

Schulinterner Arbeitsplan für das Fach Sport Jahrgang 5 – 10

Stand 07.11.2018

Gliederung:

Thema	Seite
Stundenzuordnungen zu den Jahrgängen	3
Leistungsbewertung	4
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	5-7
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Kämpfen	8-9
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen	10-12
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Rollen und Gleiten	13-14
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	15-16
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Badminton	17-18
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Basketball	19-21
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Endzonenspiele	22-24
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Faustball	25
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Fußball	26-28
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Handball	29-31
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Hockey	32-34
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Volleyball	35
Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Turnen und Bewegungskünste	36-38
Prozessbezogene Kompetenzen	39-47
Inhaltsbezogenen Kompetenzen	48-57

Sportart / Inhalt	Stundenzuordnung zu den Jahrgängen						
	5	6	7	8 x2	9 x2 + x3	10 x3	
Bewegungsfeld: Spielen							
Kennenlernen Spiele jeglicher Art	(20) x4		(24) x4				
Fußball							
Basketball							
Handball							
Endzonenspiele							20
Badminton							
Volleyball							20
Faustball							20
Hockey							20
Bewegungsfeld: Turnen und Bewegungskünste							
Bodenturnen	14		16			20	
Geräteturnen							
Akrobatik							
Bewegungsfeld: Laufen, Springen, Werfen							
Laufen	12		24		20		
Werfen und Stoßen							
Springen weit und hoch							
Bewegungsfeld: Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen							
Schwimmen	20		0			20	
Springen und Tauchen							
Sichern und Retten							
Bewegungsfeld: Gymnastisches und tänzerisches Bewegen							
Bewegungen rhythmisieren	4		8		20		
Bewegungen mit Handgeräten gestalten							
Bewegungsfeld: Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten (in 5/6 und bis Ende 10)							
	4		0				
Bewegungsfeld: Kämpfen							
	6		8			20	
Gesamt	80		80		40	80	

X2= bis zur Fertigstellung der neuen Hallen 2021 findet der Sportunterricht in den Jahrgängen 6, 8 und 9 nur halbjährig statt.

X3= in den Jahrgängen 9+10 gibt es ein Kurswahlssystem. Deshalb kann die angegebene Stundenzahl abweichen.

X4= 2-3 Sportarten aus dem Bereich „Spielen“.

Leistungsbewertung in der SEK I im Fach Sport

Schulinterner Arbeitsplan der KGS Sehnde (Stand: 07.11.2018)

1. Sachnorm = 60%

Sachnorm (Erfüllung der im Kerncurriculum Sport und im SAP der KGS Sehnde genannten Kompetenzen)

Der Sachnorm kommt logisch und zeitlich die vorrangige Bedeutung zu, da sich Individual- und Sozialnorm auf die Erfüllung der Sachanforderungen beziehen.

2. Individualnorm = 20%

Individualnorm (Differenz zwischen der individuellen Anfangs- und Endleistung unter Berücksichtigung persönlicher Ausgangsbedingungen)

3. Sozialnorm= 20%

Sozialnorm (Relation der festgestellten Leistung im Vergleich zur Gruppe). Zu den sonstigen Leistungen zählen z. B.:

- Beiträge zum Unterrichtsgespräch,
- mündliche bzw. schriftliche Überprüfungen,
- schriftliche Ausarbeitungen,
- Unterrichtsdokumentationen (z. B. Protokoll, Lernbegleitheft, Lerntagebuch, Portfolio usw.),
- Anwenden fachspezifischer Methoden und Arbeitsweisen,
- Präsentationen, auch mediengestützt (z. B. durch Einsatz von Multimedia, Plakat, Modell usw.),
- Ergebnisse von Partner- oder Gruppenarbeiten und deren Darstellung,
- verantwortungsvolle Zusammenarbeit im Team,
- Langzeitaufgaben und Lernwerkstattprojekte sowie
- freie Leistungsvergleiche (z. B. Schülerwettbewerbe).

4. Hinweis Haltung zum Sport (steht über allem; kann die Note ab- bzw. aufwerten)

- Auf- und Abbau, Fairplay, Gewinnen und verlieren können
- Leistungsverweigerung, Sachen vergessen
- Unentschuldigtes Fehlen kann nicht automatisch mit 6 bewertet werden, wirkt sich aber negativ aus. Wird allerdings am Fehltag des Schülers eine Leistungsbeurteilung festgestellt (i.F. einer Teilprüfung), kann dies als Leistungsverweigerung gewertet werden.

Bei längerer Krankheit:

Muss eine theoretische Leistung in Form eines Referats erbracht werden. Diese Leistung wird entsprechend im Zeugnis bemerkt.

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Gymnastisches und tänzerisches Bewegen bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen unterschiedliche Rhythmen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Bewegungen rhythmisch aus ➤ Setzen Rhythmus in Bewegung um 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grundformen des Gehens, Laufens, Federns, Schwingen und Springens ➤ Erste einfache Funktionsgymnastik (Kräftigung, Dehnen, Entspannen) ➤ Step-aerobic Grundschritte 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Zählweise in 8ern ➤ einfache Grundschritte im Rhythmus durchführen (z.B. Front-, Side-, Backtab, V-Schritt, Slide) ➤ Geräte rhythmisch einsetzen (z.B. hochwerfen, auffangen, prellen zum Takt)
Bewegungen mit (alternativen) Geräten / Materialien gestalten	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte/ Material und setzen sie spezifisch ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Grundbewegungsformen mit einem (alternativen) Gerät/Material aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grundbewegungsformen mit Bällen, Reifen und Seilen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Gymnastisches und tänzerisches Bewegen bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setzen Musik in eine Gruppenchoreographie um 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbindung von gymnastischen und tänzerischen Elementen unter Einbeziehung von Musik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ eine kleine vorgegebene Choreographie umsetzen ➤ Erlernen weiterer Schrittfolgen zur Musik ➤ Verwendung von Geräten zur Musik (z.B. Basketball-Tanz) + Rope Skipping ➤ Kennenlernen von Gestaltungskriterien im Tanz (z.B. Aufstellungsformen) ➤ Step-aerobic Grundschritte
Bewegungen mit (alternativen) Geräten / Materialien gestalten	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreographie mit Geräten 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreographie mit Geräten 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Gymnastisches und tänzerisches Bewegen bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpretieren ein Thema ➤ Berücksichtigen Gestaltungskriterien wie Raum, Zeit, Dynamik Körpertechnik/Form und ziehen diese zur Beurteilung heran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten ein Thema mit tänzerischen Mitteln 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Streetdance, Aerobic, auch Stepaerobic, HIP HOP, Jazzdance, Jumpstyle etc. ➤ Paartänze (Salsa, Fox) ➤ Analysieren ein Lied und setzen dieses in Bewegung um 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vertiefung von Tanzstilen (Grundschrte erlernen) ➤ Erarbeitung einer eigenen Choreografie unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien Raum, Zeit, Dynamik, Form, Ebenen ➤ gegenseitige Bewertung anhand der Kriterien Ausdruck, Rhythmus, Kreativität, Schwierigkeit ➤ Tanzen nach einem vorgegebenem Videoclip
Bewegungen mit (alternativen) Geräten / Materialien gestalten	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreographie mit Geräten. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreographie mit Geräten 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ berücksichtigen Gestaltungskriterien wie Raum, Zeit, Dynamik, Form und Materialien 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Kämpfen bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel Kämpfen	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Fair kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ übernehmen Verantwortung für sich und andere. ➤ kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander. 	<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"> ➤ Einführung von Körperkontakt freudvoll (kooperativ) über kleine Spiele: z.B. Sekundenkleber, Ohnmacht etc. ➤ Einführung von Konkurrenz freudvoll über kleine Spiele: z.B. Körperteile-Tippen, Variationen „Klammerklau“ etc. ➤ Erweitern der Konkurrenz um mehr Körperkontakt (im Stand und/oder am Boden) durch Zieh- und Schiebe-Spiele, Kämpfe um Gegenstände oder Räume: z.B. Pfützenspiel, Linienkampf, Schatz bewachen etc. ➤ Erarbeitung von ausgewählten Zweikampfformen: Schiebe- und Ziehkämpfe, Kämpfe um Objekte, Zonenkämpfe, Judo-Sumoturnier etc. ➤ Visualisieren von Bedürfnissen und Regeln: z.B. anhand der Judowerte (DJB), aufstellen der “ Stopp-Regel“; den Übungsformen übergeordnete Regel: „Alles ist erlaubt, außer es tut weh!“ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ -Takedowns im Kniestand, RiRa: Festlegetechnik und Befreiung aus Festlegetechnik (Kesa-Gatame, Cross-Body) ➤ Boxen: Grundstellung, Jab+Cross, Meidbewegung (Slip)
Situationsangemessen handeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ gehen verantwortungsvoll mit den eigenen Stärken und Schwächen und denen der Partnerin/ des Partners um. ➤ Beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/ einem Partners 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erarbeiten von individuellen Lösungsstrategien innerhalb der ausgewählten Übungsformen und Zweikampfspiele im Umgang mit unterschiedlichen Partnerinnen und Partnern 	
Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe	<ul style="list-style-type: none"> ➤ reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung). ➤ nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren von eigenem Handeln in den Spiel- und Zweikampfformen ➤ Einhalten von individuellen Grenzen und Bedürfnissen und Anpassen von Handlungsweisen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Kämpfen bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel Kämpfen	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Fair kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. ➤ Kennen und beachten Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anwenden von Sicherungen im Sinne des gegenseitigen Wohlergehens an. (z.B. Kontrolliertes, dosiertes Werfen mit Unterstützung des Zugarms beim Fallen) ➤ Anwenden von dem Technikstand angemessener Regeln und Zweikampfformen (z. B. Sumo-Kämpfe bis Randori) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ -RiRa: Sturz sw, vw, rw, Rolle ve, rw ➤ Boxen: Kopfhaken, Körperhaken, Cover, Bob- and weave ➤ RiRa: Hüftwurf, gr. Außensichel, Innensichel ➤ Boxen: freie Kombis, Prätzen, lockeres Sparring, evtl. Tritte für Kickboxen (Halbkreisfußtritte zu Körper und kopf)
Situationsangemessen handeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/ des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partnerin/des Partners. ➤ wenden grundlegende Prinzipien des Kämpfens an. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vertiefung z.B. im Bereich der Zieh- und Schiebekämpfe und Kämpfe um Positionen hinsichtlich einer auf Prinzipien basierenden Technikentwicklung. ➤ mögliche Problemstellungen: ➤ Wie bringe ich meinen Partner aus einer Zug- oder Schiebesituation zu Fall? ➤ Wie kann ich meinen Partner möglichst lange/effektiv am Boden fixieren? (siehe Prinzipien des Werfens und Haltens) ➤ Erarbeitung von individuellen Lösungsstrategien innerhalb der ausgewählten Übungsformen und Zweikampfspele im Umgang mit unterschiedlichen Partnerinnen und Partnern. (z.B. bezüglich verschiedener Auslagen und des Gleichgewichtsbruches, Wechsel zwischen Schiebe- und Zugverhalten, Techniksätze, Nutzen der Bewegungsrichtung des Partners, Wählen von Belastungspunkten zur Fixierung eines Partners am Boden, Einschränkungsmöglichkeiten der Bewegungsfreiheit eines Partners am Boden durch Fixierung von Extremitäten oder des Schultergürtels) 	
Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe	<ul style="list-style-type: none"> ➤ reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung). ➤ nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren von eigenem Handeln in den Spiel- und Zweikampfformen ➤ Einhalten von individuellen Grenzen und Bedürfnissen und Anpassen von Handlungsweisen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Individuelles Lauftempo an Streckenlänge. Verschiedene Untergründe und Bedingungen anknüpfen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mindestens 25 Minuten ohne Pause ausdauernd laufen ➤ Verschiedene Starttechniken ➤ Flache und rhythmisch verschiedene Hindernisse mit unterschiedlich weiten Abständen überlaufen ➤ Orientierungslauf ➤ Kleine Hürden rhythmisch überlaufen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hochstarttechnik ➤ Starten nach Startkommando ➤ Zeit stoppen ➤ Schlagballwurftechnik mit Bewegungsanalyse ➤ Weitsprung: Absprung innerhalb Zone ➤ Kennenlernen der Hochsprungtechniken
Auf kurzer Strecke schnell laufen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, erproben unterschiedliche Starttechniken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 50m Sprint 	
Weit werfen bzw. stoßen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und bei anderen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Werfen einen Schlagball und/oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage möglichst weit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schlagball oder andere Gegenstände weit werfen ➤ Biathlon in Kombination mit laufen 	
In die Weite und Höhe springen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken ➤ Beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken 	<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"> ➤ Springen nach einem schnellen Anlauf aus einer Absprungzone ➤ Weitsprung über Kartons 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Individuelles Lauftempo an Streckenlänge. Verschiedene Untergründe und Bedingungen anknüpfen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mindestens 30 Minuten ohne Pause ausdauernd laufen ➤ Tiefstarttechnik ➤ Stabübergabe von hinten hürdenähnliche Hindernisse im Drei- oder Fünfschrittrhythmus schnell überlaufen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tiefstarttechnik ➤ Schlagballwurf mit Anlauftechnik ➤ Standstoß (Kugel) ➤ Schrittweitsprung mit individuellem Anlauf ➤ Weitsprung: Absprung von Balken
Auf kurzer Strecke schnell laufen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vergleichen und reflektieren unterschiedlichen Starttechniken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, erproben unterschiedliche Starttechniken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 75m-Sprint 	
Weit werfen bzw. stoßen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vergleichen unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken miteinander 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Werfen einen Wurfball in Schlagwurftechnik möglichst weit ➤ Erproben unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wurfball mit effektivem Anlauf möglichst weit werfen ➤ Schocken, stoßen, drehwerfen von verschiedenen Gegenständen 	
In die Weite und Höhe springen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken ➤ Beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken 	<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"> ➤ Anlaufentfernung und Anlaufgeschwindigkeit beim Weitsprung festlegen ➤ Wenden die individuell adäquate Hochsprungtechnik an 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Individuelles Lauftempo an Streckenlänge. Verschiedene Untergründe und Bedingungen anknüpfen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerläuferfahrungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mittlere Distanz ➤ Stabwechsel von hinten in einem Wechselraum ➤ Start-/Ziellauf über hürden-ähnliche Hindernisse im Dreischnittrhythmus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Angleittechnik, Standstoß (Grobform) ➤ Floptechnik (Hochsprung) ➤ Bogenförmiger Anlauf ➤ Schrittweitsprung
Auf kurzer Strecke schnell laufen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo ➤ Wenden den Tiefstart an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 100m-Sprint mit Tiefstart 	
Weit werfen bzw. stoßen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen Wettkampfdisziplinen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leistungswürfe und Leistungsstöße 	
In die Weite und Höhe springen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken ➤ Beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demonstrieren die Flop-Technik beim Hochsprung 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hochsprung in der Floptechnik 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Rollen und Gleiten bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel Rollen und Gleiten	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Bewegung des Rollens und Gleitens ausfüllen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bewegen sich kontrolliert mit einem rollenden oder gleitenden Gerät fort ➤ Ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kontrollierte Fortbewegung in der Gruppe mit einem rollenden Gerät ➤ schieben und ziehen; Gezielte Richtungsänderung; Bremsen; ➤ Ausdauernde Bewältigung einer vorgegebenen Strecke 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schieben, Ziehen ➤ Slalom ➤ Ausdauer (5000m) ➤ Sprint (100m) ➤ Straßenverkehrsordnung ➤ Helmpflicht (Schutzbekleidung) ➤ Umweltregeln (Ski)
Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln ➤ Reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Halten grundlegende Sicherheitsregeln ein ➤ Gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Das Tragen von Schutzkleidung als sinnvoll erkennen ➤ Erkennung der Notwendigkeit von vorhandenen und neu erstellten Regeln ➤ Anlegen von Schutzkleidung 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Rollen und Gleiten bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel Rollen und Gleiten	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Bewegung des Rollens und Gleitens ausfüllen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erläutern komplexere Bewegungsanforderungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bewegen sich in komplexen Situationen mit einem rollenden oder gleitenden Gerät dynamisch fort 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Inliner: Vorwärts-/Rückwärtsfahren, Umspringen von vv auf rv und umgekehrt, Kurvenfahren mit Übersteigen, Einf. Des T-Stop aus langsamer Geschwindigkeit ➤ Inlinehockey: s.o 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verschiedene Techniken anwenden u. umsetzen ➤ Kleine Spiele auf dem Gerät ➤ Skifahren synchronfahren ➤ Verkehrsregeln, Pistenregeln ➤ Regeln der Wakeboard-Anlage einhalten und anwenden
Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln ➤ Reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Halten grundlegende Sicherheitsregeln ein ➤ Gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rücksichtsvolles Verhalten im öffentlichen Raum ➤ Anerkennung von Regeln 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Sich schwimmend im Wasser fortbewegen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- oder einer Wechselzugtechnik ➤ Schwimmen 15 Minuten ausdauernd ➤ Führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Brustschwimmen ➤ Rückenschwimmen oder Kraul ➤ 20 Minuten schwimmen ohne Pause 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mindestens Bronzeabzeichen ➤ Startsprung
Springen und Tauchen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett ➤ Orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Startsprung vom Beckenrand oder Startblock ➤ Zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder dem 1m-Brett 	
Helpen und Retten	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser ➤ Wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transportieren von Gegenständen im Wasser ➤ Grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Sich schwimmend im Wasser fortbewegen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungskorrekturen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- oder einer Wechselzugtechnik ➤ Schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung ➤ Schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer selbst gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Drei Schwimmtechniken mit Start und Wende ➤ Kurzstrecke in einer selbstgewählten Schwimmtechnik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mindestens Silberabzeichen ➤ Grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremddrettung kennen und anwenden können
Springen und Tauchen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab ➤ Reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Springen mit einem oder mehreren Partnerinnen/Partner synchron ➤ Tauchen mindestens 10m weit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mit einem oder mehreren Partnern synchron springen ➤ 10m tauchen 	
Helfen und Retten	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und zur Fremddrettung 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transportieren eine Partnerin/einen Partner über eine vorgegebene Distanz sicher ➤ Demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremddrettung 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transport eines Partners über eine vorgegebene Distanz 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Badminton bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels ➤ Verstehen Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden sportspielspezifische Techniken an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an ➤ Spielen unterschiedliche Sportspiele ➤ Wählen Spielregeln situationsgemessen aus und wenden diese an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ball- und Schlägergewöhnung ➤ Erste Grundschläge ➤ Taktisches Umschalten (zentrale Position u. Laufwege) ➤ Anwendung spezifischer Schläge am Netz u. im Hinterfeld 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Überkopfclear, hoher Aufschlag, Laufen im Feld (ggf. Unterhand, Clear) ➤ Grundlegende Regeln
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wechselnde Mannschaften (z. B. Kaiserturnier) 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen die Rolle des Schiedsrichters 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anwenden grundlegender Regeln 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Badminton bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schlagtechniken: Überkopf-Clear, Drop, Unterhand-Clear, Unterhand-Drop, Smash, lange und kurze Angabe, ggf. Rückhandschläge, Passieren ➤ Herausstellen der zentralen Position ➤ Laufwege ➤ Lange und kurze Schlagvariationen ➤ Taktische Grundregeln im Doppel 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Überkopfclear von GL zu GL. Drop, hoher und kurzer Aufschlag, Unterhand-Clear, Unterhand-Drop, Smash, Wechsel von kurz zu lang (ggf. Rückhand, Passieren), Bewegung auf dem Feld, zentrale Position, grundlegende Regelkenntnisse, ggf. im Doppel, Positionen im Doppel
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wechselnde Mannschaften (z. B. Kaiserturnier) 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anwenden komplexerer Regeln (z. B. Doppel) ➤ Schüler als Schiedsrichter 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Basketball bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels ➤ Erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel ➤ Wenden elementare Spielregeln an ➤ Wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an ➤ Wenden einfache taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Einführung in basketballspezifische Grundtechniken ➤ Einführung in basketballspezifische Grundtaktiken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Technische Fertigkeiten (Einführung): <ul style="list-style-type: none"> - Dribbling - Passen und Fangen - Standwurf ➤ Taktische Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> - Mann-Mann-Deckung - Umschalten von Angriff in die Verteidigung und umgekehrt - Give and Go
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beherrschung der grundlegenden Regeln und deren Folgen: <ul style="list-style-type: none"> - Foul - Schrittfehler - Doppeldribbling - Spielfeldbegrenzung 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Praktische Spielanwendung: <ul style="list-style-type: none"> - von kleinen Spielen zum Kleinfeldspiel - vereinfachtes Spiel mit Grundregeln - Vom Überzahlspiel 3:2 zum Spiel 3:3
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Akzeptanz von Schiedsrichterentscheidungen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Basketball bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels ➤ Verstehen Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden sportspielspezifische Techniken an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vertiefung in basketballspezifische Grundtechniken ➤ Vertiefung in basketballspezifische Grundtaktiken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Technische Fertigkeiten (Vertiefung): <ul style="list-style-type: none"> - Dribbling - Passen und Fangen - Standwurf - Sprungwurf - Rebound ➤ Taktische Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> - Laufwege optimieren - Lücken schaffen - Cuts und Finten
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beherrschung von weiteren Regeln und deren Folgen: <ul style="list-style-type: none"> - Fußfehler - Foul im Wurfversuch - Rückpass 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Praktische Spielanwendung: <ul style="list-style-type: none"> - Freiwürfe nach Fouls - Regelerweiterungen - Zählweise
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen die Rolles des Schiedsrichters 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schiedsrichterzeichen kennenlernen ➤ Akzeptierung von Schiedsrichterentscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vom Spiel 3:3 zum Spiel 5:5 ➤ Einführung in Schiedsrichterzeichen

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Basketball bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vertiefung in basketballspezifische Grundtechniken ➤ Vertiefung in basketballspezifische Grundtaktiken 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Technische Fertigkeiten (Vertiefung): <ul style="list-style-type: none"> - Dribbling - Passen und Fangen - Standwurf - Sprungwurf - Rebound ➤ Taktische Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> - Zonendeckung - Fastbreak - Block stellen - Positionsspiel ➤ Praktische Spielanwendung: <ul style="list-style-type: none"> - Selbstständige Regelanwendung - Spielzüge kennenlernen und selbst entwerfen ➤ Kennenlernen der Form des Streetballs (2:2) ➤ Selbst als Schiedsrichter fungieren
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beherrschung und selbstständige Anwendung von Regeln und deren Folgen 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selbst als Schiedsrichter fungieren ➤ Akzeptierung von Schiedsrichterentscheidungen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Endzonenspiele bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels ➤ Erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel ➤ Wenden elementare Spielregeln an ➤ Wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an ➤ Wenden einfache taktische Maßnahmen an ➤ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ballgewöhnung Rugby bei durch kleine Spiele, zB., 10er Ball, Handball... ➤ Weichbodenmatte als Ziel, auf der der Ball abgelegt werden muss ➤ Wurfspiele mit der Frisbee Scheibe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Werfen und Fangen des Rugbyballs ➤ Werfen und Fangen der Frisbee Scheibe
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammenstellung ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ akzeptieren die Schiedsrichterentscheidungen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Endzonenspiele bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels ➤ Verstehen Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden sportspielspezifische Techniken an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an ➤ Spielen unterschiedliche Sportspiele ➤ Wählen Spielregeln situationsgemessen aus und wenden diese an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ kennen und verstehen die besondere Funktion der Endzone in Bezug auf die Spielidee; ➤ spielen ein Endzonenspiel mit einem Football, Rugbyball oder einer Frisbee Scheibe oder einem anderen Wurfgerät; ➤ Flagfootball einführen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sicheres Werfen und Fangen des Rugbyballs als eigenständige Aufgabe ➤ Sicheres Werfen und Fangen der Frisbee Scheibe ➤ Spielgerät auf Weichbodenmatte, als gedachte Endzone ablegen ➤ Spielgerät hinter Endzone ablegen
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammensetzung thematisieren ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen die Rollen des Schiedsrichters 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Übernahme der Schiedsrichterrolle 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Endzonenspiele bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ kennen und verstehen die besondere Funktion der Endzone in Bezug auf die Spielidee; ➤ spielen ein Endzonenspiel mit einem Football, einer Frisbee oder einem anderen Wurfgerät; ➤ + Rugby, Flagfootball o. Ultimate Frisbee ➤ beherrschen elementare Techniken in der Grobform (die einzelnen Wurf- und Fangtechniken der verschiedenen Endzonenspiele sind in der jeweiligen Fachliteratur nachzulesen); ➤ erläutern und beherrschen taktischen Maßnahmen ➤ Kampfspiele als Mittel, um das Thema Körperkontakt zu thematisieren 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Einführung der Rugby Grundidee: der Ball darf nur nach hinten gespielt werden ➤ Grundelemente des Rugbys einführen: das Tackling, die Gasse und das angeordnete Gedränge ➤ Beim Werfen des Rugbyballs darf dieser keine Rotation mehr haben und muss die optimale Flugkurve haben
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftseinteilung selbstständig durch Schüler ➤ Besondere Situation der gemischt-geschlechtlichen Mannschaft thematisieren 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Übernahme der Schiedsrichterrolle in eigener Verantwortung 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Faustball bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln des Faustballspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ - Ballannahme von unten als zentrales Element ➤ - Zuspiel des Balles von unten (Stellen) ➤ - Roller als Angriffsschlag ➤ - Roller als Aufschlag ➤ - Aufschlag von oben (Angriffsschlag) ➤ - Annahme von oben (Drop-Kick) ➤ - Position zum Ball (hinter dem Ball) ➤ Taktik: Individualtaktik: ➤ - Grundsätzliche individual-taktische Regeln (Absprache, Bewegung vorwärts zum Ball, hinter dem Ball sein etc.) ➤ Mannschaftstaktik: ➤ - Raumaufteilung ➤ - Einfache Spielsysteme (W-Aufstellung, U-Aufstellung) ➤ - Spiel mit 2 oder 3 Ballberührungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Untere Ballannahme, unteres Zuspiel, Aufschlag (von unten), Spielsystem praktisch: 3-4 theoretisch: 5 ➤ Zuspiel des Balles von unten ➤ Individuelle taktisches Verhalten
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 		
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Allg. int. Spielregeln ➤ Handzeichen des Schiedsgerichts ➤ Spiele als Schiedsrichter leiten 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Fußball bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels ➤ Erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel ➤ Wenden elementare Spielregeln an ➤ Wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an ➤ Wenden einfache taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beherrschen die Grundtechniken (Dribbeln, Passen, Stoppen, Schießen, Kopfballspiel) in spielgemäßen Situationen ➤ Beherrschen einfacher taktischer Verhaltensweisen: Angriff und Abwehr 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dribbeln durch einfachen Parcours, ➤ Schusstechnik (Seite und Innenspann), ➤ -angewandt aus aktiver Bewegung, 1:1 u. 2:2 Situationen (Abwehr-Angriff), Fair Play Gedanke
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammenstellung ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Akzeptierung von Schiedsrichterentscheidungen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Fußball bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels ➤ Verstehen Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden sportspielspezifische Techniken an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an ➤ Spielen unterschiedliche Sportspiele ➤ Wählen Spielregeln situationsgemessen aus und wenden diese an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beherrschen die Grundtechniken (Dribbeln, Passen, Stoppen, Schießen) in Spielsituationen ➤ Ausführen unterschiedlicher Spielerrollen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ -Dribbeln mit Anschlussaktion in verschiedenen kleinen Spielsituationen, ➤ -Passübungen in komplexen Einheiten/Formen und Drucksituationen
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammensetzung thematisieren ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen die Rolles des Schiedsrichters 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Übernahme der Schiedsrichterrolle 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Fußball bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gestalten Spielprozesse eigenständig und wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken (Dribbeln, Passen, Torschuss) situationsangemessen an. ➤ Ausführen unterschiedlicher Spielerrollen nach taktischen Vorgaben entsprechend der Spielidee. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kleinere Turnierformen unter besonderer u. nachhaltiger Berücksichtigung des Fair-Play-Gedanken u. ethnischen Maßstäben, der „Gegner“ als „Spielpartner“, eigenverantwortliche Spielleitung ➤ „Gammeleck“ ➤ Überzahl Spielform, z.B. 4:3 ➤ Anwenden der Grundtechniken unter komplexeren Spielanleitungen ➤ Komplexere Kombinationsübungen mit Torabschluss
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftseinteilung selbstständig durch Schüler ➤ Besondere Situation der gemischt-geschlechtlichen Mannschaft thematisieren 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Übernahme der Schiedsrichterrolle in eigener Verantwortung 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Handball bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels ➤ Erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel ➤ Wenden elementare Spielregeln an ➤ Wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an ➤ Wenden einfache taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ beherrschen die Grundtechniken (werfen, fangen, prellen, Torwurf) in spielgemäßen Situationen ➤ können von Abwehr- auf Angriffsverhalten - und umgekehrt – umschalten ➤ Manndeckung --> Freilaufen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Werfen, Fangen, Pellen, Schlagwurf ➤ Manndeckung in vorbereitenden Spielen
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammenstellung ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ akzeptieren die Schiedsrichterentscheidungen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Handball bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels ➤ Verstehen Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden sportspielspezifische Techniken an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an ➤ Spielen unterschiedliche Sportspiele ➤ Wählen Spielregeln situationsgemessen aus und wenden diese an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ beherrschen die Grundtechniken (werfen, fangen, prellen, Torwurf) in spielgemäßen Situationen ➤ können von Abwehr- auf Angriffsverhalten - und umgekehrt – umschalten ➤ koordinative Übungen mit Ball ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ -Werfen, Fangen, Pellen, Sprungwurf, Positionsspiel, Hinführung zum Zielspiel mit Manndeckung
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammensetzung thematisieren ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen die Rollen des Schiedsrichters 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ akzeptieren die Schiedsrichterentscheidungen ➤ Schiedsrichtertätigkeit durch Schüler 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Handball bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ beherrschen die Grundtechniken (werfen, fangen, prellen, Torwurf) in spielgemäßen Situationen ➤ Können von Abwehr- auf Angriffsverhalten – und umgekehrt – umschalten ➤ Handlungsmuster des Spiels kennenlernen/anwenden (z.B. das Kreuzen) ➤ Koordinative Übungen mit Ball ausführen ➤ Festigung Schlag-, Sprung-, und Fallwurf 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Torwurf von versch. Positionen, Angriffshandlung (Kreuz, Parallelstoß, Gegenstoß, Deckungsformen (6:0,5:1,1:5..))
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftseinteilung selbstständig durch Schüler ➤ Besondere Situation der gemischt-geschlechtlichen Mannschaft thematisieren 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Akzeptieren die Schiedsrichterentscheidungen ➤ Schiedsrichtertätigkeit durch Schüler 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Hockey bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels ➤ Erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel ➤ Wenden elementare Spielregeln an ➤ Wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an ➤ Wenden einfache taktische Maßnahmen an ➤ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Einführen der Grundtechniken (Ball- und Schlägerführung, Schlägerhaltung, , Schieben) in spielgemäßen Situationen ➤ Beherrschen einfacher taktischer Verhaltensweisen: Angriff und Abwehr 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ball durch einfache Parcours führen, ➤ -Schiebtechnik (Innen- und Außenseite), ➤ -angewandt aus aktiver Bewegung, -1:1 u. 2:2 Situationen (Abwehr-Angriff), Fair Play Gedanke
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammenstellung ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Akzeptierung von Schiedsrichterentscheidungen 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen – Hockey bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels ➤ Verstehen Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden sportspielspezifische Techniken an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beherrschen die Grundtechniken (Ballführung, Passen, Stoppen, Schieben) in Spielsituationen ➤ Ausführen unterschiedlicher Spielerrollen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ - Übungen Passen, stoppen, schieben ➤ - Ballführung mit Anschlussaktion in verschiedenen kleinen Spielsituationen, ➤ - Passübungen in komplexen Einheiten/Formen und Drucksituationen
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftszusammensetzung thematisieren ➤ Reflexionsgespräche 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen die Rollen des Schiedsrichters 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Übernahme der Schiedsrichterrolle 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Hockey bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grundtechniken vertiefen ➤ Gestalten Spielprozesse eigenständig und wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken (Ballführung, Passen, Torabschluss) situationsangemessen an. ➤ Ausführen unterschiedlicher Spielerrollen nach taktischen Vorgaben entsprechend der Spielidee. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führung mit Rückhand ➤ Tiefes Vorhand- und Rückhandstoppen ➤ Kleinere Turnierformen unter besonderer u. nachhaltiger Berücksichtigung des Fair-Play-Gedanken u. ethischen Maßstäben, der „Gegner“ als „Spielpartner“, eigenverantwortliche Spielleitung
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mannschaftseinteilung selbstständig durch Schüler ➤ Besondere Situation der gemischtgeschlechtlichen Mannschaft thematisieren 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Überzahl Spielform, z.B. 4:3 ➤ Anwenden der Grundtechniken unter komplexeren Spielanleitungen ➤ Komplexere Kombinationsübungen mit Torabschluss
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Übernahme der Schiedsrichterrolle in eigener Verantwortung 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Spielen - Volleyball bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
Allgemeine und sportspezifische Fähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles ➤ Sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst ➤ Reflektieren Spielprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an ➤ Wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an ➤ Spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen ➤ Wenden komplexe Regeln an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ - Oberes Zuspiel (Pritschen) als zentrales Element ➤ - Unteres Zuspiel (Baggern) ➤ - Aufschlag von unten ➤ - Driveschlag (als Angriffsschlag) ➤ - Driveschlag (als Aufschlag) (fak. Erweiterung) ➤ - Annahmehaggar ➤ - Ggf. Smash und Abwehrehaggar ➤ Taktik: Individualtaktik: ➤ - Grundsätzliche individual-taktische Regeln (Absprache, Bewegung vorwärts zum Ball etc.) ➤ Mannschaftstaktik: ➤ - Raumaufteilung ➤ - Einfache Spielsysteme (5er-Riegel) ➤ - 2:0:4-System mit Zuspiel über Position II 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Oberes Zuspiel, unteres Zuspiel, Aufschlag (von unten), Spielsystem praktisch: 4 theoretisch:6 ➤ Individuelle taktisches Verhalten
Fairplay praktizieren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um ➤ Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft ➤ Reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen fair ➤ Spielen mannschaftsdienlich ➤ Setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 	
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Allg. int. Spielregeln ➤ Handzeichen des Schiedsgerichts ➤ Spiele als Schiedsrichter leiten 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Turnen und Bewegungskünste bis Jahrgang 6

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 6	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<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"> ➤ Verbinden und präsentieren flüssig mindestens drei unterschiedliche turnerische Bewegungen an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn ➤ Präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bewältigung erhöhter Bewegungsherausforderungen unter Rückgriff auf erlernte Bewegungsfertigkeiten ➤ Selbstsichernde Bewältigung von Wagnissituationen ➤ Einfache Menschenpyramiden 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Boden: -Rollbewegungen, - einfache Menschenpyramiden (Akrobatik) Schaukelringe: Schwingbewegungen Sprungbrett und Kasten: Einsprüngeübungen, dann Stützsprünge: Hocke, Hockwende -vielfältiges Balancieren auf Gerätelandschaft
Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> ➤ nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner ➤ erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf ➤ wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Annahme von Unterstützung ➤ Aufbau von Vertrauen ➤ Übernahme von Verantwortung ➤ Klammergriff ➤ Umgang mit Material und Geräten 	

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Turnen und Bewegungskünste bis Jahrgang 8

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 8	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet ➤ Wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an 	<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 	<p>Erstellung von eigenständigen Lernsituationen.</p> <p>Kennen verschiedener Kräftigungs- und Dehnübungen.</p> <p>Boden: Flugrolle, Handstand, Handstand-Abrollen, Rad, Radwende; Reck: Aufschwung, Umschwung, Unterschwing; Sprünge: T-Bock, Hocke Kasten quer, Handstandüberschlag von und über versch. Geräte; Balken: Kleine Übungsverbindungen; Barren Parallel: Schwingen, Flanken, Wende; Stufenbarren: Aufschwung, Eingrätchen, Übergrätchen, Unterschwing, Hohe Wende Hocken ü. ob. Holm; kleine Übungsverbindungen; Schwingen an Ringen</p> <p>akrobatische Gruppen- und Partnerarbeit und Überprüfung der Bewegungskompetenzen</p>	<p>Boden: Rad, Handstand (mit Sicherung), Rollbewegungen, einfache Bewegungsverbindungen (Kür)</p> <p>Reck: Unterschwing, Aufschwung</p> <p>Sprung: Sprung (Hocke oder Grätsche) nach Vereinbarung</p> <p>Balken: kleine Übungsverbindungen</p> <p>Parallelbarren: schwingen</p>
Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> ➤ nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner ➤ erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen 	<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"> ➤ Verantwortung übernehmen ➤ Handstand (mit Sicherung) 	<p>Stufenbarren: Unterschwing, Aufschwung</p> <p>Ring: schwingen</p>

Erwartete Kompetenzen an der KGS Sehnde im Bewegungsfeld Turnen und Bewegungskünste bis Jahrgang 10

Erwartete Kompetenzen bis Ende Jg. 10	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler	Mögliche Inhalte am Beispiel ...	Verpflichtende grundlegende Fertigkeiten
An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpretieren die vorgegebene Themenstellung ➤ Wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür 	<p>Präsentation einer Kür allein oder in einer Gruppe an selbst gewählten Geräten oder an selbst entwickelten Gerätekombinationen</p> <p>Erarbeitung und Präsentation einer Gruppenchoreographie mit Elementen der Bewegungskünste.</p> <p>Planung und Durchführung nach Anleitung eines eigenständigen Parcours zur Steigerung der Körperlichen Leistungsfähigkeit;</p> <p>Umsetzung einer selbst gewählten Oder vorgegebenen Musik in eine kurze Choreographie</p>	<p>Boden: Rad, Handstand (mit Sicherung), Rollbewegungen, einfache Bewegungsverbindungen (Kür)</p> <p>Reck: Unterschwing, Aufschwung</p> <p>Sprung: Sprung (Hocke oder Grätsche) nach Vereinbarung</p> <p>Balken: kleine Übungsverbindungen</p>
Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> ➤ nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner ➤ erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen 	<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"> ➤ Anwendung von Hilfe- und Sicherheitsstellung situativ und sachgerecht ➤ Verantwortung übernehmen 	<p>Parallelbarren: schwingen</p> <p>Stufenbarren: Unterschwing, Aufschwung</p> <p>Ringe: schwingen</p> <p>Generell einfache Bewegungsverbindungen an verschiedenen Geräten</p> <p>Präsentationen</p>

	Bewegungsfeld						Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld
Prozessbezogene Kompetenzen	Spielen						Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	Turnen und Bewegungskünste	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Laufen, Springen, Werfen	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Kämpfen
Jahrgang 5 + 6	Fußball	Basketball	Volleyball	Endzonenspiele	Badminton	Handball						
PK 1: erkennen Strukturelemente und Regeln eines kleinen Spiels	x	x	x	x	x	x						
PK 2: erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles	x	x	x	x	x	x						
PK 3: gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um	x	x	x	x	x	x						
PK 4: übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft	x	x	x	x	x	x						
PK 5: reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels	x	x	x	x	x	x						
PK 6: erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese	x	x	x	x	x	x						
PK 7: schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage							x					
PK 8: vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen							x					
PK 9: erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend							x					
PK 10: erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen								x				
PK 11: setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit und der der Partnerin/des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander								x				

Prozessbezogene Kompetenzen	Bewegungsfeld						Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld
	Spielen						Turnen und Bewegungskünste	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Laufen, Springen, Werfen
	Fußball	Basketball	Volleyball	Endzonenspiele	Badminton	Handball			
Jahrgang 7 + 8									
PK 1: verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles	X	X	X	X	X	X			
PK 2: verstehen Spielprozesse	X	X	X	X	X	X			
PK 3: gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um	X	X	X	X	X	X			
PK 4: übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft	X	X	X	X	X	X			
PK 5: reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels	X	X	X	X	X	X			
PK 6: beurteilen die Rolle des Schiedsrichters	X	X	X	X	X	X			
PK 7: beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet							X		
PK 8: wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an							X		
PK 9: erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen							X		
PK 10: nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner							X		
PK 11: beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet								X	
PK 12: besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten								X	
PK 13: beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit									X
PK 14: vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken									X
PK 15: vergleichen unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken miteinander									X

PK 16: erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken												X
PK 17: beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken												X
	Bewegungsfeld						Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld			
Prozessbezogene Kompetenzen	Spiele						Turnen und Bewegungskünste	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Laufen, Springen, Werfen			
Jahrgang 7 + 8	Fußball	Basketball	Volleyball	piele	n	Handball						

	Bewegungsfeld						Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld
Prozessbezogene Kompetenzen	Spielen						Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	Turnen und Bewegungskünste	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Laufen, Springen, Werfen	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Kämpfen
Jahrgang 9 + 10	Fußball	Basketball	Volleyball	Endzonenspiele	Badminton	Handball						
PK 1: reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels	x	x	x	x	x	x						
PK 2: sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst	x	x	x	x	x	x						
PK 3: reflektieren Spielprozesse	x	x	x	x	x	x						
PK 4: gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um	x	x	x	x	x	x						
PK 5: übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft	x	x	x	x	x	x						
PK 6: reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels	x	x	x	x	x	x						
PK 7: reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit	x	x	x	x	x	x						
PK 8: geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungskorrekturen							x					
PK 9: stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab							x					
PK 10: reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens							x					
PK 11: kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und Fremddrettung							x					
PK 12: interpretieren die vorgegebene Themenstellung								x				
PK 13: wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an								x				

	Bewegungsfeld						Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld
Inhaltsbezogene Kompetenzen	Spielen						Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	Turnen und Bewegungskünste	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Laufen, Springen, Werfen	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Kämpfen
Jahrgang 5 + 6	Fußball	Basketball	Volleyball	Endzonenspiele	Badminton	Handball						
IK 1: spielen ein selbst entwickeltes Spiel	x	x	x	x	x	x						
IK 2: wenden elementare Spielregeln an	x	x	x	x	x	x						
IK 3: wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an	x	x	x	x	x	x						
IK 4: wenden einfache taktische Maßnahmen an	x	x	x	x	x	x						
IK 5: spielen fair	x	x	x	x	x	x						
IK 6: spielen mannschaftsdienlich	x	x	x	x	x	x						
IK 7: setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein	x	x	x	x	x	x						
IK 8: spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen	x	x	x	x	x	x						
IK 9: demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- oder einer Wechselzugtechnik							x					
IK 10: schwimmen 15 Minuten ausdauernd							x					
IK 11: führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus							x					
IK 12: präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett							x					
IK 13: orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort							x					
IK 14: transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das							x					

	Bewegungsfeld						Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld
Inhaltsbezogene Kompetenzen	Spielen						Turnen und Bewegungskünste	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Laufen, Springen, Werfen
	Fußball	Basketball	Volleyball	Endzonenspiele	Badminton	Handball			
Jahrgang 7 + 8									
IK 1: spielen unterschiedliche Sportspiele	x	x	x	x	x	x			
IK 2: wählen Spielregeln situationsgemessen aus und wenden diese an	x	x	x	x	x	x			
IK 3: wenden sportspielspezifische Techniken an	x	x	x	x	x	x			
IK 4: wenden sportspielspezifische Maßnahmen an	x	x	x	x	x	x			
IK 5: spielen fair	x	x	x	x	x	x			
IK 6: spielen mannschaftsdienlich	x	x	x	x	x	x			
IK 7: setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein	x	x	x	x	x	x			
IK 8: führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus	x	x	x	x	x	x			
IK 9: präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück							x		
IK 10: bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf							x		
IK 11: wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig an							x		
IK 12: setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um								x	
IK 13: präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten								x	
IK 14: laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung									x

	Bewegungsfeld						Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld	Bewegungsfeld
Inhaltsbezogene Kompetenzen	Spielen						Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	Turnen und Bewegungskünste	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Laufen, Springen, Werfen	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Kämpfen
Jahrgang 9 + 10	Fußball	Basketball	Volleyball	Endzonenspiele	Badminton	Handball						
IK 1: spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen	x	x	x	x	x	x						
IK 2: wenden komplexe Regeln an	x	x	x	x	x	x						
IK 3: wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an	x	x	x	x	x	x						
IK 4: wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an	x	x	x	x	x	x						
IK 5: spielen fair	x	x	x	x	x	x						
IK 6: spielen mannschaftsdienlich	x	x	x	x	x	x						
IK 7: setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein	x	x	x	x	x	x						
IK 8: führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener	x	x	x	x	x	x						

Verantwortung aus												
IK 9: demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- und einer Wechselzugtech nik							x					
IK 10: schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilu ng							x					
IK 11: schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer selbst gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden							x					
IK 12: springen mit einem oder mehreren Partnerinnen/Pa rtnern synchron							x					
IK 13: tauchen mindestens 10 Meter weit							x					
IK 14: transportieren eine Partnerin/einen Partner über eine vorgegebene Distanz sicher							x					
IK 15: demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremdrettung							x					

Jahrgang 9 + 10	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Spielen
	Fußball	
	Basketball	
	Volleyball	
	Endzonenspiele	
	Badminton	
Handball		
Schwimmen, Wasserspringen		Tauchen,
		Turnen und Bewegungskünste
		Gymnastisches und tänzerisches Bewegen
		Laufen, Springen, Werfen
		Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
		Kämpfen