

Die nachfolgenden prozessbezogenen Kompetenzen sind nicht an bestimmte Inhalte geknüpft und werden ständig im Sportunterricht geschult:

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- 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 Schülerinnen und Schüler ...

- 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 Schülerinnen und Schüler ...

- 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.

Bewertung

Im Fach Sport fließen die sonstigen Leistungen zu mindestens 25%, die sportmotorischen Leistungen zu mindestens 50% in die Gesamtnote ein. 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).

Bewegungsfeld „Spielen“			
Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Sportpraktische Umsetzung <i>Kursiv gedruckte Inhalte sind optional</i>	DS	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln <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"> • Kleine Spiele; Spielvariationen entwickeln. z.B. Völkerball, Brennball, Kegelklau, ... • Spielerisch-situationsorientierte sportsspezifische Ballschule am Beispiel von Fußball: <ul style="list-style-type: none"> ○ Dribbeln, Passen, Schießen • Einführung Unihockey (vereinfachtes Regelwerk) • Regeln und das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen werden thematisiert. <p>Rundenspiele: Unihockey</p>	10	Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln <ul style="list-style-type: none"> • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles.
Fairplay praktizieren <ul style="list-style-type: none"> • spielen fair, • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. 			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 Spieles.
Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen <ul style="list-style-type: none"> • spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. 			Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen <ul style="list-style-type: none"> • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese.

Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“			
Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Sportpraktische Umsetzung <i>Kursiv gedruckte Inhalte sind optional</i>	DS	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
<p>Sich schwimmend im Wasser fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzugtechnik, schwimmen 15 Minuten ausdauernd, führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. 	<p>Sich schwimmend im Wasser fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> Wassergewöhnung, Einführung in das Gleiten Brustschwimmen: Einführung in die Schwunggrätsche, Koordination der Arm- Beinbewegung und Atmung Ausdauerschwimmen: 15 min 	10	<p>Sich schwimmend im Wasser fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage.
<p>Springen und Tauchen</p> <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. 	<p>Springen und Tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> Einführung ins Wasserspringen (1m, Startblock): Sicherheit, z.B. Partner-, Fuß-, Kunst- und Kopfsprünge, Abstoß- und Startübungen, Einführung in das Tauchen: Sicherheit, Tauchzug, Weit- und Tieftauchen 		<p>Springen und Tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen.
<p>Helfen und Retten</p> <ul style="list-style-type: none"> transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser, wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. 	<p>Helfen und Retten</p> <ul style="list-style-type: none"> die Kenntnis von Rettungsfertigkeiten und die Bereitschaft zum Helfen und Retten Selbstrettung und Transportieren von Gegenständen das Einhalten von Baderegeln und Hygienevorschriften. <p>Optional: Abzeichen Bronze, Silber, Gold</p>		<p>Helfen und Retten</p> <ul style="list-style-type: none"> erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend

Bewegungsfeld „Turnen und andere Bewegungskünste“			
Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Sportpraktische Umsetzung <i>Kursiv gedruckte Inhalte sind optional</i>	DS	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <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. 	<p>Entwicklung einer Kür mit turnerischen Bewegungsfertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauens- und Kontaktspiele • Turnerische Bewegungsformen: Rollen, Drehungen, Balancieren, Klettern, Stützen und Schwingen • Grundelemente an verschiedenen Geräten • Grundelemente des Bodenturnens: z.B. Kopfstand, Handstand, Rollen, Rad... • Sprung: z.B. Grätschsprung, Hochsprung, Hockwende <p>Bewegungsfolgen an verschiedenen Geräten</p> <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geräteauf- und Geräteabbau • Beachten der im Unterricht angesprochenen Sicherheitsvorkehrungen <p>Wettkampf: Ninja Warrior</p>	8	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <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 <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner.
<p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. 			

Bewegungsfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“: <u>Nur optional!</u>			
Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Sportpraktische Umsetzung <i>Kursiv gedruckte Inhalte sind optional</i>	DS	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen <ul style="list-style-type: none"> • führen Bewegungen rhythmisch aus, setzen Rhythmus in Bewegung um. 	Das Sammeln von gymnastischen und tänzerischen Grunderfahrungen <ul style="list-style-type: none"> • das Gestalten von Rhythmen mit gymnastischen und tänzerischen Mitteln (u.a. rhythmisches Gehen, Laufen, Hüpfen, Springen, Federn...) • das gymnastische und tänzerische Bewegen mit Handgerät oder Material (u.a. Ball, Reifen, Bänder, Keulen, alternative Materialien) • das spontane Agieren und das Reagieren als Bewegungsimprovisation, • Trendtänze oder aktuelle gymnastische Bewegungsformen 		Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen <ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Rhythmen.
Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten <ul style="list-style-type: none"> • führen Grundbewegungsformen mit einem (alternativen) Gerät/Material aus. 			Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten <ul style="list-style-type: none"> • kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte/ Material und setzen sie spezifisch ein.

Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“

Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Sportpraktische Umsetzung <i>Kursiv gedruckte Inhalte sind optional</i>	DS	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
Auf kurzer Strecke schnell laufen <ul style="list-style-type: none"> laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, erproben unterschiedliche Starttechniken. 	Sprint <ul style="list-style-type: none"> 75 m Tief- und Hochstart Sprung <ul style="list-style-type: none"> Weitsprung vom Brett Hochsprung (z.B. Schersprung, Wälzer) 	6	Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen <ul style="list-style-type: none"> schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein
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. 			Auf kurzer Strecke schnell laufen <ul style="list-style-type: none"> vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken.
			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.

Bewegungsfeld „Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten“			
Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Sportpraktische Umsetzung <i>Kursiv gedruckte Inhalte sind optional</i>	DS	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
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. 	<i>Optional: Schlittschuhlaufen (Exkursion Eislaufhalle)</i>	1	Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen <ul style="list-style-type: none"> • stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest.
Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten <ul style="list-style-type: none"> • halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, • gehen verantwortungsbewusst mit Material um. 			Materialien mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen <ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln,