2, 3-3	*Lern- und Bewegungskompetenz:* Ausnutzen von Überzahlsituationen, Passtäuschungen und Freilaufen auch gegen Gegnerdruck. Hinführung zum positionsgebunden Spiel.	Leisten	
Spiel vom 3-3 zum 5-5 (Schwerpunkt)	*Lern- und Bewegungskompetenz:* Grundsätzliche Aufteilung auf dem Spielfeld, Give and Go als Mittel zum Korberfolg *Urteils-, Entscheidungs- und Sprachkompetenz:* Sportartspezifische Kommunikation anwenden, Regelüberschreitungen erkennen und benennen.	Soziale Interaktion/ Leisten	Überprüfung und Benotung einer Spielform (3-3 oder 5-5) durch Spielanalyse (Beobachtungsbogen)
Positionswurf in spielnahen Situationen	*Urteils- und Entscheidungskompetenz:* Wann bin ich frei genug und stehe gut genug zum Korb, um einen Wurfversuch zu unternehmen? *Lernkompetenz:* Festigung der Wurfbewegung, Nutzen des Brettes für bestimmte Positionen erkennen.	Körperwahrnehmung, Leisten	Überprüfung des Wurfs als Techniknote
Sportartspezifisches Fachvokabular einführen	*Sprach- und Bewegungskompetenz:* Sternschritt, Cutten, Fast-Break	Körperwahrnehmung, Leisten	

Auf http://www.sportunterricht.ch/lektion/lektion.php gibt es viele Anregungen und Übungsformen (nicht nur) zum Basketball.

Erstellt von Timo Dorst, Stand 01.08.2017

Bei dem Inhaltsfeld „Den Körper trainieren – die Fitness verbessern“ handelt es sich um ein fakultatives Inhaltsfeld, das hauptsächlich in der Jahrgangsstufe 6 im Rahmen der dritten Sportstunde unterrichtet wird. Ansonsten bietet dieses Inhaltsfeld in nahezu jeder Jahrgangsstufe Möglichkeiten, in den Unterricht eingebunden zu werden. Vorschläge und mögliche Umsetzungen sind im nachfolgenden Curriculum aufgeführt.

Jahrgangsstufen 6 – 9: Inhaltsfeld „Den Körper trainieren – die Fitness verbessern“

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Rope-Skipping Jgst. 6/7	*Bewegungskompetenz* Sozialkompetenz, Teamkompetenz, Entscheidungskompetenz Erlernen der richtigen Grundtechnik d.h. Koordination der Handbewegung mit flachen Sprüngen (hier evtl. Unterschiede zum normalen Seilspringen herausarbeiten); Lernen verschiedener Basic Jumps und intermediate Jumps; Entwickeln eigener Sprünge evtl. auch zu zweit oder mit großem Seil.	Soziale Interaktion/ Ausdruck und Körperwahrnehmung	**Prüfung**: Entwicklung einer Choreographie zu zweit, welche mindestens 6 verschiedene Sprünge, Richtungswechseln und verschiedene Raumwege beinhaltet. Diese sollte möglichst synchron und passend zu einer selbst gewählten Musik sein. Entscheidende Notenkriterien sollten neben dem Schwierigkeitsgrad und der angemessenen Auswahl der Schritte (eigenes Können), v.a. die richtige Ausführung und die Gestaltung der Choreographie sein. Einzelne nicht gelungene Schritte können auch nach der Vorführung nochmals isoliert gezeigt werden. **Material**: Schrittkärtchen mit verschiedenen Sprüngen und Anregungen für eine Choreographie können bei Frau Hohmann eingesehen werden.
Krafttraining Jgst. (6)/8	*Bewegungskompetenz* Entwicklung eines Zirkeltrainings mit verschiedenen Stationen für verschiedene Muskelgruppen; Schwerpunkt sollte auf der richtigen Durchführung liegen und nicht auf dem Trainingsumfang bzw. den Wiederholungen. Generell sollten die Stationen so gestaltet werden, dass sie für jedes Können einen Trainingsreiz bieten. Das Erlernen der Namen der einzelnen großen Muskeln sollte hier bereits geschehen und zwar in Verbindung mit den entsprechenden. Kräftigungsübungen inkl. Alternativen. Das Zirkeltraining sollte von Stunde zu Stunde um 1-2 Stationen erweitert werden und bietet sich als Parallelprogramm zu anderen sportlichen Inhalten an. Richtige Haltung sowie die	Leisten/ Gesundheit und Körperwahrnehmung	**Prüfung**: Eine Prüfung könnte z.B. darin bestehen, Schülern eine Muskelgruppe zu nennen zu welcher sie Kräftigungsübungen demonstrieren sollen oder sie sollen einen anderen Schüler anleiten und korrigieren. **Material**: Stationskärtchen mit verschiedenen Übungen gibt es bei Frau Hohmann.

	Problematik muskulärer Dysbalancen sollen ebenfalls erörtert werden. Funktionales Dehnen sollte immer im Anschluss erfolgen, sowie dessen Sinn und Zweck erörtert werden.		
Ausdauerndes Laufen/ Cooper Test Jgst. (6)/9 Vgl. Leichtathletik	*Urteils-, und Entscheidungskompetenz* Hier bieten sich Zeitschätzläufe, Geländeläufe oder auch Orientierungsläufe als abwechslungsreiche Einführung an. Später sollte zur Dauermethode in Form von gemeinsamen Läufen am Main oder Walk and Bike in den Steinbrüchen übergegangen werden. Um einen Vergleichswert zu haben, ist es sinnvoll zu Beginn der Einheit einen Ausgangstest zu machen und sich die Zeiten der einzelnen SuS zu notieren. In diesem Zusammenhang sollte die Pulsmessung (Halsschlagader) als Messparameter, sowie der Unterschied und Bedeutung von Belastungs- und Erholungspuls thematisiert werden.	Leisten/ Gesundheit und Körperwahrnehmung	**Prüfung**: Jeder Schüler sollte am Ende dieser Einheit in der Lage sein, eine längere Strecke von 5 km in einem gleichmäßigen Tempo durchzulaufen und dabei seine individuelle Anfangszeit zu verbessern. In einem zweiten Schritt soll nun, nach einem Probelauf im Stadion, individuell in der Freizeit für den Coopertest trainiert werden. Dieser sollte am Ende des Halbjahres nochmals durchgeführt und mithilfe der Wertungstabelle benotet werden. **Material:** Hierzu besitzt Frau Hohmann ein Themenheft mit zahlreichen Anregungen für Läufe und auch Theorieabschnitten.
Aerobic Jgst. 6/9	*Bewegungskompetenz* *Sozialkompetenz, Teamkompetenz* Erlernen verschiedener Aerobic-Schritte im high und low-impact (Stationen). Warm up angeleitet durch den Lehrer. Vorgabe von drei Blöcken durch den Lehrer und Entwicklung eines eigenen Blocks in der Gruppe. Wenn die Schritte und Blöcke gefestigt sind und beherrscht werden, sollen auch die Arme zur Unterstützung der Bewegung hinzugenommen werden und verschiedene passende Armbewegungen in der Gruppe entwickelt und kombiniert werden. In einem nächsten Schritt können Raumwege sowie Formationen thematisiert und integriert werden. Der Beitrag von Aerobic zur Fitnesssteigerung sollte thematisiert werden, ebenso wie Zählzeiten und Beats als Grundvoraussetzung zur Entwicklung eines eigenen Blocks (32 Beats bestehend aus 4x8).	soziale Interaktion/ Körperwahrnehmung/ Gesundheit/ Leisten/ Ausdruck	**Prüfung:** Entwicklung eines eigenen Blocks in der Gruppe (mind. 5 SuS) mit 32 Beats. Demonstration der drei vom Lehrer vorgegebenen Blöcke inklusive dem vierten Block in Endlosschleife. Die Musik sollte vom Lehrer gestellt werden, da sie meist sehr spezifisch ist. Beobachtungsschwerpunkte sollten sein: Durchführung, Taktgefühl, Ausdruck, Synchronität, Anspruch (Raumwege, Armbewegungen, Wahl der Schritte im eigenen Block), Tempo, Aufbau des 4. Blocks. **Material:** Laminierte Kärtchen mit verschiedenen Schritten, Vorschläge für Choreographien und Musik gibt es bei Frau Hohmann.

Erstellt von Daniela Hohmann, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 5: Fußball (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Ballgewöhnung und Erfahrungen mit dem Spielgerät Fußball (Unterschiedliche Passarten ausprobieren) Passen und Stoppen eines (ruhenden) Balles (Dribbling) Ballführung in kleinem und größerem Raum Torschuss auf kleines Tor (ansatzweise mit Innenseite und Spann) Anbieten und Freilaufverhalten	*Bewegungskompetenz* Schüler lernen den Unterschied des Krafteinsatzes und der Präzision beim Passen und Schießen mit der Innenseite und dem Spann kennen *Sprachkompetenz und Urteils- und Entscheidungskompetenz* Schüler können ansatzweise funktionale Merkmale der Passarten benennen und einschätzen	Soziale Interaktion und Leisten bilden den Schwerpunkt Weitere Leitidee: Körperwahrnehmung	Fußball auch noch in der Klasse 9 Mögliche Prüfungsformen: - Parcours (evtl. auf auf Zeit? - Spieleabzeichen
Kleine Spielformen bis hin zum 4:4 (Schüler als Schiedsrichter einsetzen)	*Bewegungskompetenz* Mit- und gegeneinander spielen *Teamkompetenz* Schüler können die Grundregeln des Fußballs erläutern und einhalten Schüler können sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgsverhältnissen		

Jahrgangsstufe 9: Zielschussspiel Fußball (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Kontrolliertes Passen und Stoppen eines Balles (ruhend und in der Bewegung) (Dribbling) Ballführung in kleinem und größerem Raum auch unter Druck mit Innen- und Außenseite sowie beidfüßig Torschuss auf Tor (mit Innenseite und Spann und evtl. mit Torwart)	*Bewegungskompetenz:* Schüler lernen den Unterschied des Krafteinsatzes und der Präzision beim Passen und Schießen mit der Innenseite und dem Spann kennen. Schüler können unter Präzisions-, Zeit- und Variabilitätsdruck den Ball führen (Variation mit Innen- und Außenseite). *Sprachkompetenz und Urteils- und Entscheidungskompetenz:* Schüler können funktionale Merkmale der Bewegung unter Verwendung der Fachbegriffe benennen, beschreiben und erklären. Schüler können selbst Bewegungsausführung nach Kriterien beurteilen.	Soziale Interaktion und Leisten bilden den Schwerpunkt Weitere Leitidee: Körperwahrnehmung	Fußball in Klasse 5 Notenüberprüfung durch einen Parcours (Schüler selbst Kriterien für die Notengebung mitentwickeln lassen)
Kleine und größere Spielformen (Schüler als Schieds-richter und auf verschiedenen Positionen einsetzen)	*Bewegungskompetenz* Schüler können gegeneinander spielen. Schüler können im Fußballspiel Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit anforderungsgemäß anwenden. *Teamkompetenz* Schüler können die Grundregeln des Fußballs erläutern und einhalten und gezielt verändern. Schüler können sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgsverhältnissen.		

Jahrgangsstufe 6 und 8: (Inhaltsfeld) Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich/überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
<u>Jahrgangsstufe 6 und 8</u> **<u>Teil 1:</u>** Rhythmen mit und ohne Handgerät erfahren, aufnehmen und in Bewegung umsetzen: Rhythmen klatschen, trommeln etc.; Rhythmen (auch spielerisch) in Bewegung umsetzen (laufen, hüpfen, gehen, springen, schleichen). **<u>Teil 2:</u>** Erarbeitung einer Präsentation mit Handgerät (Bsp.: Ball) in der Kleingruppe auf (vorgegebene) Musik	*Personale Kompetenz:* Selbstwahrnehmung Selbstkonzept *Sozialkompetenz:* Kooperation und Teamfähigkeit Soziale Wahrnehmungsfähigkeit *Kreative Kompetenz:* Exploration und Experiment, Spontaneität *Entwicklung und Differenzierung der Motorik:* • Grob- und Feinmotorik • räumliche Orientierung • Zeitliche Differenzierung • dynamische Differenzierung • (räumlich, zeitlich, dynamisch mit Partner) Die Lernenden sollen • die spezifischen Techniken/Möglichkeiten eines Handgerätes (rollen, prellen, werfen, fangen im Stand und in der Fortbewegung) ausführen können; • die Grundtechniken des Handgerätes in der Kleingruppe unter Einhaltung von Gestaltungsprinzipien kreativ und rhythmisch gestalten und präsentieren können; • in der Kleingruppe eine Präsentation erarbeiten können.	Körperwahr-nehmung Ausdruck Soziale Interaktion	Die Rhythmusschulung kann auch in andere Sportarten (z.B.: Leichtathletik, Stomp, Basketball etc.) durchgeführt werden. Bewertungskriterien Gymnastik mit Handgerät: <u>Choreografie</u> • mind. 3 Formationswechsel • Kreativität, z.B. wenige Wiederholungen, Überraschungsmomente, Tempowechsel • Musikinterpretation (passen die Bewegungen zur Musik?), Rhythmuswechsel beachten • Schwierigkeitsgrad • Übergänge/Gerätwechsel <u>Einzelbewertung</u> • Rhythmusgefühl • Gerätetechnik • Körpertechnik • Verlust des Handgeräts • Abgabe des Handgeräts • Persönliche Ausstrahlung

Jahrgangsstufe 8 und 10: (Inhaltsfeld) Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich/überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
<u>Jahrgangsstufe 8 und 10</u> Vorgegebene Tänze erlernen (z.B. Folklore, Salsa, Rock `n Roll, HipHop, Jazzdance) und mit eigenen tänzerischen Bewegungen zu einer Tanzchoreografie weiterentwickeln	**<u>Teil 1:</u>** s.o. (Jgst. 6) Entwicklung und Differenzierung der Motorik • Sensibilisierung und Körperbewusstsein • Kinetischer-, balance-, taktiler-, visueller- und akustischer Sinn • Aufbau und Korrektur der Haltung • Aufbau eines Repertoires an Tanzmaterial, Tänzen und Gestaltungen **<u>Teil 2:</u>** Die Lernenden sollen • einfache Tanzschrittfolgen auf Musik erlernen und zeigen können • sich mit dem Partner/der Gruppe synchron bewegen können • einfache Bewegungsgestaltungen in der Kleingruppe erarbeiten können	Körperwahr-nehmung Ausdruck Soziale Interaktion Leisten	Bewertungskriterien Tanz <u>Choreografie</u> • Dauer ca. 1,5-2,5 Minuten • mind. 3 Formationswechsel • Synchronität • Kreativität, z.B. wenige Wiederholungen, Überraschungsmomente, Tempowechsel • Musikinterpretation • Schwierigkeitsgrad • fließende Übergänge <u>Einzelbewertung</u> • Körpertechnik/Tanztechnik und Bewegungsweite • Rhythmusgefühl • Persönliche Ausstrahlung

Erstellt von Sabine Vehlhaber und Sabrina Jung, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 7: Handball (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Ballgewöhnung und Erfahrungen mit dem Spielgerät Handball bzw. anderen Wurfgeräten Werfen: Schlagwurf - als Zuspiel (Passen) - als Torwurf (hier auch Sprungwurf) - im Stand, hauptsächlich in der Bewegung Fangen: beidhändiges Fangen im Stand und in der Bewegung Prellen und Dribbeln: Ballführung in kleinem und größerem Raum	*Bewegungskompetenz* Schüler lernen den Unterschied des Krafteinsatzes und der Präzision beim situationsgerechten Zuspielen und Werfen kennen *Sprachkompetenz und Urteils- und* Entscheidungskompetenz Schüler können ansatzweise funktionale Merkmale der Grundtechniken benennen und einschätzen	Soziale Interaktion und Leisten bilden den Schwerpunkt Weitere Leitidee: Körperwahrnehmung	Elemente (Passen, Fangen, Dribbeln, Freilaufen, Anbieten, Über-/Unterzahlspiel) des Wurfspiels Handball auch in Jgst. 8/9 insbesondere im Basketballspiel wiederholen bzw. transferieren. Notenüberprüfung durch technischen Rundparcours (Slalomdribbeln, Werfen, Fangen) und in kleinen Spielsituationen
Taktik: - Angriff: einfache taktische Handlungen (Freilaufen und Anbieten) in Unterzahl-Überzahl und Gleichzahlsituationen - Abwehr: Gegenspieler decken, Zuspiele erkennen und unterbinden	*Bewegungskompetenz* Mit- und gegeneinander spiele*n* *Teamkompetenz* Schüler können die Grundregeln des Handballspiels erläutern und einhalten Schüler können sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgsverhältnissen Schüler zeigen im Team Einsatz- und Leistungsbereitschaft		
Kleine Spielformen von 3 : 3 bis hin zu 5 : 5, Unterzahl-/Überzahlspielformen und in Gleichzahlsituationen			
Regeln und Aufstellungsprinzipien			

Jahrgangsstufe 10: Handball II (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Wiederholung: Ballgewöhnung Passen/Fangen Dribbeln Schlagwurf	*Bewegungskompetenz* Grundelemente Zuspiel, Torwürfe, Abwehr/Angriff in kleinen Spielformen wiederholen *Sprachkompetenz und Urteils- und Entscheidungskompetenz* Schüler können ansatzweise funktionale Merkmale der Grundtechniken benennen und einschätzen	Soziale Interaktion und Leisten bilden den Schwerpunkt Weitere Leitidee: Körperwahr-nehmung	Elemente (Passen, Fangen, Dribbeln, Freilaufen, Anbieten, Über-/Unterzahlspiel) des Wurfspiels Handball auch in Jgst. 8/9 insbesondere im Basketballspiel wiederholen bzw. transferieren. Notenüberprüfung durch technischen Rundparcours (Slalomdribbeln, Wurfvarianten, Fangen) und Spielsituationen (Überzahl-, Gleichzahlspiel 5:5)
Regelkunde	*Urteils-, Entscheidungs- und Sprachkompetenz* Verbindliche Regeln: Schrittregel, Doppelspiel, Foulregeln in Angriff und Abwehr; ‚Aus-Regel		
Verfeinerung Schlagwurf Sprungwurf in Grobform Körpertäuschungen	*Lern- und Bewegungskompetenz* Schlagwurf im Zuspiel und als Torschuss, in der Bewegung, Sprungwurf mit Anlauf/ aus dem Zuspiel Einfache Körpertäuschungen mit/ohne Ball		
Kleine Spielformen Schwerpunkt 5(6) : 5 6), Unterzahl- Überzahlspielformen und in Gleichzahlsituationen	*Lern- und Bewegungskompetenz* Abwehren und Angreifen in der Gruppe 4 (5):1 Angriff 5 (6):0 bzw. 4 (5):1 Abwehr Doppelpassspiel Kreuzen Einfacher Gegenstoß Bewegungsmuster im Angriff (Parallelstoß)		

Wichtige Literatur: http://www.dslv-rp.de/pdf/Script_Sek1.pdf (Lehrgangsunterlagen für Lehrkräfte in der Sekundarstufe 1)
http://www.kinzig-schule.de/HB
http://sport.freepage.de/lksport/handball_neue_konzepte.pdf

Erstellt von Heike Brauer-Deuse, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 5: Leichtathletik (Inhaltsfeld Laufen, Springen, Werfen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Sprinten ausdauerndes Laufen	*Bewegungskompetenz* Einführung Tiefstart, Einstellung Startblöcke 50 m Sprint Zeitschätzläufe, verschiedene Tempi verschiedene Laufstile Experimentieren mit Bewegungsmöglichkeiten 5-7min ausdauerndes Laufen ohne Streckenvorgabe, ohne Unterbrechung, 800 m weiblich, 1000 m männlich	Körperwahrnehmung, Gesundheit	50m Lauf Notengebung nach Bundesjugendspielen, Mittelstreckenlauf: Teilnahme freiwillig Angebot bei den Bundesjugendspielen
Werfen	*Bewegungskompetenz, Lernkompetenz* Wurfarm in Schulterhöhe nach hinten gestreckt richtige Ausgangslage (Schrittstellung: links vor rechts bei Rechtshändern, bzw. umgekehrt) ggf. mit Anlauf männlich: 80g, weiblich: 80g	Leisten, Körperwahrnehmung	Notengebung nach Bundesjugendspielen ggf. Ausführung
Springen	*Bewegungskompetenz* Einführung des Zonenweitsprungs: Anlauf, einbeiniger Absprung, Landung zweibeinig oder im Sitz	Leisten, Körperwahrnehmung	Notengebung nach Bundesjugendspielen ggf. Ausführung
Orientierungslauf	*Bewegungskompetenz, personale Kompetenz* Kooperation, Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten, Erlebnis und Erfahrung	Wagnis, Soziale Interaktion	

Winterolympiade (Leichtathletik in der Turnhalle)	*Bewegungskompetenz, Personale Kompetenz, Teamkompetenz* Weitsprung auf die Weichbodenmatte, Kurzsprints, Kooperation, Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten	Soziale Interaktion, Körperwahrnehmung	
Duathlon, Werfer gegen Läufer etc., Dreisprung, Standweitsprung	*Bewegungskompetenz, personale Kompetenz* Experimentieren der Bewegungsmöglichkeiten, Bewegungssensibilität und soziale Wahrnehmungsfähigkeit entwickeln.	Wagnis, Körperwahrnehmung	

Erstellt von Ulrike Schmal, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 7: Leichtathletik (Inhaltsfeld Laufen, Springen, Werfen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Sprinten ausdauerndes Laufen	*Bewegungskompetenz* Regelgerechter Start / Tiefstart / Benutzung und Einstellung der Startblöcke 75 m Sprint 10 Minutenlauf ohne Streckenvorgabe, ausdauerndes Laufen ohne Unterbrechung, 800 m weiblich, 1000 m männlich	Körperwahrnehmung, Leisten, Gesundheit	75 m Sprint Bundesjugendspiele Leistungsbewertung nach Tabelle, Mittelstreckenlauf: Teilnahme freiwillig Angebot bei den Bundesjugendspielen
Werfen	*Bewegungskompetenz* Wurfarm in Schulterhöhe nach hinten gestreckt richtige Ausgangslage (Schrittstellung: links vor rechts bei Rechtshändern, bzw. umgekehrt) Anlauf: 3er- oder 5er-Rhythmus männlich: 200g, weiblich:80g	Leisten, Körperwahrnehmung	Bundesjugendspiele Leistungsbewertung nach Tabelle
Springen	*Bewegungskompetenz* Zonenweitsprung: Anlauf, einbeiniger Absprung, Landung zweibeinig oder im Sitz	Körperwahrnehmung, Leisten	Bundesjugendspiele Leistungsbewertung nach Tabelle
Orientierungs-lauf, ggf. Geocaching	*Bewegungskompetenz, Personale Kompetenz* Kooperation, Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten, Erlebnis und Erfahrung	Soziale Interaktion, Körperwahrnehmung	
Duathlon, Werfer gegen Läufer etc., Crosslauf	*Bewegungskompetenz, Personale Kompetenz* Experimentieren der Bewegungsmöglichkeiten, Bewegungssensibilität und soziale Wahrnehmungsfähigkeit entwickeln.	Körperwahrnehmung Wagnis	

Erstellt von Ulrike Schmal, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 8: Leichtathletik (Inhaltsfeld Laufen, Springen, Werfen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Sprinten ausdauerndes Laufen	*Bewegungskompetenz* Regelgerechter Start / Tiefstart /Benutzung /Einstellung Startblöcke 75 m Sprint *Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz* Minutenläufe bis hin zu 12 Minutenlauf Vorbereitung Coopertest (in Jgst.9 obligatorisch) ggf. Beeptest in der Halle Dauerlauf in selbstgewähltem und gleichmäßigem Tempo 800 m weiblich, 1000 m männlich	Leisten, Gesundheit	75 m Sprint Bundesjugendspiele Leistungsbewertung nach Tabelle, Mittelstreckenlauf: Teilnahme freiwillig Angebot bei den Bundesjugendspielen
Staffelläufe	*Sozialkompetenz, Teamkompetenz* Übergabe und Übernahme des Staffelstabes bei höchstmöglichen Tempo, Innenwechsel oder Außenwechsel, Aufstellung/Ablauf intensiv und eindeutig für die Bundesjugendpiele vorbereiten	Soziale Interaktion, Leisten	Leistungsbewertung bei den Bundesjugendspielen
Werfen	*Bewegungskompetenz* Schlagball (männlich: 200g, weiblich:80g) Technikschulung (3er- oder 5er-Rhythmus, Impulsschritt)	Leisten	Leistungsbewertung bei den Bundesjugendspielen
Kugelstoßen	*Bewegungskompetenz, Lernkompetenz* Hinführung zur Technik des Kugelstoßen (Standstöße, Stoßausgangslage, Nachstellschritt) in Jgst.9 obligatorisch	Leisten, Körperwahrnehmung	Techniküberprüfung (fakultativ)

	Wurf- und Stoßunterschiede herausarbeiten Kugelgewichte männlich: 4kg, weiblich: 3kg		
Springen	*Bewegungskompetenz, Lernkompetenz* Weitsprung: Technik des Schrittweitsprungs mit beidbeiniger Landung oder im Sitz, Absprungphase, Schwungbeineinsatz, Umsetzen von Anlaufgeschwindigkeit in Weite, betonter Absprung vom Balken *Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Personale Kompetenz* (Hochsprung: Schersprung und/oder Flop in der Grobform (fakultativ))	Leisten, Körperwahrnehmung Wagnis	Weitsprung (Hochsprung: ggf. auch Techniküberprüfung)
Duathlon, Werfer gegen Läufer etc., Crosslauf	*Bewegungskompetenz, Personale Kompetenz* Experimentieren der Bewegungsmöglichkeiten, Bewegungssensibilität und soziale Wahrnehmungsfähigkeit entwickeln.	Körperwahrnehmung Wagnis	

Erstellt von Ulrike Schmal, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 9: Leichtathletik (Inhaltsfeld Laufen, Springen, Werfen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Sprinten ausdauerndes Laufen	*Bewegungskompetenz* Regelgerechter Start / Tiefstart /Benutzung /Einstellung Startblöcke 75 m Sprint *Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz* Minutenläufe bis hin zu 15 Minutenlauf Coopertest (obligatorisch) ggf. Beeptest in der Halle Dauerlauf in selbstgewähltem und gleichmäßigem Tempo 800 m weiblich, 1000 m männlich	Leisten, Gesundheit	75 m Sprint Bundesjugendspiele Bewertung, Coopertest nach Tabelle, Mittelstreckenlauf: Teilnahme freiwillig Angebot bei den Bundesjugendspielen
Staffelläufe	*Sozialkompetenz, Teamkompetenz* Übergabe und Übernahme des Staffelstabes bei höchstmöglichen Tempo, Innenwechsel oder Außenwechsel, Aufstellung/Ablauf intensiv und eindeutig für die Bundesjugendpiele vorbereiten	Soziale Interaktion, Leisten	Leistungsbewertung bei den Bundesjugendspielen
Kugelstoßen (obligatorisch)	*Bewegungskompetenz* Technik des Kugelstoßen (Standstöße, Stoßausgangslage, Nachstellschritt und evtl. Angleiten) Hallenkugeln Kugelgewichte männlich: 4kg/5kg, weiblich: 3kg	Leisten	Techniküberprüfung (fakultativ)

Springen	*Bewegungskompetenz* Weitsprung: Technik des Schrittweitsprungs mit beidbeiniger Landung oder im Sitz, Absprungphase, Schwungbeineinsatz, Umsetzen von Anlaufgeschwindigkeit in Weite, betonter Absprung vom Balken *Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Personale Kompetenz* (Hochsprung: Schersprung und/oder Flop in der Grobform (fakultativ))	Leisten, Körperwahrnehmung Wagnis	Weitsprung (Hochsprung: ggf. auch Techniküberprüfung)
Duathlon, Werfer gegen Läufer etc., Crosslauf	*Bewegungskompetenz, Personale Kompetenz* Experimentieren der Bewegungsmöglichkeiten, Bewegungssensibilität und soziale Wahrnehmungsfähigkeit entwickeln.	Körperwahrnehmung Wagnis	

Erstellt von Ulrike Schmal, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 6: Schwerpunkt „ Schwimmen“ (Inhaltsfeld Bewegen im Wasser)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Wassergewöhnung	*Bewegungskompetenz:* Orientieren im Wasser; Über die Verbesserung des Wassergefühls zum sicheren Schwimmen gelangen. Sprachkompetenz: Bade- bzw. Schwimmregeln benennen und anwenden.	Körperwahrnehmung/ Gesundheit	
Brustschwimmen	*Bewegungskompetenz:* Dauerschwimmen 200m Brustschwimmen auf Zeit ohne Unterbrechung, Automatisierung der Gesamtbewegung bei richtiger Atemtechnik auf erweitertem Fertigkeitsniveau festigen sowie Schnellschwimmen auf kurzen Strecken sicher ausführen.	Körperwahrnehmung/ Gesundheit/ Leisten	Bewertung der Technik; Leistungsbewertung nach festgelegter Notentabelle
Seitfall- bzw. Kippwende im Brustschwimmen	*Bewegungskompetenz:* Seitfall- bzw. Kippwende: Anschlag mit beiden Händen (regelkonform) sicher ausführen.	Körperwahrnehmung/ Gesundheit	
Startsprung	*Bewegungskompetenz:* Schritt- und Greifstartsprung vom Beckenrand in Grobform erlernen und üben.	Körperwahrnehmung/ Wagnis, Gesundheit,	*<u>Fakultativ:</u> Bewertung*
Kraulschwimmen	*Bewegungskompetenz:* Grobkoordination (2er- oder 3er Wechselzüge) und korrekte Atmung auf kurzen Strecken erlernen und üben; ggf. mit Hilfsmitteln.	Körperwahrnehmung/ Gesundheit/Leisten	Bewertung der Technik; Leistungsbewertung nach festgelegter Notentabelle

Kraul-Rollwende	*Bewegungskompetenz:* Kraul-Rollwende erlernen in der Grobform ausführen	Körperwahrnehmung/ Wagnis/Gesundheit,	*<u>Fakultativ:</u> Kraul-Rollwende erlernen in der Grobform ausführen*
Rückenschwimmen	*Bewegungskompetenz:* Grobkoordination des Wechselzugs auf kurzen Strecken erlernen und üben ;ggf. mit Hilfsmitteln	Körperwahrnehmung/ Gesundheit	*<u>Fakultativ:</u> Grobkoordination des Rückenschwimmens erlernen und üben; Bewertung der Technik; Leistungsbewertung nach festgelegter Notentabelle*
Rückenstart	*Bewegungskompetenz:* Rückenstart in der Grobform erlernen und ausführen	Körperwahrnehmung/ Gesundheit	*<u>Fakultativ:</u> Rückenstart in der Grobform erlernen und üben*
Hohe Drehwende bzw. Rücken-Rollwende	*Bewegungskompetenz:* Hohe Drehwende bzw. Rücken-Rollwende in der Grobform erlernen und üben	Körperwahrnehmung/ Wagnis/Gesundheit,	*<u>Fakultativ:</u> Hohe Drehwende bzw. Rücken-Rollwende*
Tief- und Streckentauchen	*Sprachkompetenz:* Tauchregeln benennen und sie anwenden; Bewegungskompetenz: einen Ring aus dem tiefen Wasser herausholen, Streckentauchen ausführen und üben	Körperwahrnehmung/ Wagnis/Gesundheit	Keine Leistungsbewertung aufgrund von Überforderungsgefahr
Spiele im Wasser	*Teamkompetenz:* Faires (Sport-)Verhalten	Soziale Interaktion/Leisten	
Staffelschwimmen	*Bewegungskompetenz:* Neben den regelgerechten Schwimmstilen auch andere Bewegungsmuster (ggf. mit Schwimmhilfen) in Form einer Staffel regelkonform beherrschen *Teamkompetenz:* Faires (Sport-)Verhalten Urteils- und Entscheidungskompetenz: spieltaktische Verhaltensweisen im Wasserball situationsgerecht anwenden	Soziale Interaktion/Leisten	

Rettungsschwimmen	*Sprachkompetenz:* Maßnahmen zum Abschleppen benennen und anwenden *Bewegungskompetenz:* Einfaches Rettungsschwimmen erlernen und ausführen	Körperwahrnehmung/ Soziale Interaktion	

<u>Das Schwimmfest</u>: Es wird ein Schwimmfest für den gesamten Jahrgang 6 ausgerichtet, bei denen die Schüler/-innen sich in verschiedenen Disziplinen messen können. Zusätzlich gibt es ein Staffel-Schwimmen, bei dem die Klassen zeigen, dass sie nicht nur die offiziellen Schwimmtechniken, sondern auch andere Bewegungsmuster im Wasser beherrschen. (Leistungsbewertung nach festgelegter Notentabelle)

Erstellt von Lily Klemstein, Stand 01.08.2017

Notentabelle Schwimmen Klasse 6 Mädchen und Jungen

Note	25m Freistil	50m Brust	50m Freistil	200m Brust
1	> 0:27	> 0:57	> 0:50	> 4:00
2	0:28 – 0: 32	0: 58 – 1:03	0:51 – 0:57	4:01 – 5:15
3	0:33 – 0:38	1:04 – 1:12	0:58 – 1:05	5:16 – 6:30
4	0:39 – 0:44	1:13 – 1:23	1:06 – 1:20	6:31 – 8:00
5	0: 45 – 0:53	1:24 – 1: 40	1:21 – 1:35	8:01 – 9:30
6	< 0:54	< 1:41	< 1:36	< 9:31

Da beim Gerätturnen verschiedene Inhaltsfelder miteinander vernetzt sind, werden diese gesondert aufgeführt.

Jahrgangsstufe 5: Gerätturnen

Inhaltsfelder	**Inhaltliche Konkretisierung**	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Bewegen an und mit Geräten	Fachgerechter Auf- und Abbau von Geräten (Boden, Sprung; Gerätelandschaft)	*Sozial- und Teamkompetenz,* *Personale Kompetenz:* Gemeinsamer Aufbau und Absicherung von Geräten	Soziale Interaktion	
Bewegen an und mit Geräten	Boden: Rolle vw/rw Handstand(Abrollen) Rad	*Bewegungskompetenz:* Zielelement auf der (schiefen) Ebene evtl. mit Unterstützung ausführen können (Sprungrolle, Rolle rw. durch den Handstand optional) Zielelement (mit Helfer/Wand) in Grobform ausführen können Zielelement auf einer Seite in Grobform ausführen können (andere Seite optional)	Körper wahrnehmen/ Leisten/ Wagnis	
Bewegungen gymnastisch, rhythmisch, tänzerisch gestalten	Gestaltende Übungsverbindungen	*Bewegungskompetenz:* bspw. Rolle vw., Strecksprung ½ Drehung, Rolle rw.	Ausdruck	Schüler stellen eine Kurzkür zusammen. (Boden oder Ü-Balken)
Laufen, Springen, Werfen	Sprung: Grätsche am Bock	*Bewegungskompetenz:* beidbeiniger Absprung vom Brett, erste Flugphase, Stützphase, zweite Fugphase, Landung	Körper wahrnehmen/ Leisten/ Wagnis	
Bewegen an und mit Geräten	Übungsbalken, Langbank: Balancieren, Sprünge, Drehungen	*Bewegungskompetenz:* vorwärts, rückwärts, seitwärts in verschiedenen Schrittfolgen	Körper wahrnehmen/ Leisten/ Wagnis	

Bewegen an und mit Geräten	Helfergriffe	*Sozial- und Teamkompetenz,* *Personale Kompetenz:* Geeignete Helfergriffe, Sicherheitsstellung und Hilfestellung anwenden können	Soziale Interaktion	Schüler müssen im Verlauf der Turnprüfung als Sicherheits-stellung fungieren.
Bewegen an und mit Geräten	Gerätelandschaft	*Sozial- und Teamkompetenz, Bewegungskompetenz,* *Personale Kompetenz:* Kontrolliertes Eingehen von Wagnissen	Körper wahrnehmen/ Leisten/ Wagnis/ Soziale Interaktion	
Den Körper trainieren, die Fitness verbessern	Spannungsübungen	*Bewegungskompetenz:* Erfahren von Körperspannung	Körper wahrnehmen/ Leisten	
Optional: Miteinander Turnen, Synchronturnen, Grundbegriffe der Partner- und Gruppenakrobatik, Gerätekombinationen				

Erstellt von Jens Bodensohn, Stand 01.08.2017

Da beim Gerätturnen verschiedene Inhaltsfelder miteinander vernetzt sind, werden diese gesondert aufgeführt.

Jahrgangsstufe 7: Gerätturnen

Inhaltsfelder	**Inhaltliche Konkretisierung**	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Bewegen an und mit Geräten	Fachgerechter Auf- und Abbau von Geräten (Balken, Barren, Reck, evtl. Schaukelringe)	*Sozial- und Teamkompetenz,* *Personale Kompetenz:* Gemeinsamer Aufbau und Absicherung von Geräten	Soziale Interaktion	
Bewegen an und mit Geräten	**Barren (etwas über hüfthoch):** Schwingen im Stütz, Grätschsitz, Wende, Kehre, Rolle vw. (optional) **Reck (brusthoch):** Felgaufschwung, -abschwung, -unterschwung, -umschwung (optional) **Balken (hoch):** Dreh- und Laufbewegungen, Aufgang, Abgang *Optional:* *Schaukelringe:*	*Bewegungskompetenz:* Zielelemente (evtl. mit Unterstützung und/oder Geräthilfen) ausführen können Zielelemente (mit Helfer und/oder Geräthilfen) in Grobform ausführen können Möglichkeiten eines Auf- und Abganges (mit Helfer) ausführen können, Schrittkombinationen variieren können Rhythmischer Abstoß, kontrolliertes Schwingen, Absprung hinten	Körper wahrnehmen, Leisten, Wagnis	

	Schwingen, Längsachsendrehungen			
Bewegungen gymnastisch, rhythmisch, tänzerisch gestalten	Gestaltende Übungsverbindungen	*Bewegungskompetenz:* bspw. Dreh- und Laufbewegungen sowie Auf- und Abgang am Balken	Ausdruck	Schüler stellen an mindestens zwei Geräten eine Kurzkür zusammen.
Bewegen an und mit Geräten	Helfergriffe Klammergriff, (Stützgriff)	*Sozial- und Teamkompetenz, Personale Kompetenz:* Geeignete Helfergriffe, Sicherheitsstellung und Hilfestellung anwenden können	Soziale Interaktion	Schüler müssen im Verlauf der Turnprüfung als Sicherheitsstellung fungieren.
Bewegen an und mit Geräten	Gerätelandschaft	*Sozial- und Teamkompetenz, Bewegungskompetenz, Personale Kompetenz:* Kontrolliertes Eingehen von Wagnissen	Körper wahrnehmen, Leisten, Wagnis, Soziale Interaktion	
Den Körper trainieren, die Fitness verbessern	Spannungsübungen, Vertrauensübungen	*Bewegungskompetenz:* Erfahren von Körperspannung (mit und ohne Partner)	Körper wahrnehmen, Leisten, Soziale Interaktion	
Optional: Wdh. der Grundelemente am Boden und mglw. Erweiterung (z.B. Radwende), Miteinander Turnen, Synchronturnen, **Grund**begriffe der Partner- und Gruppenakrobatik, Gerätekombinationen				

Erstellt von Jens Bodensohn, Stand 01.08.2017

Da beim Gerätturnen verschiedene Inhaltsfelder miteinander vernetzt sind, werden diese gesondert aufgeführt.

Jahrgangsstufe 9: Gerätturnen

Inhaltsfelder	**Inhaltliche Konkretisierung**	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Bewegen an und mit Geräten	Fachgerechter Auf- und Abbau aller Geräte	*Sozial- und Teamkompetenz,* *Personale Kompetenz:* Gemeinsamer Aufbau und Absicherung von Geräten	Soziale Interaktion	
Bewegen an und mit Geräten	Keine konkrete Gerätevorgabe (Balken, Barren, Boden, Reck, Ringe, Sprung,…)	*Bewegungskompetenz:* Bisher erlernte Zielelemente werden als Voraussetzung für eine Gruppenchoreographie (wiederholt und) vertieft.	Körper wahrnehmen, Leisten, Wagnis, Soziale Interaktion	
Bewegen an und mit Geräten	Von der Partner- zur Gruppenakrobatik	*Sozial- und Teamkompetenz, Bewegungskompetenz, Personale Kompetenz:* Bisher/Neu erlernte Zielelemente (Partnerfiguren) werden als Voraussetzung für eine Gruppenchoreographie (wiederholt, vertieft und) kombiniert. Kontrolliertes Eingehen von Wagnissen	Körper wahrnehmen, Leisten, Wagnis, Soziale Interaktion	
Bewegungen gymnastisch, rhythmisch, tänzerisch gestalten	Gestaltende Übungsverbindungen	*Bewegungskompetenz:* bspw. Verbindung der einzelnen Pyramiden durch andere (akrobatische) Elemente aus dem Bereich des Bodenturnens	Ausdruck	Selbständiges Erarbeiten einer Gruppenchoreographie aus dem Bereich Akrobatik, Gerätekombinationen oder einer Mischung aus beiden.
Bewegen an und mit Geräten	Helfergriffe insbesondere Griffarten in der Akrobatik	*Sozial- und Teamkompetenz,* *Personale Kompetenz:* Geeignete Griffe, Helfergriffe, Sicherheitsstellung und Hilfestellung anwenden können	Soziale Interaktion	Schüler müssen im Verlauf der Turnprüfung als

				Sicherheitsstellung fungieren.
Den Körper trainieren, die Fitness verbessern	Spannungsübungen, Vertrauensübungen	*Bewegungskompetenz:* Intensive Kräftigungsschulung, Erfahren von Körperspannung (mit und ohne Partner)	Körper wahrnehmen, Leisten, Soziale Interaktion	
Optional: Wdh. der Grundelemente am Boden, Miteinander Turnen, Synchronturnen, Gerätelandschaft				

Erstellt von Jens Bodensohn, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 7: Schwerpunkt Volleyball (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Ball über die Schnur, Handtuchball, o.ä.	*Personale Kompetenz:* Kenntnis eines Mehrkontaktrückschlag- (oder Wurf-) spiels mit neuen Regeln	Soziale Interaktion/ Leisten/ Körperwahrnehmung/ Gesundheit	
Ballgewöhnung: Oberes Zuspiel	*Bewegungs- und Sprachkompetenz:* Merkmale des oberen Zuspiels kennen und benennen können Grobform der Technik Antizipation von Ballwegen Fehlererkennung (akustisch, optisch)		Bewertung: Grundzüge des Pritschens und Baggerns beherrschen (zielgenaues Zuspiel)
Ballgewöhnung: Unteres Zuspiel	*Bewegungs- und Sprachkompetenz:* Merkmale des unteren Zuspiels kennenlernen und benennen können Grobform der Technik Fehlererkennung/-korrektur beim Partner		
Aufschlag von unten (opt. von oben)	*Urteils- und Entscheidungskompetenz:* Einfachere Übungskombinationen beherrschen (Aufschlag, Pritschen, Baggern)		
Kleinfeldspiel: 1:1 2 mit 2 und 2:2 max. 3:3 Betonung: Mehrkontakt-rückschlagspiel	*Teamkompetenz:* Partnerübung mit Ball und Veränderung der Stellung im Raum sowie Spielrichtungs-wechsel in Grobform können.		Bewertung: Ball im Spiel halten und Wettkampfspiel (Volleyballkönig)

Erstellt von Bernd Gruber-Schmal, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 8: Schwerpunkt Volleyball (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Festigung der in Jgst. 7 erlernten Elemente	*Bewegungskompetenz:* Spiel und Übungsformen zur den Grundtechniken, Dreiecksspiel	Soziale Interaktion und Leisten Körperwahrnehmung	Bewertung: Grundtechniken Pritschen und Baggern mit Richtungswechsel (Zielgenaues Zuspiel) Aufschlag (gezielt) Angriffsschlag Spielverhalten
Vorübungen zum Angriffsschlag/ Aufschlag von oben	*Sprach- und Bewegungskompetenz:* Merkmale des Aufschlags kennen und benennen können Antizipation von Ballwegen unter Einbezug des Springens Fehlererkennung		
Kleinfeldspiel: bis 4:4 Betonung auf Mehrkontakt-rückschlagspiel	*Urteils- und Entscheidungskompetenz, Bewegungskompetenz:* Wettkampfspiel Volleyball und Kenntnis des grundlegenden Regelwerkes Schiedsrichtertätigkeit		

Erstellt von Bernd Gruber-Schmal, Stand 01.08.2017

Jahrgangsstufe 10: Schwerpunkt Volleyball (Inhaltsfeld Spielen)

Inhaltliche Konkretisierung	**Kompetenzen** fachlich / überfachlich	**Leitideen**	**Schulinterne Vereinbarungen**
Festigung der in Jgst. 7 und 8 erlernten Grundtechniken	*Bewegungs- und Sprachkompetenz:* Spiel und Übungsformen zur den Grundtechniken Fehlerkorrektur bei Mitspielern	Soziale Interaktion und Leisten Körperwahrnehmung	Bewertung: Zielgenaues Spiel mit Richtungswechsel Angriffsschlag Regelkenntnis Spielverhalten
Festigung zum Angriffsschlag und (Einf. Block)	*Bewegungskompetenz:* Angriffsschläge auch nach Zuspiel (gehalten und geworfen) Blockverhalten		
Wettkampfspiel 6:6 Betonung: Mehrkontakt-rückschlagspiel	*Urteils- und Entscheidungskompetenz:* Wettkampfspiel Volleyball mit Kenntnissen des grundlegenden Regelwerkes (Mannschaftsaufstellung, Rotation und Funktionsverteilung) Schiedsrichtertätigkeit (Schiedsrichterzeichen)		

Erstellt von Bernd Gruber-Schmal, Stand 01.08.2017