

Schulsportkonzept/Schulinterner Lehrplan am Don-Bosco-Gymnasium für die Sek. I (G 9 neu)

Bewegungsfeld (BF)/ Sportbereich (SB)	Inhaltliche Kerne	Jahrgangsstufe 5 Unterrichtsvorhaben (Kurzform)	Jahrgangsstufe 6 Unterrichtsvorhaben (Kurzform)
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> – allgemeines und spezielles Aufwärmen – motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness – aerobe Ausdauerfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> 1.1 Spielplatz Turnhalle 1.2 Fit und ausdauernd im Wasser – Schwimmen (mind. 200m/15min) ohne Pause 	<ul style="list-style-type: none"> 1.3 Vorbereitung mit Plan- Funktionales Aufwärmen 1.4 Ausdauernd Laufen - Das 15 Minuten-Ziel
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> – Kooperative Spiele – Kleine Spiele und Pausenspiele 	<ul style="list-style-type: none"> 2.1 Wir stellen vor: - Kleine Spiele und Pausenspiele 2.2 Games for brains - Spiele fürs Köpfchen 	<ul style="list-style-type: none"> 2.3 Vom Uni-Hockey zum Hallenhockey
3. Laufen, Springen, Werfen, Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> – grundlegendes leichtathletisches Bewegen – Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe 	<ul style="list-style-type: none"> 3.1 Laufen, Hüpfen, Springen und Werfen in seiner Vielfalt erleben 3.2 Spielbezogene Vorbereitung auf die BJS 	<ul style="list-style-type: none"> 3.3 Höher, schneller, weiter - einen leichtathletischen Wettkampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfvhaltens vorbereiten und durchführen
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> – Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen – Schwimmarten einschließlich Start und Wende – Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> 4.1 Sicher im Wasser und Erlernen einer Schwimmtechnik 4.2 Ohne Angst und Übermut – Springen und Tauchen (einstündiger Halbjahresunterricht) 	
5. Bewegen an Geräten – Turnen	<ul style="list-style-type: none"> – normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen – normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen 	<ul style="list-style-type: none"> 5.1 Rolle, Handstand, Rad - Bodenturnen 	<ul style="list-style-type: none"> 5.2 Vielfältiges Springen über Turngeräte
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> – gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) – Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung 	<ul style="list-style-type: none"> 6.1 Seilspringurkunde und Seilchoreographie 	<ul style="list-style-type: none"> 6.2 Coole Moves zu aktuellen Hits
7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> – Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten 	<ul style="list-style-type: none"> 7.1 Der Ball ist mein Freund – von der Heidelberger Ballschule zu ersten Schritten im Basketball und Volleyball 7.2 Spielen mit Hand und Fuß (Hb/Futsal) nach Regeln und mit Verstand 	<ul style="list-style-type: none"> 7.3 Vom Ping-Pong zum Tischtennis
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/ Wintersport	<ul style="list-style-type: none"> - Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee 	<ul style="list-style-type: none"> 8.1 Sicher werden auf dem Waveboard 	<ul style="list-style-type: none"> 8.2 Bewegungsgestaltung auf dem Waveboard
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	<ul style="list-style-type: none"> – Kämpfen um Raum und Gegenstände – Kämpfen mit- und gegeneinander 		<ul style="list-style-type: none"> 9.1 Vielfältig und fair – um Raum, Gegenstände und gegen andere kämpfen

Übersicht über die bewegungsfeldspezifischen Kompetenzerwartungen in der Erprobungsstufe (schwerpunktmäßig in UV Nr. ...)

Bewegungsfelder und Sportbereiche Inhaltliche Kerne	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	UV [Nr.]
<p>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • allgemeines und spezielles Aufwärmen • motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness • aerobe Ausdauerfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> - sich altersgerecht aufwärmen und die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen, - eine grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen, aufrechterhalten und in unterschiedlichen Anforderungssituationen nutzen, - grundlegende motorische Basisqualifikationen (u.a. Hangeln, Stützen, Klettern, Balancieren) in unterschiedlichen sportlichen Anforderungssituationen anwenden, - eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung im Schwimmen (15 min, beliebige Schwimmart, mind. 200m) und in einem weiteren Bewegungsfeld über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 15 min, Aerobic 15 min, Radfahren 30 min) erbringen. 	<p>1.3</p> <p>1.1</p> <p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>1.4</p>
<p>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • kooperative Spiele • kleine Spiele und Pausenspiele 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kreativ und kooperativ spielen, - Kleine Spiele und Pausenspiele eigenverantwortlich (nach-)spielen und situations- und kriterienorientiert gestalten, - lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) spielen - unterschiedliche Voraussetzungen und Rahmenbedingungen (Spielidee, Personen, Materialien, Raum- und Geländeangebote) nutzen, um eigene Spiele zu finden, situations- und kriterienorientiert zu gestalten und zu spielen. 	<p>2.1</p> <p>2.1</p> <p>2.2</p> <p>2.3</p>
<p>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes leichtathletisches Bewegen • leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) • traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegendes leichtathletisches Bewegen (schnelles Laufen, weites/hohes Springen, weites/zielgenaues Werfen) vielseitig und spielbezogen ausführen, - leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau ausführen, - einen leichtathletischen Wettbewerb unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. 	<p>3.1</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p> <p>3.3</p>
<p>Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen • Schwimmarten einschließlich Start und Wende • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> - das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, - grundlegende Fertigkeiten (Atmen, Tauchen, Gleiten, Springen) ohne Hilfsmittel im Tiefwasser zum sicheren und zielgerichteten Bewegen nutzen, - eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau sicher und ausdauernd ausführen, - in unterschiedlichen Situationen sicherheitsbewusst springen und tauchen. 	<p>4.1</p> <p>4.2</p> <p>4.1</p> <p>4.2</p>

Übersicht über die bewegungsfeldspezifischen Kompetenzerwartungen in der Erprobungsstufe (schwerpunktmäßig in UV Nr. ...)

Bewegungsfelder und Sportbereiche Inhaltliche Kerne	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	UV [Nr.]
Bewegen an Geräten – Turnen (5) <ul style="list-style-type: none"> • normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältiges turnerisches Bewegen (Stützen, Balancieren, Rollen, Klettern, Springen, Hangeln, Schaukeln und Schwingen) an unterschiedlichen Geräten und Gerätekombinationen (z.B. Boden, Trampolin, Klettertaue, Reck/Barren, Bank/Balken/Slackline, Kasten/Bock, Sprossenwand, Boulder-/Kletterwand) demonstrieren, - eine Bewegungsverbindung aus turnerischen Grundelementen an einem ausgewählten Gerät (Boden, Barren, Reck oder Schwebebalken) demonstrieren, - grundlegende turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. 	1.1 5.1 5.2 5.1 5.2 1.1, 5.1,5.2
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste (6) <ul style="list-style-type: none"> • gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) • Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung 	<ul style="list-style-type: none"> - Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens (Laufen, Hüpfen, Springen) mit ausgewählten Handgeräten (Reifen, Seil oder Ball) oder Alltagsmaterialien für eine einfache gymnastische Bewegungsgestaltung nutzen, - eine einfache traditionelle (Volkstanz) oder aktuelle (Modetanz) tänzerische Komposition präsentieren. 	6.1 6.2
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) <ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) • Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) • weitere Sportspiele und Sportspielvarianten 	<ul style="list-style-type: none"> - sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden, - sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten, - in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden. 	7.1 7.2- 7.4 7.2- 7.4
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport (8) <ul style="list-style-type: none"> • Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee 	<ul style="list-style-type: none"> - sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät kontrolliert fortbewegen, gezielt die Richtung ändern sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen, - grundlegende, gerätspezifische Anforderungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter bewegungsökonomischen oder gestalterischen Aspekten sicherheitsbewusst bewältigen. 	8.1 8.2
Ringern und Kämpfen – Zweikampfsport (9) <ul style="list-style-type: none"> • Kämpfen um Raum und Gegenstände • Kämpfen mit- und gegeneinander 	<ul style="list-style-type: none"> - unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner, normungebunden mit- und gegeneinander um Raum und Gegenstände im Stand und am Boden kämpfen, - in einfachen Gruppen- und Zweikampfsituationen fair und regelgerecht kämpfen. 	9.1

Übersicht über die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzerwartungen in der Erprobungsstufe (schwerpunktmäßig in UV Nr. ...)

Inhaltsfelder a – f Inhaltliche Schwerpunkte	Sachkompetenz	UV Nr	Methodenkompetenz	UV Nr	Urteilskompetenz	UV Nr
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Struktur und Funktion von Bewegungen Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens 	-unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben, -wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen.	3.1 4.1 7.1 8.2	-mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen, -einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden.	3.3 1.1 8.1	-einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen.	3.3 7.1
Bewegungsgestaltung (b) <ul style="list-style-type: none"> Variation von Bewegung Präsentation von Bewegungsgestaltungen 	-Grundformen gestalterischen Bewe-gens (in zwei Bewegungsfeldern) benennen, -grundlegende Aufstellungsformen und Formationen benennen.	6.1 6.1	-Grundformen gestalterischen Bewe-gens nach- und umgestalten, -einfache kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden.	6.1 5.1 6.1	-kreative, gestalterische Präsentationen anhand grundlegender Kriterien beurteilen.	6.1 6.1
Wagnis und Verantwortung (c) <ul style="list-style-type: none"> Handlungssteuerung 	-die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben.	2.1 4.2	-verlässlich verbale und nonverbale Unterstützung bei sportlichen Handlungssituationen geben und gezielt nutzen.	5.1 8.1	-einfache sportliche Wagnissituationen für sich situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen.	1.1 8.1

Inhaltsfelder a – f Inhaltliche Schwerpunkte	Sachkompetenz	UV Nr	Methodenkompetenz	UV Nr	Urteilskompetenz	UV Nr
Leistung (d) <ul style="list-style-type: none"> • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit • Leistungsverständnis im Sport 	<ul style="list-style-type: none"> - die motorischen Grundfähigkeiten (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen, - psycho-physische Leistungsfaktoren (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen, - psycho-physische Reaktionen des Körpers in sportlichen Anforderungssituationen beschreiben. 	1.1-1.4 1.2 - 1.4 1.3 1.4	<ul style="list-style-type: none"> - einfache Methoden zur Erfassung von körperlicher Leistungsfähigkeit anwenden. 	3.2	<ul style="list-style-type: none"> - ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen sportbezogenen Situationen anhand ausgewählter Kriterien auf grundlegendem Niveau beurteilen. 	3.3 6.1 7.3
Kooperation und Konkurrenz (e) <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten • Interaktion im Sport 	<ul style="list-style-type: none"> - Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, - sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben 	2.1 2.3 7.3 3.3 6.1	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen, - in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. 	1.1 2.3 2.1 2.3 7.1 – 7.4 9.1	<ul style="list-style-type: none"> - sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten. 	7.1 – 7.4 9.1
Gesundheit (f) <ul style="list-style-type: none"> • Unfall- und Verletzungsprophylaxe • Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen, - Merkmale einer sachgerechten Vorbereitung auf sportliches Bewegen (u.a. allgemeines Aufwärmen, Kleidung) benennen. 	1.1 1.3	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. 	1.1 2.1	<ul style="list-style-type: none"> - körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen. 	1.2 1.4

Bewegungsfeld (BF)/ Sportbereich (SB)	Inhaltliche Kerne	Jahrgangsstufe 7 Unterrichtsvorhaben (Kurzform)	Jahrgangsstufe 8 Unterrichtsvorhaben (Kurzform)
1. Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> – allgemeines und spezielles Aufwärmen – motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness – aerobe Ausdauerfähigkeit 	1.5 Koordinationsparcours	1.6 Fit durch den Winter
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - Kleine Spiele und Pausenspiele - Spiele aus anderen Kulturen 	2.4 Ultimate (Frisbee)	2.5 Tchoukball
3. Laufen, Springen, Werfen, Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> – grundlegendes leichtathletisches Bewegen – Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe 		3.4 Vom Werfen zum Stoßen
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> – Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen – Schwimmarten einschließlich Start und Wende – Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser 	4.3 Schwimmen in seiner ganzen Vielfalt (einstündiger Halbjahresunterricht)	
5. Bewegen an Geräten – Turnen	<ul style="list-style-type: none"> – normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen – normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen – Akrobatik 	5.3 Akrobatik	5.4 Ninja Warrior – Einen turnerischen Hindernisparcours entwickeln
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> – gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) – Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung – darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) 		6.3 Ballcorobics
7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> – Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten 	7.4 Badminton: Wir bringen und halten den Ball im Spiel 7.5 Volleyball – regelkonform mit den Grundtechniken im Kleinfeld (3:3/4:4) spielen	7.6/7.7 Eine Sportspielvariante und ein alternatives Mannschafts- oder Partnerspiel nach vereinbarten Regeln spielen 7.8 Grundtechniken im Badminton situationsgerecht im Spiel anwenden
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport	- Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee		
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	– Kämpfen mit- und gegeneinander	9.2 Aus dem Gleichgewicht	

Bewegungsfeld (BF)/ Sportbereich (SB)	Inhaltliche Kerne	Jahrgangsstufe 9 Unterrichtsvorhaben (Kurzform)	Jahrgangsstufe 10 Unterrichtsvorhaben (Kurzform)
1. Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> – allgemeines und spezielles Aufwärmen – motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness – aerobe Ausdauerfähigkeit 	1.7 Die 30-Minuten-Challenge	1.8 Fitnesstrends
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - Kleine Spiele und Pausenspiele - Spiele aus anderen Kulturen 	2.6 Spiel ohne Grenzen – Ein neues Spiel selbst entwickeln	2.7 Flag-Football
3. Laufen, Springen, Werfen, Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> – grundlegendes leichtathletisches Bewegen – Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe 	3.5 Wir gewinnen an Höhe - Hochsprungvarianten ausprobieren	3.6 Wir organisieren einen klasseninternen Mannschaftsmehrkampf
4. Bewegen im Wasser –Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> – Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen – Schwimmmarten einschließlich Start und Wende – Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser 		
5. Bewegen an Geräten –Turnen	<ul style="list-style-type: none"> – normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen – normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen – Akrobatik 	5.5 Grundschwünge am Reck	5.6 Grundschwünge am Barren
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> – gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) – Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung – darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) 	6.4 Jonglage mit unterschiedlichen Hand- oder Alltagsgeräten	
7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> – Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten 	7.9 Vom Streetball zum Zielspiel – Gruppen- und mannschaftstaktisches Verhalten im Basketball 7.10 Topspin & Schlupf – Mit Effet zum Erfolg im Tischtennis	7.11 Volleyball – Vom 4:4 zu 6:6 7.12 Vom Einzel- zum Doppelspiel Badminton
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Win- tersport	- Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee		8.3 Tricks und Spiele mit dem Waveboard
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	– Kämpfen mit- und gegeneinander	9.3 Kämpfen mit- und gegeneinander	

Übersicht über die bewegungsfeldspezifischen Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Sek. I (schwerpunktmäßig in UV Nr. ...)

Bewegungsfelder und Sportbereiche Inhaltliche Kerne	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	UV [Nr.]
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) <ul style="list-style-type: none"> • allgemeines und spezielles Aufwärmen • motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness • aerobe Ausdauerfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • sich funktional und wahrnehmungsorientiert – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen, • ein Koordinationstraining unter Berücksichtigung unterschiedlicher Anforderungssituationen sachgemäß durchführen, • ein gesund-funktionales Muskeltraining (z.B. als Zirkeltraining) unter Berücksichtigung der individuellen Belastungswahrnehmung sachgemäß durchführen, • eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 30 min, Schwimmen 20 min, Aerobic 30 min, Radfahren 60min) in zwei ausgewählten Bewegungsfeldern erbringen. 	1.6 1.5 1.6/8 1.7
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2) <ul style="list-style-type: none"> • kooperative Spiele • kleine Spiele und Pausenspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen, • eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen unter Berücksichtigung ausgewählter Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie und Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen. 	2.5 2.4 2.6
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3) <ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes leichtathletisches Bewegen • leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) • traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe 	<ul style="list-style-type: none"> • bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch koordinativen Fertigkeitenniveau ausführen, • eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoßen, Hochsprung) in der Grobform ausführen, • einen leichtathletischen Wettkampf einzeln oder in der Gruppe unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen, • alternative leichtathletische Wettbewerbe (z.B. Orientierungslauf, Geocaching, Relativwettkämpfe, historische Disziplinen) unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielrichtungen durchführen. 	3.6 3.4/5 3.4 3.6
Bewegen im Wasser – Schwimmen (4) <ul style="list-style-type: none"> • sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen • Schwimmarten einschließlich Start und Wende • Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> • eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ höherem Niveau sicher ausführen, • Maßnahmen und Möglichkeiten zur Selbst- und Fremddrettung sachgerecht nutzen, • grundlegende Techniken und Fertigkeiten im Wasser (Schwimmen, Tauchen oder Springen) spielerisch oder ästhetisch oder kreativ zur Bewältigung unterschiedlicher Anforderungssituationen im Wasser nutzen. 	4.3 4.3 4.3

Bewegungsfelder und Sportbereiche Inhaltliche Kerne	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	UV [Nr.]
Bewegen an Geräten – Turnen (5) <ul style="list-style-type: none"> • normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen 	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Grundelemente auf technisch-koodinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren, • eine selbst entwickelte akrobatische Gruppengestaltung präsentieren, • turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. 	5.4 - 5.6 5.3 5.5/6
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste (6) <ul style="list-style-type: none"> • gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) • Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung 	<ul style="list-style-type: none"> • eine selbstständig um- und neugestaltete gymnastische Bewegungsgestaltung ohne oder mit ausgewählten Handgeräten (Ball, Reifen, Seil, Keule oder Band) oder Alltagsmaterialien allein oder in der Gruppe präsentieren, • eine selbstständig um- und neugestaltete tänzerische Komposition einer ausgewählten Tanzrichtung (z.B. Hip-Hop, Jumpstyle) allein oder in der Gruppe präsentieren, • eine selbstständig um- und neugestaltete künstlerische Bewegungskomposition aus einem ausgewählten Bereich (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) allein oder in der Gruppe präsentieren. 	6.3 6.4 6.3 6.4
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) <ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) • Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) • weitere Sportspiele und Sportspielvarianten 	<ul style="list-style-type: none"> • sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen, • in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koodinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, • ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koodinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen, • eine Sportspielvariante (z.B. Beachvolleyball, Streetball, Floorball) oder ein alternatives Mannschafts- oder Partnerspiel (z.B. Korbball, Tchoukball, Baseball) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koodinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen. 	7.5 - 7.7 7.8 - 7.11 2.4 2.7 7.8/9
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport (8) <ul style="list-style-type: none"> • Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee 	<ul style="list-style-type: none"> • sich in komplexen Anforderungssituationen unter Wahrnehmung von Material, Geschwindigkeit und Umwelt mit einem fahrenden oder rollenden oder gleitenden Sportgerät dynamisch und situationsangemessen fortbewegen, • gerätspezifische, technisch-koodinative Fertigkeiten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielsetzungen (ästhetisch, gestalterisch, spielerisch oder wettkampfbezogen) sicher und kontrolliert demonstrieren. 	8.3 8.3
Ringern und Kämpfen – Zweikampfsport (9) <ul style="list-style-type: none"> • Kämpfen um Raum und Gegenstände • Kämpfen mit- und gegeneinander 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende, normgebundene, technisch-koodinative Fertigkeiten (z. B. Haltegriffe und Befreiungen, Falltechniken und kontrolliertes Werfen) und taktischkognitive Fähigkeiten (z. B. Kontern, Kombinieren, Fintieren) beim Ringern und Kämpfen im Stand und am Boden anwenden, • in unterschiedlichen Zweikampfhandlungen situationsangepasst, regelgerecht und fair miteinander kämpfen. 	9.2/3 9.3

Übersicht über die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Sek. I (schwerpunktmäßig in UV Nr. ...)

Inhaltsfelder a – f Inhaltliche Schwerpunkte	Sachkompetenz	UV Nr	Methodenkompetenz	UV Nr	Urteilskompetenz	UV Nr
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Struktur und Funktion von Bewegungen Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens 	<ul style="list-style-type: none"> die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben, für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern. 	5. 3.4/ 3.5	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden, analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen, unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden.. 		<ul style="list-style-type: none"> Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen, den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen, den Einsatz unterschiedlicher Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen kriteriengeleitet bewerten. 	
Bewegungsgestaltung (b) <ul style="list-style-type: none"> Variation von Bewegung Präsentation von Bewegungsgestaltungen 	<ul style="list-style-type: none"> ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen, das Gestaltungskriterium Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumebenen und Bewegungsrichtungen) beschreiben. 	5.3 und 6.3	<ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen - allein oder in der Gruppe – nutzen, Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten, kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden. 	5.3 und 6.3 6.4	<ul style="list-style-type: none"> die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen, gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen. 	5.3 und 6.3 6.4
Wagnis und Verantwortung (c) <ul style="list-style-type: none"> Handlungssteuerung 	<ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Motive (u.a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern, emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben, die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern. 	5.4 5.4 9.3 8.3	<ul style="list-style-type: none"> Strategien zum Umgang mit Emotionen in sportlichen Wagnissituationen (u.a. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden, Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern. 	5.4 5.5/ 5.6	<ul style="list-style-type: none"> komplexe sportliche Wagnissituationen für sich und andere unter Berücksichtigung des eigenen Könnens und möglicher Gefahrenmomente situativ beurteilen und sich begründet für oder gegen deren Bewältigung entscheiden. 	5.5 – 5.6

Inhaltsfelder a – f Inhaltliche Schwerpunkte	Sachkompetenz	UV Nr	Methodenkompetenz	UV Nr	Urteilskompetenz	UV Nr
Leistung (d) <ul style="list-style-type: none"> • Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit • Leistungsverständnis im Sport 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben, • ausgewählte Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings auf grundlegendem Niveau erläutern, • koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen. 		<ul style="list-style-type: none"> • einen individualisierten Trainingsplan aus vorgegebenen Einzelementen zur Verbesserung einer ausgewählten motorischen Grundfähigkeit zusammenstellen, • sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren. 		<ul style="list-style-type: none"> • die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in unterschiedlichen Sport- und Wettkampfsituationen unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen kriteriengeleitet beurteilen, • den Leistungsbegriff in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Bezugsgrößen (u.a. soziale, personale, kriteriale Bezugsnormen und Geschlechteraspekte) kritisch reflektieren. 	
Kooperation und Konkurrenz (e) <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten • Interaktion im Sport 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfvverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern, • Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern. 		<ul style="list-style-type: none"> • Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren, • einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden, • in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen und Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen. 		<ul style="list-style-type: none"> • das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen. 	9.1-9.3
Gesundheit (f) <ul style="list-style-type: none"> • Unfall- und Verletzungsprophylaxe • Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens 	<ul style="list-style-type: none"> • Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben, • Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern. 	1.8 1.3 1.6	<ul style="list-style-type: none"> • die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten, • Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren. 	2.6 5.4 1.5 1.8	<ul style="list-style-type: none"> • gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen. 	1.8

Schwerpunkte im Schulsport	<ul style="list-style-type: none"> * ... liegen in den Sportspielen Basketball und Volleyball und der Einzel-/Partnersportart Badminton * ... im Sportförderunterricht „SPORT PLUS“ für die Jahrgangsstufe 6
Sportveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> * Klassische Bundesjugendspiele (BJS) für die Klassen 5-7, Jgst. Q1 als Wettkampfhelfer; jährlich am Sporttag vor den Sommerferien * Sportturniere (Basketball (8)/Volleyball (9), frei wählbar (EF) am Sporttag (BJS)
Außerunterrichtlicher Schulsport	<ul style="list-style-type: none"> * Teilnahme am Wettbewerb „Jugend trainiert für Olympia“ - Essener Stadtmeisterschaften und evtl. weitere Runden * Einrichtung von Arbeitsgemeinschaften (z.B. Basketball, Fußball . Hockey, Schach, Sport Plus, Tischtennis, Volleyball) * „Spiel ohne Grenzen“ (Jgst. 5/6) * Kooperation im Bereich der Talentsichtung / -förderung mit Adler Frintrop (Bb) und VC Borbeck (Vb) * Teilnahme an den „Internationalen Sportspielen der Salesianer“ (Basketball, Futsal, Volleyball, Tischtennis) * Provinzsportfeste der Deutschen Provinz der Salesianer Don Boscós

Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Hinweis:

Die Fachkonferenz trifft Vereinbarungen zu Bewertungskriterien und deren Gewichtung. Ziele dabei sind, innerhalb der gegebenen Freiräume sowohl eine Transparenz von Bewertungen als auch eine Vergleichbarkeit von Leistungen zu gewährleisten.

Grundlagen der Vereinbarungen sind § 48 SchulG, § 6 APO-S I sowie die Angaben in Kapitel 3 *Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung* des Kernlehrplans.

Die Fachkonferenz hat die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen:

Die Leistungsbeurteilung orientiert sich am spezifischen Lernvermögen unserer Schülerinnen und Schülern und an den im Lehrplan ausgewiesenen Kompetenzerwartungen.

Neben den punktuellen Leistungen am Ende eines UVs berücksichtigen wir insbesondere auch die unterrichtsbegleitenden Prozesse und die dort gezeigten Leistungen.

Unser Leistungskonzept ist einem pädagogischen Leistungsverständnis verpflichtet und berücksichtigt das individuelle Leistungsvermögen und den individuellen Lernfortschritt angemessen. Wir begleiten Schülerinnen und Schülern jederzeit mit individuellem Feedback hinsichtlich ihres Leistungsstandes.

Zu Beginn des Schuljahres machen wir unsere Schülerinnen und Schülern mit den Leistungsanforderungen des Sportunterrichts in der jeweiligen Jahrgangsstufe vertraut. Jede Sportlehrkraft schafft Transparenz, indem sie einen Überblick über die anstehenden Unterrichtsvorhaben gibt. In diesem Kontext legt sie auch die allgemeinen Grundsätze der Leistungsbewertung offen.

Die Mitglieder der Fachkonferenz Sport verpflichten sich dementsprechend,

- die hier dargelegten Prinzipien der Leistungsbewertung umzusetzen,
- den Schülerinnen und Schülern die Kriterien zur Leistungsbewertung in jedem Unterrichtsvorhaben transparent zu machen und
- die individuelle Lernentwicklung unter Beachtung fachmethodischer Lernstrategien zu berücksichtigen.

I. Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“:

Die von Schülerinnen und Schülern erbrachten Leistungen im Fach Sport der Sekundarstufe I werden dem Beurteilungsbereich „*Sonstige Leistungen im Unterricht*“ zugeordnet. Dabei handelt es sich im Einzelnen um sportpraktisches Handeln sowie mündliche und schriftliche Beiträge, die hinsichtlich ihrer Qualität, Quantität und Kontinuität erfasst und beurteilt werden.

Die Leistungsbewertung bezieht sich sowohl in der Erprobungsstufe wie auch im weiteren Laufe der Sekundarstufe I jeweils auf **alle** Bewegungsfelder und Sportbereiche. Die Länge der einzelnen UV ist abhängig von der Anzahl und Komplexität der einzelnen Kompetenzerwartungen, was wiederum die Gewichtung der einzelnen UV im Gesamtkontext der Leistungsbeurteilung beeinflusst.

Bewertung unter Berücksichtigung aller Kompetenzbereiche

Der Sportunterricht in der Sekundarstufe I ist dem Unterrichtsprinzip der reflektierten Praxis verpflichtet. Deshalb ist der Bereich Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz jeweils Grundlage und Ausgangspunkt für die Entfaltung der Sach-, Methoden- und Urteilskompetenz.

- Beobachtbare Leistungen im Bereich der **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** (BWK) beziehen sich auf psycho-physische, technisch-koordinative, taktisch-kognitive sowie ästhetisch-gestalterische Fertigkeiten und Fähigkeiten in den verschiedenen Bewegungsfeldern und Sportbereichen.
- Beobachtbare Leistungen im Bereich der **Sachkompetenz** (SK) umfassen das Einbringen grundlegenden Wissens in den Bereichen Bewegung, Spiel und Sport. Von zentraler Bedeutung für die Realisierung des eigenen sportlichen Handelns und für sportliches Handeln im sozialen Kontext ist es, über Sachkenntnisse aus den unterschiedlichen Sinnggebungsbereichen des Sports zu verfügen und dieses Wissen situationsangemessen anwenden zu können.
- Beobachtbare Leistungen im Bereich der **Methodenkompetenz** (MK) beziehen sich auf methodisch-strategische wie auch sozial-kommunikative Methoden und Formen selbstständigen Arbeitens allein und in der Gruppe. Es geht insbesondere darum, sich systematisch mit Aufgaben aus den Bereichen sportlichen Handelns auseinanderzusetzen und zunehmend eigenverantwortlich angemessene Lösungswege sowie Handlungspläne zu entwerfen.
- Beobachtbare Leistungen im Bereich der **Urteilskompetenz** (UK) sind eng verknüpft mit Leistungen in allen anderen Kompetenzbereichen. Sie umfassen eine kritische Auseinandersetzung mit dem erarbeiteten fachlichen und methodischen Hintergrundwissen und der erlebten sportlichen Wirklichkeit, wobei das kriteriengeleitete Beurteilen im Mittelpunkt steht.

Bewertung vor dem Hintergrund sportbezogener Verhaltensdimensionen

Folgende Aspekte sportbezogenen Verhaltens werden vor dem Hintergrund des thematischen Zusammenhangs für die Leistungsbewertung angemessen berücksichtigt:

- Die selbstständige Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen spielt im Sportunterricht eine bedeutsame Rolle. Leistungen in diesem Bereich berücksichtigen das sichere und umsichtige Herrichten von Spielflächen, den verantwortungsvollen Umgang mit Geräten, das Übernehmen von Aufgaben sowie auch die eigenständige Vorbereitung auf den Unterricht.
- Die individuelle Anstrengungsbereitschaft ist wichtig. Im Wesentlichen bezieht sie sich auf die Bereitschaft, im Unterricht engagiert und motiviert mitzuarbeiten sowie auch in Arbeits- und Übungsphasen intensiv, konzentriert und beständig mit den geforderten Aufgabenstellungen auseinanderzusetzen. Gelegentlich (z.B. beim ausdauernden Laufen) bedeutet Anstrengungsbereitschaft aber auch, selbstständig und eigenverantwortlich die eigene psycho-physische Leistungsfähigkeit kontinuierlich und vertieft auch außerhalb des Unterrichts zu verbessern und zu erhalten, um langfristig erfolgreich mitarbeiten zu können.
- Fairness, Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit zeigen sich im jeweiligen Unterrichtsvorhaben im fairen Umgang miteinander, in der Bereitschaft eigene, auch berechnigte, Interessen zurückzustellen sowie in allen Gruppen und Mannschaften konstruktiv mitzuarbeiten und sich gegenseitig zu unterstützen. Diese beinhaltet auch das Vereinbaren und Einhalten von Regeln und das Verteilen und Einnehmen von Rollen.

II. Formen der Leistungsüberprüfung

In unserem Leistungskonzept ist eine Vielfalt von Möglichkeiten zur Leistungsüberprüfung vorgesehen. Alle Formen der Leistungsbewertung im Sportunterricht bieten zum einen den Schülerinnen und Schülern differenzierte individuelle Rückmeldungen über das Erreichen von Zielsetzungen und ermöglichen zum anderen den Lehrkräften, Konsequenzen für das weitere pädagogische Handeln im Unterricht abzuleiten.

Unsere Fachschaft Sport vereinbart verbindliche Formen der Leistungsbewertung. Dabei beziehen sich die Lernerfolgsüberprüfungen (allein und/oder in der Gruppe) auf alle **vier Kompetenzbereiche** gemäß dem Kernlehrplan Sport der Sekundarstufe I.

Die Lernerfolgsüberprüfungen (prozess- und produktbezogen) beziehen sich sowohl auf das **sportpraktische Handeln** in Form von

- qualitativ bewertbaren sportpraktischen Bewegungshandlungen (z.B. Aufwärmen, Spielhandlungen, Turniere, Demonstration taktisch-kognitiver Fähigkeiten und technisch-koordinativer Fertigkeiten),
- qualitativ bewertbaren sportbezogenen Darstellungsleistungen (z.B. Präsentationen, Choreografien) und
- sportmotorischen Testverfahren zur Überprüfung quantitativ messbarer Leistungen (z.B. Fitness- und Ausdauertests)

als auch auf **weitere Beiträge im Unterricht** und hier besonders auf

- Beiträge zum Unterricht **in der reflektierten Praxis** (u.a. Qualität der Beiträge, Kontinuität der Beiträge, sachliche Richtigkeit, angemessene Verwendung der Fachsprache, Darstellungskompetenz, Komplexität/Grad der Abstraktion, Differenziertheit der Reflexion),
- zielgerichtetes und kooperatives Handeln in Übungs- und Spielsituationen,
- Formen des selbstständigen und eigenverantwortlichen Arbeitens

und schließlich in einzelnen UV auf **Beiträge** in Form von

- Lern- und Trainingstagebüchern, Portfolios (z.B. Dokumentation des eigenen Trainings),
- Visualisierungen sportfachlicher Überlegungen und Erkenntnisse (z.B. Tafelbilder),
- Referaten und
- Hausaufgaben, schriftlichen Übungen und Protokolle.