



Fachgruppe Sport

schulinternes Curriculum für die

Sekundarstufe I

Jahrgangsstufen 5 bis 10

Sport

Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeines zum Fach Sport am Gymnasium	1
1.1.	Bildungsbeitrag Sport	1
1.2.	Kompetenzorientierter Sportunterricht	1
1.3.	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung	3
2.	Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzbereiche	4
3.	Gesamtübersicht Jahrgang 5-10.....	6
4.	Erwartete Kompetenzen in den Bewegungsfeldern	7
4.1.	Bewegungsfeld „Spielen“	7
4.2.	Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“	13
4.3.	Bewegungsfeld „Turnen und Bewegungskünste“	15
4.4.	Bewegungsfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“	19
4.5.	Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“	21
4.6.	Bewegungsfeld „Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten“	25
4.7.	Bewegungsfeld „Kämpfen“	27
5.	Übersichten für die Leistungsbewertung	29
6.	Übergabeprotokolle	30

1. Allgemeines zum Fach Sport am Gymnasium

Das Max-Windmüller-Gymnasium ist eine Schule, die besonders auf die Vielfalt der Schülerinnen und Schüler Rücksicht nimmt. So kann jede/r einzelne Schüler/in von den Stärken und Schwächen der anderen profitieren und lernen. Auch wir Lehrkräfte erfahren im alltäglichen Umgang mit der Schülerschaft immer wieder neue Situationen, die unsere Lehrfähigkeiten und Kompetenzen erweitern. Ziel unseres Sportunterrichts ist es gemeinsam viel Bewegung zu erfahren und dabei rücksichtvoll mit allen Beteiligten umzugehen.

Im Folgenden möchten wir Ihnen ein paar Anmerkungen zum Aufbau und zur Ausgestaltung des schulinternen Lehrplans geben.

Die in den einzelnen Jahrgangsstufen verbindlich zu thematisierenden Inhalte wurden so ausgewählt, dass der laut niedersächsischem Kerncurriculum geforderte inhaltliche und prozessbezogene Kompetenzerwerb in den verschiedenen Bewegungsfeldern abwechslungsreich und unter verschiedenen Perspektiven erfolgen kann. Darüber hinaus sollen unsere Sportlehrkräfte aber ebenfalls noch genügend Freiräume haben, um individuelle Stärken und besondere fachliche Kompetenzen bei der Unterrichtsgestaltung nutzen zu können.

Eine Übersicht darüber, welche sportlichen Inhalte in den einzelnen Jahrgängen thematisiert werden sollen und welche inhaltsbezogenen und prozessbezogenen Kompetenzen dabei geschult werden, folgt im Kapitel 4, vorab erfolgt eine Gesamtübersicht der thematischen Inhalte im Kapitel 3. Die prozessbezogenen Kompetenzen sind dabei mit einer grünen Hinterlegung versehen.

1.1. Bildungsbeitrag Sport

„Der Sportunterricht leistet einen unverzichtbaren, nicht austauschbaren Beitrag zur ganzheitlichen Bildung und Erziehung und trägt somit zur Persönlichkeitsentwicklung und -stärkung bei. Er soll bei allen Schülerinnen und Schülern die Freude an der Bewegung und am gemeinschaftlichen Sporttreiben wecken und die Einsicht vermitteln, dass sich kontinuierliches Sporttreiben, verbunden mit einer gesunden Lebensführung, positiv auf ihre körperliche, soziale, emotionale und geistige Entwicklung auswirkt. Gleichzeitig soll Sport in der Schule Fairness, Toleranz, Teamgeist, Leistungsbereitschaft und den Wettkampfgedanken fördern“ (KC Sek. I Sport Niedersachsen, 2017, S. 5).

Durch die bildungspolitischen Umbrüche und des damit verbundenen Legitimationsdrucks des Faches hat sich dabei zusammenfassend folgendes Umdenken für den Sport ergeben. Dabei wird im Prinzip die Leitidee der Handlungsfähigkeit der pragmatischen Sportdidaktik der 90er Jahre pädagogisch aufgewertet. Weshalb sich damit ein pädagogischer Doppelauftrag für den Schulsport ergibt: Zum einen die Qualifizierung für den außerschulischen Sport (Erziehung zum Sport) und zum anderen die Entwicklungsförderung und Vermittlung sozialer Werte durch den Sport (Erziehung durch Sport).

1.2. Kompetenzorientierter Sportunterricht

„Im Mittelpunkt des kompetenzorientierten Unterrichts stehen die Schüler/innen. Diese Form der Orientierung beginnt beim Planen und Vorbereiten durch das Erkennen und Bewusstmachen des jeweiligen Lernstands. Kompetenzorientierung zeigt sich weiter bei der Umsetzung durch Unterrichtsmethoden, die in Abhängigkeit von den jeweiligen Bildungs- und Erziehungszielen neben angeleitetem eben auch selbstständigem Lernen ermöglichen. Die Evaluierung muss schließlich so angelegt sein, dass die Lernfortschritte jeder Schülerin und jedes Schülers für diese/n selbst klar erkennbar werden“ (Bildungsstandard für Bewegung und Sport – Kompetenzorientiert Unterrichten, 2014, S. 3).

Kompetenzorientierter Sportunterricht ist Unterricht, der bewusst und geplant Bewegung und Bewegungslernen ermöglicht sowie zur Selbstständigkeit und Eigenverantwortung erzieht.

In entsprechenden Lernsituationen werden motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten, sportbezogenes Wissen sowie weitere u.a. fachübergreifende Kompetenzen entwickelt. Dies führt zum Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz. Nähere Informationen zu den Kompetenzen sind dem Kapitel 2 zu entnehmen.

Im Folgenden werden die für uns wichtigen Kriterien für guten kompetenzorientierten Sportunterricht aufgeführt:

- Unterrichtsklima
 - Ein positives Unterrichtsklima ermöglicht und sichert erfolgreiches Unterrichten und Lernen. Eine lernförderliche Arbeitsatmosphäre basiert auf Respekt, Akzeptanz, Unterstützung, Vertrauen sowie Lernbereitschaft sowohl auf Seiten jedes einzelnen Schülers als auch des Lehrers.
- Selbstständigkeit
 - Lernen ist ein individueller und konstruktiver Prozess, er ist aktiv, selbstgesteuert und verantwortungsvoll. Sportunterricht erzieht dann zu Selbstständigkeit, wenn den Schülern neben Phasen der Instruktion zunehmend Lerngelegenheiten bereitgestellt werden, in denen sie über unterschiedliche Lösungswege zu Einsichten und Erfahrungen kommen, und in denen sie Entscheidungen treffen müssen (und dürfen). Somit werden Schüler auf sinnvolle Weise in die Planung und Gestaltung des Unterrichts mit einbezogen.
- Strukturiertheit
 - Strukturiertheit ist der kurz- wie langfristig, zeitlich und inhaltlich klar gegliederte Aufbau von Lehr- und Lernprozessen innerhalb eines sachgerechten Organisationsrahmens, bei effizienter Klassenführung sowie klarer Aufgabenstellung, mit dem Anspruch den Zielen des Bildungsplans unter optimaler Nutzung der Lernzeit und Ausweitung echter, intensiver Bewegungszeit gerecht zu werden.
- Prozesshaftigkeit
 - Lernen braucht Lerngelegenheiten; Lerngelegenheiten benötigen Zeit. In Lerngelegenheiten haben Lernende über einen längeren Zeitraum immer wieder die Möglichkeit das, was sie gelernt haben, zu üben, zu wiederholen und in unterschiedlichen Zusammenhängen anzuwenden. Gleichzeitig lernen sie ihren Lernfortschritt wahrzunehmen und einzuordnen.
- Optimale Nutzung der Lernzeit
 - Sportunterricht zeichnet sich primär durch Bewegung aus. Zeitliche und räumliche Voraussetzungen für intensive Bewegungshandlungen werden durch eine geeignete Planung und einen sachgerechten und straffen Organisationsrahmen geschaffen. Eine effiziente Klassenführung, z. B. die Einhaltung von Regeln, ein angemessener Umgang mit Störungen sowie flexibles Handeln des Lehrers tragen zur Optimierung der Lernzeit bei.
- Performanz
 - Ein kompetenzorientierter Sportunterricht sorgt dafür, dass Schüler*innen bereits beim Lernen und Üben Gelegenheiten erhalten, zeigen zu dürfen, was sie (bereits) können. Dies hat einen völlig anderen Stellenwert als eine Leistungssituation, wo Schüler zeigen müssen, was sie können (z.B. Noten).
Performanz ist immer abhängig vom Schüler selbst, der dies überhaupt erst wollen muss.
- Methoden
 - Methoden beschreiben die Art und Weise, also das WIE, des Unterrichtens: Wie wird Unterricht geplant und gestaltet, damit Schülern das Erreichen der angestrebten Kompetenzen ermöglicht wird.
Methoden werden bestimmt durch Sozialformen (z. B. Gruppenarbeit), Handlungsmuster der Lehrenden und Lernenden (z. B. Lehrervortrag, Schülerreferat, Kooperative Lernformen) und Unterrichtsschritte.
- Individuelle Förderung
 - Lernen ist ein höchst individueller Prozess.
Gerade im Sportunterricht bringen Schülerinnen und Schüler unterschiedlichste individuelle Voraussetzungen mit wie z.B. Leistungsvoraussetzungen, Erfahrungen, Interesse etc., sie lernen auf unterschiedlichen Wegen und sie verfolgen unterschiedliche Ziele. Eine sinnvolle individuelle Förderung im Sportunterricht ist nur dann möglich, wenn über eine Lernstandserhebung aktuelle Stärken bzw. Schwächen des Schülers ermittelt werden, wenn

über entsprechende Lernangebote eine Passung zwischen seinen Voraussetzungen und den Lernzielen ermöglicht wird und wenn sowohl das Aufgabenangebot als auch die Lernziele gestuft konzipiert sind. Der Lehrer beobachtet, beschreibt, bewertet und begleitet den Lernprozess des Schülers.

- Mehrperspektivität
 - o In einem mehrperspektivischen Sportunterricht wird Sport unter verschiedenen Sinnrichtungen angeboten, eine einseitige Ausrichtung wird vermieden. Damit können Schüler*innen Sport aus verschiedenen Blickwinkeln wahrnehmen und erleben. Pädagogische Perspektiven: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern; Etwas wagen und verantworten; Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln; kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten; das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- Feedback
 - o Für erfolgreiches Unterrichten und Lernen benötigen Lehrer als auch Schüler regelmäßig Rückmeldungen. Lehrer können sich während oder am Ende einer Stunde bzw. Unterrichtseinheit Feedback von den Schülern holen. Für Schüler findet effektives Feedback während des Lernprozesses statt. Es zeigt auf, wo und wie sich der Schüler verbessern kann; es stellt ebenso dar, was der Schüler bereits erreicht hat und drückt aus, was er (noch) tun muss, um zum Ziel zu gelangen. Individuelles Feedback soll den Schülern helfen, einen direkten Bezug zwischen ihren Anstrengungen und dem Lernergebnis zu erkennen.
- Klare Erwartungen
 - o Klare Erwartungen bezüglich Einstellungen und Verhalten der am Unterricht beteiligten Personen sind unverzichtbare Voraussetzungen für produktive Lernprozesse. Verständliche, möglichst gestufte Aufgabenstellungen sowie plausible Methodenwahl begünstigen Lernen. Klare Kriterien im Hinblick auf Rückmeldungen zum Lernstand, Lernfortschritt und Leistungsvermögen eines jeden Schülers fördern seine Motivation zum Lernen. Sie zeigen dem Schüler auf, wo er steht und was noch zu tun ist, um die vorgegebenen oder gemeinsam festgelegten Ziele zu erreichen.
- Einsichtiges Lernen
 - o Ziel kompetenzorientierten Sportunterrichts ist es den Schüler*innen Einsicht in die zu lernenden Inhalte zu vermitteln. Dadurch werden die Lernprozesse effektiv und nachhaltig.
- Differenzierung
 - o Differenzierung umfasst alle organisatorischen (äußere Differenzierung) und methodischen (innere Differenzierung) Maßnahmen im Sinne einer individuellen und spezifischen Förderung der Schüler.

1.3. Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

Die Gesamtbewertung im Fach Sport am Max-Windmüller-Gymnasium setzt sich zu ca. 70 % aus den sportmotorischen Leistungen und zu ca. 30 % aus den sonstigen Leistungen (ca. 15 % mündliche Leistung und ca. 15 % fachbezogene Leistung) in den thematisierten Sportarten und Unterrichtsinhalten zusammen.

Darüber hinaus wird in jedem Jahrgang der Cooper-Test durchgeführt sowie das deutsche Sportabzeichen im Rahmen des Sportabzeichentages abgenommen und beides fließt ebenfalls in die Bewertung mit ein.

„Die Lehrkraft hat die pädagogische Verantwortung, in der Notenfindung die folgenden Bezugsnormen angemessen zu berücksichtigen: Sachnorm (Erfüllung der im Kerncurriculum Sport genannten Kompetenzen), Individualnorm (Differenz zwischen der individuellen Anfangs- und Endleistung unter Berücksichtigung persönlicher Ausgangsbedingungen) und Sozialnorm (Relation der festgestellten Leistung im Vergleich zur Gruppe). Der Sachnorm kommt logisch und zeitlich die vorrangige Bedeutung zu, da sich Individual- und Sozialnorm auf die Erfüllung der Sachanforderungen beziehen“ (KC Sek. I Sport Niedersachsen, 2017, S. 27).

Damit die Leistungsbewertung auf eine breite Basis gehoben werden kann, erfolgen Leistungsfeststellungen regelmäßig zu den verschiedenen unterrichtlichen Schwerpunkten. Dabei werden die Schüler*innen bei ihrem Lernprozess begleitet, um den Leistungsstand festzustellen. Neben der Beobachtung der Schüler*innen im Lernprozess und ihrer individuellen Lernentwicklung werden die Ergebnisse aus punktuellen Überprüfungen zur Notenfindung herangezogen. Für die Sportarten Schwimmen und Leichtathletik hingegen werden dabei verbindliche Leistungstabellen eingesetzt. Bei kooperativen Arbeitsformen wie beispielsweise eine Gruppenchoreographie im Tanzen werden sowohl die individuelle Leistung als auch die Gesamtleistung der Gruppe in die Bewertung einbezogen. Zu den sonstigen Leistungen zählen u.a. Beiträge zum Unterrichtsgespräch, das Anwenden fachspezifischer Methoden und Arbeitsweisen, Ergebnisse von Partner- und Gruppenarbeiten inklusive deren Darstellung sowie eine verantwortungsvolle Zusammenarbeit im Team (vgl. ebd., S. 28).

2. Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzbereiche

Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche umfassen die Strukturierung des Faches Sport in folgende Erfahrungs- und Lernfelder, in denen die prozessbezogenen Kompetenzen entwickelt werden:

- Spielen
- Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen
- Turnen und Bewegungskünste
- Gymnastisches und tänzerisches Bewegen
- Laufen, Springen, Werfen
- Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
- Kämpfen.

„Die inhaltsbezogenen Kompetenzen sind dem Kompetenzbereich **Sachkompetenz** zugeordnet. Dabei sind die von den Schülerinnen und Schülern zu erreichenden Kompetenzen sowohl im Bereich der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten als auch im Bereich der Technik- und Taktikschulung grundlegend für die langfristige erfolgreiche Teilnahme am Sportunterricht. Sie werden in den einzelnen Bewegungsfeldern explizit konkretisiert und/oder implizit sportart-spezifisch weiterentwickelt“ (ebd., S. 13).

Dabei sollen die Schüler*innen ...

- ihre körperliche Leistungsfähigkeit entwickeln, erhalten und steigern,
- ihre konditionellen Fähigkeiten altersgemäß ausbilden,
- ihre koordinativen Fähigkeiten altersgemäß ausbilden,
- grundlegende Bewegungstechniken anwenden,
- spielspezifische Fähigkeiten und Fertigkeiten anwenden,
- individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien umsetzen,
- grundlegende Aspekte der Trainings- und Bewegungslehre kennen.

„Die prozessbezogenen Kompetenzen, die von den Schülerinnen und Schülern erworben werden, sind in die drei Bereiche Methodenkompetenz, Sozialkompetenz und Selbstkompetenz gegliedert. Dabei ist die Reflexion von Bewegungshandlungen und Bewegungssituationen Grundlage für eine kognitive Auseinandersetzung im Sportunterricht“ (ebd., S. 12).

Methodenkompetenz

Die Schüler*innen ...

- erwerben Lernstrategien und Methodenkenntnisse,
- werten einfache Bewegungsabläufe und Spielhandlungen nach Kriterien aus,
- geben gezielte Bewegungskorrekturen,
- entwickeln, organisieren und leiten Spiele,
- verändern Regeln und Bewegungsideen zielorientiert und situationsgerecht.

Sozialkompetenz

Die Schüler*innen ...

- arbeiten in verschiedenen Sozialformen und Gruppenzusammensetzungen ziel- und sachorientiert,
- lösen in Bewegungs- und Spielsituationen auftretende Konflikte,
- verhalten sich in Wettkämpfen regelgerecht und fair,
- helfen und sichern im Lern- und Übungsprozess.

Selbstkompetenz

Die Schüler*innen ...

- sind in der Lage, ihr individuelles Wohlbefinden durch Sport, Spiel und Bewegung positiv zu beeinflussen,
- verfügen über eine elementare Wahrnehmungsfähigkeit in Bezug auf eigene und fremde Ausdrucks- und Darstellungsformen,
- demonstrieren eigene Bewegungslösungen,
- schätzen Risiken beim Sport realistisch ein und setzen sich angemessene Ziele,
- treffen bewusste Entscheidungen für die eigene sportliche und körperliche Entwicklung,
- reflektieren Lernprozesse.

3. Gesamtübersicht Jahrgang 5-10

	Max-Windmüller-Gymnasium – Fachgruppe Sport										<i>Stand</i>	
	Schulinternes Curriculum – Klasse 5-10 - Gesamtübersicht										<i>Januar 2021</i>	

Bewegungsfeld	Jahrgang 5	DS	Jahrgang 6	DS	Jahrgang 7	DS	Jahrgang 8	DS	Jahrgang 9	DS	Jahrgang 10	DS
Spiele (mindestens drei Zielschussspiele, ein Endzonenspiel, zwei Rückschlagspiele)	Kleine Spiele (Völkerball)	6	Fußball	8	Handball	8	Basketball Tischtennis	10 10	Ultimate Frisbee Badminton	10 10	Volleyball	20
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	Brustschwimmen	20	-	-	Brustkraul-/Rückenkreulschwimmen	20	-	-	-	-	-	-
Turnen und Bewegungskünste	Partnerakrobatik	2	-	-	Geräteturnen	8	Bodenturnen	8	Parcours Überschlagsbewegungen	10	-	-
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	-	-	Step-Aerobic Rope-Skipping	6	-	-	Step-Aerobic Jump Style HipHop	6	-	-	-	-
Laufen, Springen, Werfen	Sprint, Schlagball werfen	5	Springen in Höhe und Weite	6	Ausdauerndes Laufen Wdh. Springen	4	Hürdensprint Wdh. Sprint	6	Wdh. Werfen Kugelstoßen Hochsprung (Fosbury Flop)	10	Fitness Ausdauerndes Laufen	6 4
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Eislaufen	3	Rudern	20	-	-	-	-	-	-	-	-
Kämpfen	Ringern und Raufen	4	-	-	-	-	-	-	-	-	Boden- und Standkämpfe	10
Stundenzahl in Doppelstunden (DS)		40		40		40		40		40		40

4. Erwartete Kompetenzen in den Bewegungsfeldern

4.1. Bewegungsfeld „Spielen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Erfassen von Strukturelementen (z. B. Spielidee, Mannschaftsgrößen, Spielerrollen usw.) eines Spieles,
- das Entwickeln und Erproben von eigenen Spielen,
- das Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken,
- das Verändern von Rahmenbedingungen und Regeln,
- das Einhalten von Regeln und von Fairplay,
- das Umgehen mit Sieg und Niederlage,
- das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen und das Durchführen von Schiedsrichtertätigkeiten.

Inhalte/Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 5 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Kleine Spiele (Lauf,-Wurf- und Fangspiele) <ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Arten und Formen des Werfens und Fangens - entwickeln Grundlagen der Spielfähigkeit (Regeln, Schiedsrichtertätigkeit, Fairplay) <ul style="list-style-type: none"> • Spielrollen akzeptieren, übernehmen, ausfüllen und analysieren • Spielregeln hinterfragen und je nach Voraussetzungen anpassen • Verabredungen über Mannschaftsgröße, Spielfeld, Spielgerät, Spieldauer und Gewinnerregelungen treffen - entwickeln grundlegendes taktisches Verständnis für einfache Situation <ul style="list-style-type: none"> • Schnell und wendig laufen • die Bedeutung von Laufwegen erfahren • Raumwege nutzen • Mitspieler*In sehen, anspielen oder ihnen ausweichen, schnell reagieren 	6	allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - spielen nach Regeln selbständig und selbsttätig ein Sportspiel - wenden grundlegende Techniken im Spiel an - wenden einfache taktische Maßnahmen und Vorgaben an
		Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> - erkennen und deuten Strukturelemente von Kleinen Spielen - erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles.
		Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> - spielen fair und mannschaftsdienlich - bringen sich aktiv und konstruktiv in das Spielgeschehen und die Spielgestaltung ein.
			<ul style="list-style-type: none"> - lernen mit Erfolg und Misserfolg umgehen - reflektieren die Wichtigkeit von Regeln bei den Wettkämpfen
b) Völkerball <ul style="list-style-type: none"> - erproben von verschiedenen Völkerballvariationen - Vorbereitung auf das Hallensportfest (Turnier) 			<ul style="list-style-type: none"> - spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichtertätigkeiten - erkennen und akzeptieren den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen

Inhalte/Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Fußball <ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Position auf dem Feld • Raum- und Mannverteidigung • Freilaufen • die Bedeutung von Laufwegen erfahren • Raumwege nutzen - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Techniken <ul style="list-style-type: none"> • Ballgewöhnung (z.B.: mit verschiedenem Ballmaterial) • Dribbling • Passen • Stoppen/ Ballannahme • Torschuss - Erarbeitung und Anwendung von Grundlagen der Spielfähigkeit <ul style="list-style-type: none"> • Spielerrollen akzeptieren, übernehmen, ausfüllen und analysieren • Förderung des Zusammenspiels - verschiedene Kleinfeldspiele <ul style="list-style-type: none"> • Überzahlspiele, • Kleine Spiele <ul style="list-style-type: none"> ○ zum Zusammenspiel ○ zur Abwehr ○ zum Angriff - Erarbeitung grundlegender Regeln - Vorbereitung auf das Hallensportfest (Turnier) 	8	allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - wenden elementare Spielregeln an - wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an - wenden einfache taktische Maßnahmen und Vorgaben an
		Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> - erkennen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles
		Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> - spielen fair und mannschaftsdienlich - setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein
			<ul style="list-style-type: none"> - gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um - reflektieren die Merkmale eines fairen Spieles - übernehmen Verantwortung für ein faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft
			<ul style="list-style-type: none"> - spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen - erkennen und akzeptieren den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen

Inhalte/Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 7 Die Schülerinnen und Schüler ...	
a) Handball <ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Freilaufen/Anbieten • Pass und Annahme • Schnellangriff • Kreuzen • Stoßen • Abwehrhaltung • Verschiedene Deckungsvarianten (6:0 und 3:3) - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Techniken <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung Werfen und Fangen • Direkte/indirekte Pässe (beidhändig und einhändig) • Sprungwurf • Schlagwurf - Erarbeitung und Anwendung von Grundlagen der Spielfähigkeit <ul style="list-style-type: none"> • Spielerrollen akzeptieren, übernehmen, ausfüllen und analysieren • Förderung des Zusammenspiels - Erarbeitung grundlegender Regeln - Ausführung und Beurteilung von Schiedsrichtertätigkeit - Vorbereitung auf das Hallensportfest (Turnier) 	8	allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - spielen unterschiedliche Sportspiele, - wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. - wenden sportspielspezifische Techniken an, - wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. 	
				<ul style="list-style-type: none"> - verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. - verstehen Spielprozesse.
			Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> - spielen fair und mannschaftsdienlich - setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein
				<ul style="list-style-type: none"> - gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um - reflektieren die Merkmale eines fairen Spieles - übernehmen Verantwortung für ein faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft
			Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> - führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus.
				<ul style="list-style-type: none"> - beurteilen die Rolle des Schiedsrichters.

Inhalte/Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 8 Die Schülerinnen und Schüler ...	
a) Basketball <ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Spiel 2:1 (give & go) • Freilaufen/Anbieten - kriteriengeleitete Erarbeitung sportspielspezifischer Techniken <ul style="list-style-type: none"> • kontrolliertes und situationsangepasstes Dribbling (einhändig) • Passen (Druckpässe) und Fangen (Wiederholung) • Standwurf (einhändig) • Korbleger (im Zweischrittrhythmus) - Spiel 3:3 bzw. 5:5 - Erarbeitung grundlegender Regeln - Ausführung und Beurteilung von Schiedsrichtertätigkeit - Vorbereitung auf das Hallensportfest (Turnier) b) Tischtennis <ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Ballwechsel aufrechterhalten • Angriffe vorbereiten und Punkte erzielen • sich gegen Angriffe verteidigen (bspw. Konterschläge) • Aufschlagsannahme - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Techniken <ul style="list-style-type: none"> • Einführung Schlägerhaltung (Vorhand/Rückhand) • Einführung Aufschlagarten • Vorhand-/Rückhandschläge • gezielt spielen (Longline/Cross) • (Einführung Topspin) - Erarbeitung grundlegender Regeln - Ausführung und Beurteilung von Schiedsrichtertätigkeit - Einführung Doppelspiel (u.a. Laufwege / Regeln im Doppelspiel) 	10	allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - spielen unterschiedliche Sportspiele, - wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. - wenden sportspielspezifische Techniken an, - wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. 	
			Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> - verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. - verstehen Spielprozesse.
		10		<ul style="list-style-type: none"> - spielen fair und mannschaftsdienlich - setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein
				<ul style="list-style-type: none"> - gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um - reflektieren die Merkmale eines fairen Spieles - übernehmen Verantwortung für ein faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft
			Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> - führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus.
				<ul style="list-style-type: none"> - beurteilen die Rolle des Schiedsrichters.

Inhalte/Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 9 Die Schülerinnen und Schüler ...	
a) Ultimate Frisbee <ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Beherrschung verschiedener Passrouten sowie ggf. Kenntnis der entsprechenden Fachbegriffe • Entwicklung von Offensivstrategien (bspw. Räume schaffen) • Verteidigung: Mann-Mann-Verteidigung und Zonenverteidigung • Entwicklung von Verteidigungsstrategien (bspw. Force) - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Techniken <ul style="list-style-type: none"> • Passen und Fangen (auch im Lauf) • Werfen (Vorhand, Rückhand, Überkopf) - Erarbeitung und Anwendung grundlegender Regeln ohne festen Schiedsrichter/ Spieler=Schiedsrichter <ul style="list-style-type: none"> • körperlos/ kontaktlos - Vorbereitung auf das Hallensportfest (Turnier) 	10	allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen, - wenden komplexe Regeln an. - wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an, - wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an. 	
				<ul style="list-style-type: none"> - reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles, - sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst. - reflektieren Spielprozesse.
	b) Badminton <ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Treiben der Gegner ins Hinterfeld (Räume schaffen) • Locken der Gegner aus dem Hinterfeld (Räume schaffen) • Punktgewinn im Hinterfeld (Räume nutzen) • Verteidigung von Räumen <ul style="list-style-type: none"> ○ Verteidigen im vorderen/ hinteren Feld ○ Optimierung der Feldposition (Nullposition und Fußarbeit) - kriteriengeleitete Erarbeitung sportspielspezifischer Technik in Anlehnung der Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Griffhaltung • Unterhandschläge / Aufschläge (Vorhand und Rückhand) • Überkopfschläge (Vorhand und Rückhand) - Erarbeitung grundlegender Regeln - Ausführung und Beurteilung von Schiedsrichtertätigkeit 	10	Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> - spielen fair und mannschaftsdienlich - setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein
		Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> - führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus. - reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit. 	

Inhalte/Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 10 Die Schülerinnen und Schüler ...		
a) Volleyball <ul style="list-style-type: none"> - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Taktiken <ul style="list-style-type: none"> • Positionsspiel mit vorgezogener 6 (auf dem Großfeld) • taktisches Verhalten beim Spiel 4:4/6:6 - kriteriengeleitete Erarbeitung und Anwendung sportspielspezifischer Techniken <ul style="list-style-type: none"> • Ballgewöhnung • Einführung und Festigung der Techniken Pritschen, Baggern, Aufschlag, Angriffsschlag und Blocken - Hinführung zum direkten Spielen - Erarbeitung grundlegender Regeln - Ausführung und Beurteilung von Schiedsrichtertätigkeit - Vorbereitung auf das Hallensportfest (Turnier) 	20	allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> - spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen, - wenden komplexe Regeln an. - wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an, - wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an. 		
				<ul style="list-style-type: none"> - reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles, - sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst. - reflektieren Spielprozesse. 	
		Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> - spielen fair und mannschaftsdienlich - setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> - gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um - reflektieren die Merkmale eines fairen Spieles - übernehmen Verantwortung für ein faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft 	
		Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> - führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus. 	<ul style="list-style-type: none"> - reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit. 	

4.2. Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Bewältigen des Wassers bis zum sicheren Bewegen im Wasser,
- das Entwickeln und Verbessern von Schwimmfertigkeiten und Schwimmtechniken,
- das Springen ins Wasser,
- das Orientieren im und unter Wasser,
- die Kenntnis von Rettungsfertigkeiten und die Bereitschaft zum Helfen und Retten,
- das Einhalten von Baderegeln und Hygienevorschriften.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 5 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Schwimmen <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen und Festigen der Brustschwimmtechnik (Grobform) - Auftrieb im Wasser kennenlernen, systematische Wassergewöhnung - Gleiten im Wasser, Wasserlagentraining und einfache Fortbewegungen - Startsprung mit Strecklage - Atmung im/ins/unter Wasser - korrekter Beinschlag (keine „Schere“) - erkennbare Gleitphase - Schwimmen 15 Minuten ausdauernd <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Fangspiele • Staffeln mit der Übergabe unterschiedlicher Kleingeräte - nach Möglichkeit Schwimmabzeichen „Bronze“ für das Rudern 	20	sich schwimmend im Wasser fortbewegen	<ul style="list-style-type: none"> - demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzugtechnik (Brusttechnik) - schwimmen ausdauernd - führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock durch
		Springen und Tauchen	<ul style="list-style-type: none"> - lernen ihre Schwimmfähigkeit richtig einzuschätzen - lernen ihre Schwimmtechnik selbsttätig anzupassen und zu verbessern
		<ul style="list-style-type: none"> - demonstrieren kriterienorientiert unterschiedliche Sprünge vom Startblock und vom 1m Brett - orientieren sich unter Wasser mit offenen Augen - bewegen sich zielgerichtet und gleichförmig unter Wasser fort 	
b) Tauchen <ul style="list-style-type: none"> - Tauchen mit geöffneten Augen - Streckentauchen von mindestens 10 Meter - Tiefertauchen mit/nach/ohne Gegenstände/n von mindestens 2 Meter 			<ul style="list-style-type: none"> - vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen
c) Springen <ul style="list-style-type: none"> - Fuß- und Kopfsprünge vom Beckenrand/Startblock/1-Meter-Brett 			

Inhalte/ Ziele	Dauer	Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 7 Die Schülerinnen und Schüler ...	
a) Schwimmen <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen der Brustkraultechnik (Grobform) <ul style="list-style-type: none"> • Spiele zur richtigen Wasserlage für das Kraulen • Kontrastive Übungen zum Beinschlag und Armzug → Herleiten der Bewegungsmerkmale • Verbesserung der Teilbewegungen mit unterstützenden Hilfsmitteln • Schulung der seitlichen Atmung - Erlernen einer Wende unter Wasser - Wiederholung Gleiten nach Abstoßen vom Beckenrand - Ermöglichung von Schwimmbzeichen b) Tauchen <ul style="list-style-type: none"> - Streckentauchen von mindestens 15 Meter c) Springen <ul style="list-style-type: none"> - Sprünge aus verschiedenen Höhen (u.a. 3 m Sprung) d) Schwimmen und Retten <ul style="list-style-type: none"> - ausdauerndes Schwimmen in verschiedenen Lagen - üben und Erlernen von grundlegenden Rettungstechniken im Wasser (auch Selbstrettung) 	20	Sich schwimmend im Wasser fortbewegen	<ul style="list-style-type: none"> - demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- und Wechselzugtechnik - schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung - schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden 	
				- geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungskorrekturen
			Springen und Tauchen	<ul style="list-style-type: none"> - tauchen eine Strecke von mindestens 10 Metern
				- reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens
			Helfen und Retten	<ul style="list-style-type: none"> - transportieren einen Partner im Wasser über eine vorgegebene Distanz sicher - demonstrieren grundlegender Fertigkeiten zur Selbst- und Fremdrettung
				- kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und Fremdrettung

4.3. Bewegungsfeld „Turnen und Bewegungskünste“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Gestalten und Präsentieren von turnerischen Bewegungen,
- das Erfahren außergewöhnlicher Bewegungserlebnisse,
- das Erfahren gegenseitigen Helfens, Vertrauens und Sicherns,
- den verantwortungsbewussten Umgang mit Wagnissituationen.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 5 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Akrobatik <ul style="list-style-type: none"> - vertrauensbildende Übungen <ul style="list-style-type: none"> • Anbahnung von Körperkontakt - Körperspannung herstellen, halten und aufgeben <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Körperspannung • die Bankpositionen und ihre Belastungspunkte • Erstellen einer Präsentation aus einfachen 2er (und 3er) Figuren/ Pyramiden - Einführung der Stopp-Regel - wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen selbstständig und verantwortungsvoll in Gruppen an 	2	an klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> - präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner.
		Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> - erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen, - setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit und der der Partnerin/des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander.
			<ul style="list-style-type: none"> - wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. - erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, - nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 7 Die Schülerinnen und Schüler ...	
a) Geräteturnen <ul style="list-style-type: none"> - Reck: <ul style="list-style-type: none"> • Unterschwung • Hüftabschwung • Aufschwung • Rückschwung • Umschwung - Barren: <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen mit Grätschen – Schließen der Beine • Kehre • Wende - Sprung: (Kasten quer/längs; Pferd quer/längs) <ul style="list-style-type: none"> • Grätsche • Hocke • Überschlag auf den Mattenberg über den Kasten (Könner) - Schwebebalken: <ul style="list-style-type: none"> • Gehen vw, sw, rw • Drehungen • kleine Sprünge in Verbindungen • verschiedene Abgänge - turnerische Bewegungsfertigkeiten an einem Gerät entwickeln und präsentieren. Mögliche Bewertungskriterien: <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung • Koordination • Bewegungsdynamik • Bewegungsweite - Kenntnis der Gerätenamen/Hilfsgeräte - Schüler helfen Schülern 	8	an klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> - präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück. 	
				<ul style="list-style-type: none"> - beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. - wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an.
		Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> - bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, - wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. 	
			<ul style="list-style-type: none"> - erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, - nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner. 	

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 8 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Bodenturnen <ul style="list-style-type: none"> - Rolle vw - Sprungrolle - Standwaage - Strecksprung mit Drehung - Rad rechts - links - Handstand - Handstand-Abrollen - (Könner: Radwende, Flik-Flak, Überschlag vw) - turnerische Bewegungsfertigkeiten am Boden entwickeln und präsentieren. - Mögliche Bewertungskriterien: <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung • Koordination • Bewegungsdynamik • Bewegungsweite - Schüler helfen Schülern 	8	an klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> - präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück.
		Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> - beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. - wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an.
			<ul style="list-style-type: none"> - bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, - wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an.
			<ul style="list-style-type: none"> - erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, - nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 9 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Parcours - turnerisches Überwinden von Hindernissen - Schüler helfen Schülern b) Überschlagsbewegungen - Gestaltung von Absprung-, Flug-, und Stützphasen unter ästhetischen und funktionalen Aspekten - Abspringen von verschiedenen Geräten und Niveaus <ul style="list-style-type: none"> • ein Stützprung an Pferd, Kasten oder Sprungtisch vom Reutherbrett oder Minitrampolin - Beobachten und Korrigieren - Schüler helfen Schülern	10	an klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> - präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür.
			<ul style="list-style-type: none"> - interpretieren die vorgegebene Themenstellung. - wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an.
		Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> - bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, - wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an.
		<ul style="list-style-type: none"> - erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, - nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner. 	

4.4. Bewegungsfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Sammeln und das Vertiefen von gymnastischen und tänzerischen Grunderfahrungen,
- das Gestalten von Rhythmen mit gymnastischen und tänzerischen Mitteln,
- das gymnastische und tänzerische Bewegen mit und ohne Handgerät oder Material (hierunter sind sowohl normierte gymnastische Handgeräte als auch alternative Geräte/alternatives Material subsumiert),
- das spontane Agieren und das Reagieren als Bewegungsimprovisation,
- die Auseinandersetzung mit aktuellen gymnastischen Bewegungsformen und Trend-Tänzen.

Inhalte/ Ziele	Dauer	Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6 Die Schülerinnen und Schüler ...
<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmusschulung durch Gehen, Laufen und Klatschen nach Rhythmusvorgabe (z.B. Musik) a) Ohne Geräte <ul style="list-style-type: none"> - Erarbeitung von tänzerischen und/oder gymnastischen Grundbewegungsformen/-schritten <ul style="list-style-type: none"> • Laufen nach Musik – z. B. Variierung von Schrittlänge oder Schrittgeschwindigkeit • Kurze Musikfolgen in Bewegung umsetzen - Verbindung mehrerer Grundschritte zu einer kurzen Choreografie <ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolge nach vorgegebener Musik erfinden (zu zweit oder zu dritt) - Anpassen der Choreografie an den Rhythmus einer Musik b) Mit Geräten oder Materialien (z.B. als Erwärmung) <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen von Grundtechniken mit einem Handgerät (z.B. Springseil, Reifen, Gymnastikball, Tücher oder Band) <ul style="list-style-type: none"> • kleine Kür zum gestaltenden Umgang mit Handgeräten • Bewegungsaufgaben vorgeben - Verbindung von Gerätegrundtechniken mit gymnastischen Grundbewegungsformen (z.B. verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit einem Springseil) <ul style="list-style-type: none"> • Klang, Rhythmus und Musik als Impulse zur Gestaltung - Seilspringen/ Rope Skipping 	6	Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> - führen Bewegungen rhythmisch aus, - setzen Rhythmus in Bewegung um.
		Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten	<ul style="list-style-type: none"> - erkennen unterschiedliche Rhythmen.
			<ul style="list-style-type: none"> - führen Grundbewegungsformen mit einem Gerät/Material aus.
			<ul style="list-style-type: none"> - kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte/ Material und setzen sie spezifisch ein.

Inhalte/ Ziele	Dauer	Erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 8 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Step-Aerobic/ HipHop/ Jump Style - Entwicklung einer eigenen Choreographie unter Einbezug bereits gelernter Schritte sowie neuer Bewegungsfolgen in kleinen Gruppen zu eigener Musik - Erlernen von Grundsritten mit Armeinsatz und Gestalten einer Übungsfolge in Form einer Präsentation in der Gruppe - Kennenlernen von verschiedenen Bewegungsebenen und Bewegungsrichtungen - Erarbeiten Kriterien zur Beurteilung von Präsentation mithilfe von Beobachtungen - Beurteilen kriteriengeleitet Bewegungsabfolgen mithilfe von Partnerfeedback oder iPad-Einsatz	6	Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	- setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um. - gestalten ein Thema mit tänzerischen Mitteln.
			- beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. - interpretieren ein Thema, - berücksichtigen Gestaltungskriterien wie Raum, Zeit, Dynamik, Körper-technik/Form und ziehen diese zur Beurteilung heran.
		Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten	- präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten.
			- besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten.

4.5. Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen und auf schnelle, rhythmische und/oder orientierende Weise,
- das Erkennen der individuell richtigen Zeit- und Streckeneinteilung beim Laufen,
- das Erleben des Springens in die Weite und in die Höhe,
- die Ausbildung der Wurfgewandtheit und das Beherrschen geeigneter Wurf- bzw. Stoßtechniken,
- das Erkennen der eigenen Leistungsfähigkeit im Vergleich mit anderen,
- die Reflexion der eigenen Leistung,
- das Anregen zum Wetteifern durch leichtathletische Mehrkämpfe.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 5 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Sprint - Erarbeitung des schnellen Laufens durch Sprintspiele (Hasche- und Fangspiele, Verfolgungssprints etc). - schnell laufen in Sprinttechnik (Grobform) über 50m mit Hoch- oder Tiefstart. b) Schlagball werfen - Erlernen des effektiven Anlaufs mit Verwindung (Oberkörperdrehung zur Wurfarmseite), Bogenspannung, gestrecktem Wurfarm beim Ausholen, 3-Schritt-Rhythmus mit Stemmschritt sowie Augenmerk auf Abwurfwinkel/Höhe in Grobform. - Leistungswürfe mit dem 80g-Ball durchführen.	5	auf kurzer Strecke schnell laufen	- laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, - erproben unterschiedliche Starttechniken.
			- vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken.
		Weit werfen	- werfen einen Schlagball und/oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage möglichst weit.
			- beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und bei anderen.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6 Die Schülerinnen und Schüler ...
<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen und Unterscheiden des Schwung- und Sprungbeins - einbeinig Springen a) Weitsprung (Springen aus der Zone) <ul style="list-style-type: none"> - Sprung-ABC (Einbeinhops, Sprunglauf, etc.) - Anlaufschulung (induktiv mit Absprungzone) über kleine Hindernisse - nach einem Steigerungsanlauf mit hoher Anlaufgeschwindigkeit einbeinig aus einer Absprungzone weitspringen. b) Hochsprung (Wälzer- bzw. Straddle und Schersprung) <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen den Absprung beim Hochsprung mit dem lattenahen Bein (Wälzer- bzw. Straddelechnik). - Erlernen den Absprung beim Hochsprung mit dem lattenfernen Bein (Schersprungtechnik). 	6	in die Weite und Höhe springen	<ul style="list-style-type: none"> - springen nach einem Anlauf aus einer Absprungzone weit und/oder hoch, - erproben unterschiedliche Sprungformen.
			<ul style="list-style-type: none"> - erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken, - beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 7 Die Schülerinnen und Schüler ...
<ul style="list-style-type: none"> a) Springen <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung aus Jahrgang 6 - Springen mit einem individuellen Anlauf weit und hoch b) Ausdauerndes Laufen <ul style="list-style-type: none"> - testen ihre Ausdauerfähigkeit beispielsweise anhand des Coopertestes - Laufen mindestens 30 Minuten ohne Pause ausdauernd - verschiedene Laufformen <ul style="list-style-type: none"> • Fahrtspiel • Zeit einschätzen • Pulsmessung • Intervalllauf • Lauf- und Wurfbiathlon • (Orientierungslauf) 	4	in die Weite und Höhe springen	<ul style="list-style-type: none"> - legen ihren individuellen Anlauf beim Hoch- und Weitsprung fest, - springen in einer Wettkampftechnik weit und hoch.
			<ul style="list-style-type: none"> - erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken, - beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken.
		individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen	<ul style="list-style-type: none"> - laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung.
			<ul style="list-style-type: none"> - schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein. - beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 8 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Sprint <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung Jahrgang 5 - Erproben und Üben unterschiedlicher Lauftechniken - schnell laufen in Sprinttechnik über 75 m bzw. 100 m mit Tiefstart (auch am Startblock). b) Hürdensprint <ul style="list-style-type: none"> - führen einen Start-Ziel-Lauf über hürdenähnliche Hindernisse (Langbänke, Bananenkartons, Baumarkt-Hürden, etc.) oder Leichtathletikhürden im Drei- oder Fünfschrittrhythmus durch. - Unterscheidung von Schwung- und Nachziehbein 	6	auf kurzer Strecke schnell laufen	<ul style="list-style-type: none"> - laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo, - wenden den Tiefstart an.
		individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen	<ul style="list-style-type: none"> - vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken. - laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. - beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 9 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Wiederholung Werfen <ul style="list-style-type: none"> - Schlagballweitwurf (200g) b) Kugelstoßen <ul style="list-style-type: none"> - Gewöhnungsübungen (u.a. beidarmiges Stoßen von der Brust aus dem Stütz, verschiedene Geräte senkrecht nach unten stoßen, Frontalstöße aus der Schrittstellung, einarmiges Stoßen mit Auftaktbewegung, usw.) - stoßen seitlich, zunächst aus dem Stand (erst mit Medizinbällen, dann mit Kugeln), dann aus dem Angleiten. <ul style="list-style-type: none"> • Seitstoß mit Angleiten • Angleittechnik (Könner) c) Hochsprung <ul style="list-style-type: none"> - führen einen Hochsprung in der Floptechnik (Grobform) aus <ul style="list-style-type: none"> • Unterscheidung von Schwung- und Sprungbein • einbeiniger Absprung • Anlauf bogenförmig 	10	weit werfen bzw. stoßen	<ul style="list-style-type: none"> - werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen Wettkampfdisziplinen. - analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen.
		in die Weite und Höhe springen	<ul style="list-style-type: none"> - demonstrieren die Flop-Technik beim Hochsprung. - erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hochsprungstechniken, - beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hochsprungstechniken.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 10 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Fitness <ul style="list-style-type: none"> - Durchführung eines sportmotorischen Tests mit einem Schwerpunkt oder Kombinationen von Schwerpunkten aus folgenden Bereichen: <ul style="list-style-type: none"> • Konditionstest • Koordinationstest 	6	individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen	<ul style="list-style-type: none"> - laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd. - kennen grundsätzliche Trainingsprinzipien und -methoden - trainieren von konditionellen und koordinativen Fähigkeiten
b) Ausdauerndes Laufen <ul style="list-style-type: none"> - testen ihre Ausdauerfähigkeit beispielsweise anhand des Coopertestes - Laufen mindestens 60 Minuten ohne Pause ausdauernd - Trainingsprinzipien <ul style="list-style-type: none"> • Prinzip der optimalen Relation von Belastung und Erholung • Prinzip der progressiven Belastung • Prinzip der Dauerhaftigkeit • Prinzip der Variationen von Trainingsbelastungen • Prinzip der Individualität - Trainingsmethoden zur Verbesserung der Ausdauer Beispielsweise: <ul style="list-style-type: none"> • Dauermethode • Intervallmethode (extensive und intensive) 	4		<ul style="list-style-type: none"> - setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerlauferfahrungen.

4.6. Bewegungsfeld „Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Fördern der dynamischen Gleichgewichtsfähigkeit,
- das Erleben und das Beherrschen der Geschwindigkeit sowie der Flieh- und der Beschleunigungskräfte,
- den verantwortungsvollen Umgang mit sich selbst und anderen, Geräten und Material sowie der Umwelt,
- das Erfahren eines größeren Aktionsradius.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 5 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Eislaufen <ul style="list-style-type: none"> - Gleichgewichtsübungen - Erfahrungen mit dem Fahrgefühl, Bremsen, Ausweichen, Tempowechsel, geradeaus und Kurven fahren, Rückwärtsfahren etc. mit Schlittschuhen sammeln <ul style="list-style-type: none"> • Experten helfen Anfängern • Fahren als Gruppe (hintereinander und nebeneinander) • durch eine Menschengasse/ Parcours fahren • Hindernisse geschickt umfahren • Staffelspiele - Erlernen der Sicherheitsregeln zur Unfallvermeidung 	3	Bewegungen des Rollens und Gleitens aus-führen	<ul style="list-style-type: none"> - bewegen sich kontrolliert mit einem rollenden oder gleitenden Gerät fort, - ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen.
		naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest. - halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, - gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um.
			<ul style="list-style-type: none"> - erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln, - reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 6 Die Schülerinnen und Schüler ...
a) Rudern <ul style="list-style-type: none"> - Grobform der Ruderbewegung im Mannschaftsboot - rhythmisches Fahren - ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen (Boot manövrierfähig, Vortrieb erzeugen, Aufgaben zur Richtungsänderung) - Ruderkommandos und Steuern eines Mannschaftsbootes - Fachtheorie und Fachsprache, Bootskunde und Bootspflege, Stegdienst, Schifffahrtsvorschriften - Verbesserung der ruderspezifischen Kondition und der Rudertechnik auf dem Ergometer - Sicherheitsbestimmungen und Rettungsmaßnahmen bei Wasserunfällen 	20	Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> - bewegen sich kontrolliert mit einem rollenden oder gleitenden Gerät fort, - ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen. - bewegen sich in komplexen Situationen mit einem rollenden oder gleitenden Gerät dynamisch fort.
		naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest. - erläutern komplexe Bewegungsanforderungen.
			<ul style="list-style-type: none"> - halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, - gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um.
			<ul style="list-style-type: none"> - erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln, - reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum.

4.7. Bewegungsfeld „Kämpfen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- die Auseinandersetzung mit Werten, die für einen gelingenden Dialog im Mit- und Gegeneinander notwendig sind,
- das faire Verhalten und einen verantwortungsvollen Umgang mit der Partnerin oder dem Partner in verschiedenen Kampfsituationen,
- den situationsangemessenen Einsatz der eigenen Kraft,
- das Spüren und Beherrschen von Emotionen sowie das Ausschließen aggressiver Handlungen,
- die Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe,
- das Einhalten von Regeln.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 5 Die Schülerinnen und Schüler ...	
a) Ringen und Raufen <ul style="list-style-type: none"> - Erarbeitung von Regeln <ul style="list-style-type: none"> • Start- und Stoppsignale • Begrüßungsrituale • etc. - Vertrauens- und Körperkontaktspiele (z.B. „Alle auf eine Matte“, „Verletzte bergen“, „Roboterspiel“, „Pendel“, etc.) - Spielerisches Kämpfen um Gegenstände und Raumgewinn (z.B. „Kampf um den Medizinball“, „Rübenziehen“, Schiebe- und Ziehkämpfe, etc.) - Kämpfen um Körperpositionen (am Boden) (z.B. „Schildkrötenumdrehen“, Festhaltekönig“, „Königsentführung“, etc.) <ul style="list-style-type: none"> • Kämpfe um eine bestimmte Lage – aktiv, passiv - Erarbeitung von Angriffs- und Verteidigungstaktiken <ul style="list-style-type: none"> • Zweikämpfe um das Gleichgewicht, Raum oder Körperpositionen • Halten und Drehen • den Partner umdrehen • Kampf um/im Kniestand • Bodenrandori (Kesa Gatame) 	4	fair kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> - kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander, - vereinbaren grundlegende Regeln und Rituale und halten sie ein. 	
				<ul style="list-style-type: none"> - übernehmen Verantwortung für sich und andere, - kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander, - beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner.
			situationsangemessen handeln	<ul style="list-style-type: none"> - setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein.
				<ul style="list-style-type: none"> - gehen verantwortungsvoll mit den eigenen Stärken und Schwächen und denen der Partnerin/des Partners um.
			Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe	<ul style="list-style-type: none"> - kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen.
				<ul style="list-style-type: none"> - reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung), - nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen.

Inhalte/ Ziele	Dauer	erwartete Kompetenzen	am Ende von Schuljahrgang 10 Die Schülerinnen und Schüler ...	
a) Boden- und Standkämpfe <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung der bereits erarbeiteten Verhaltensregeln aus Jahrgang 5 - Vertrauens- und Körperkontaktspiele - spielerisches Kämpfen um Gegenstände und Raumgewinn - Kämpfen um Körperpositionen (am Boden) - Entwicklung von funktionalen Angriffs-, Festhalte- und Befreiungsstrategien sowie -techniken <ul style="list-style-type: none"> • Armdurchzug • Halber Nelson • Wiederholung Kesa-Gatame • Mune-Gatame • Arbeit mit Schwerpunktfehlern • Partnerschaftliches Werfen im Stand • usw. - Fallschulung (seitlich, rückwärts, vorwärts) - Rollen/ Judorolle - Erprobung, Anwendung und Reflexion von Techniken am Boden oder im Stehen (Wurftechniken) - Sicherung des Partners beim Werfen 	10	fair kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> - führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch. - übernehmen Verantwortung für sich und andere, - kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander, - beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. 	
		situationsangemessen handeln	<ul style="list-style-type: none"> - reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partnerin/des Partners, - wenden grundlegende Prinzipien des Kampfes an. - reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein. 	
		Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe	<ul style="list-style-type: none"> - kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. - reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung), - nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	

5. Übersichten für die Leistungsbewertung

sämtliche Bewertungstabellen in Absprache mit der Fachgruppe

6. Übergabeprotokolle

Max-Windmüller-Gymnasium Emden – Fachgruppe Sport	
Übergabeprotokoll	
Schuljahr	
Klasse	
Abgebende Lehrkraft	

Bitte die thematisierten Inhalte ankreuzen!

Bewegungsfeld	Jahrgang 5	DS	Bitte Kreuze setzen!	Jahrgang 6	DS	Bitte Kreuze setzen!
Spielen (mindestens drei Zielschussspiele, ein Endzonenspiel, zwei Rückschlagspiele)	Kleine Spiele (Völkerball)	6	<input type="checkbox"/>	Fußball	8	<input type="checkbox"/>
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	Brustschwimmen	20	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>
Turnen und Bewegungskünste	Partnerakrobatik	2	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	-	-	<input type="checkbox"/>	Step-Aerobic Rope-Skipping	6	<input type="checkbox"/>
Laufen, Springen, Werfen	Sprint, Schlagball werfen	5	<input type="checkbox"/>	Springen in Höhe und Weite	6	<input type="checkbox"/>
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Eislaufen	3	<input type="checkbox"/>	Rudern	20	<input type="checkbox"/>
Kämpfen	Ringern und Raufen	4	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>

Anmerkungen / darüber hinaus thematisierte Inhalte:

Sonstige Anmerkungen zur Lerngruppe:

Max-Windmüller-Gymnasium Emden – Fachgruppe Sport	
Übergabeprotokoll	
Schuljahr	
Klasse	
Abgebende Lehrkraft	

Bitte die thematisierten Inhalte ankreuzen!

Bewegungsfeld	Jahrgang 7	DS	Bitte Kreuze setzen!	Jahrgang 8	DS	Bitte Kreuze setzen!	Jahrgang 9	DS	Bitte Kreuze setzen!	Jahrgang 10	DS	Bitte Kreuze setzen!
Spiele (mindestens drei Zielschussspiele, ein Endzonenspiel, zwei Rückschlagspiele)	Handball	8	<input type="checkbox"/>	Basketball Tischtennis	10 10	<input type="checkbox"/>	Ultimate Frisbee Badminton	10 10	<input type="checkbox"/>	Volleyball	20	<input type="checkbox"/>
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	Brustkraul- /Rückenkraul- schwimmen	20	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>
Turnen und Bewegungskünste	Geräteturnen	8	<input type="checkbox"/>	Bodenturnen	8	<input type="checkbox"/>	Parcours Überschlags- bewegungen	10	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	-	-	<input type="checkbox"/>	Step-Aerobic Jump Style HipHop	6	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>
Laufen, Springen, Werfen	Ausdauerndes Laufen Wdh. Springen	4	<input type="checkbox"/>	Hürdensprint Wdh. Sprint	6	<input type="checkbox"/>	Wdh. Werfen Kugelstoßen Hochsprung (Fosbury Flop)	10	<input type="checkbox"/>	Fitness Ausdauerndes Laufen	6 4	<input type="checkbox"/>
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Kämpfen	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	Boden- und Standkämpfe	10	<input type="checkbox"/>

Anmerkungen / darüber hinaus thematisierte Inhalte:

Sonstige Anmerkungen zur Lerngruppe:
