

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 unterschiedliche Sportspiele, ● wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. ● wenden sportspielspezifische Techniken an, ● wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. 	Abhängig von den Rundenspielen: Handball <ul style="list-style-type: none"> ● Ballhandling (Ballführung, Passen, Ballannahme) ● Abwehr- und Angriffssysteme ● Regelkunde Ultimate Frisbee (Endzonenspiel) <ul style="list-style-type: none"> ● Wurf- und Fangtechniken einer Frisbee (z.B. Vorhand, Rückhand, Up-Side-Down) ● Regelkunde 	10	Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln <ul style="list-style-type: none"> ● verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sport-spieles. ● verstehen Spielprozesse.
Fairplay praktizieren <ul style="list-style-type: none"> ● spielen fair, ● spielen mannschaftsdienlich, ● setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. 	Basketball <ul style="list-style-type: none"> ● Komplexübungen (Laufen-Fangen-Dribbeln-Korbleger) ● Angriff-Verteidigung 1:1 ● Mannschaftsspiel ● Regelkunde 		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"> ● führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus. 	Fußball <ul style="list-style-type: none"> ● Dribbeln, Passen, Schießen ● Einwurf ● Angriff, Verteidigung ● Regelkunde Rundenspiele: Ungerades Jahr: Ultimate Frisbee/ Handball Gerades Jahr: Fußball/ Basketball		Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen <ul style="list-style-type: none"> ● beurteilen die Rolle des Schiedsrichters.

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"> • präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück. 	<p>Entwicklung einer Kür mit turnerischen Bewegungsfertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauens- und Kontaktspiele • Vertiefende Erfahrungen an verschiedenen Geräten • Schwebebalken, z.B. Balanceübungen, Balkengewöhnung, Angänge, Gymnastische Sprünge, Standwaage, Rolle, Handstand, Rad, Abgänge • Schwingen und Stützen z.B. <ul style="list-style-type: none"> ○ Reck, z.B. Auf-, Unter-, Um-, Sitzumschwung, Mühlumschwung, Kniehangumschwung, Feldabzug ○ Barren, z.B. Grätsche, Vor- und Rückschwung, Wende ○ Ringe, z.B. Schwingen im Langhang, Niedersprung, Drehungen, Kipphang <p>Bewegungsfolgen an verschiedenen Geräten Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geräteauf- und Geräteabbau • Beachten der im Unterricht angesprochenen Sicherheitsvorkehrungen • Hilfestellungen <p>Wettkampf: Ninja Warrior</p>	6	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. <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“			
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"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um. 	Das Sammeln von gymnastischen und tänzerischen Grunderfahrungen, <ul style="list-style-type: none"> • Präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Gerät • Beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet • Ropeskipling <ul style="list-style-type: none"> ○ Einzel-, Partnersprünge und Gruppensprünge 	6	Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen <ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet.
Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 			Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten <ul style="list-style-type: none"> • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten.

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 ...
Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen <ul style="list-style-type: none"> laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. 	Ausdauer <ul style="list-style-type: none"> Dauerläufe auf dem Sportplatz (Bahn), in der Halle und im Wald unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung 30 min Ausdauerlauf, Laufabzeichen Stufe 2 Sprint <ul style="list-style-type: none"> Laufen über Hindernisse (Dreier- und Fünfer-Rhythmus) Staffellauf unterschiedliche Starttechniken Wurf <ul style="list-style-type: none"> Wurf-Schulung Schlagball (200g) 	6	Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen <ul style="list-style-type: none"> beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit.
Auf kurzer Strecke schnell laufen <ul style="list-style-type: none"> laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo erproben unterschiedliche Starttechniken. 			Auf kurzer Strecke schnell laufen <ul style="list-style-type: none"> vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken.
Weit werfen bzw. stoßen <ul style="list-style-type: none"> werfen einen Wurfball in Schlagwurftechnik möglichst weit, erproben unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken. 			Weit werfen bzw. stoßen <ul style="list-style-type: none"> vergleichen unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken miteinander.
In die Weite und Höhe springen <ul style="list-style-type: none"> legen ihren individuellen Anlauf beim Hoch- und Weitsprung fest, springen in einer Wettkampftechnik weit und hoch. 			In die Weite und Höhe springen <ul style="list-style-type: none"> erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungstechniken, beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungstechniken.

Bewegungsfeld „Kämpfen“			
Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Sportpraktische Umsetzung <i>Kursiv gedruckte Inhalte sind optional</i>	DS	Prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
Fair kämpfen <ul style="list-style-type: none"> • führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch. 	Gegeneinander setzt ein Miteinander voraus <ul style="list-style-type: none"> • Körperkontakt-, Kooperations- und Vertrauensspiele • Rituale und Regeln vereinbaren und einhalten (Stoppregel/-signale, goldene Regel) • Beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen 	6	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, • beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner.
Situationsangemessen handeln <ul style="list-style-type: none"> • reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partnerin/des Partners, • wenden grundlegende Prinzipien des Kämpfens an. 	Auf dem Weg zum Kämpfen <ul style="list-style-type: none"> • Mit Gleichgewicht und Körperspannung experimentieren • Partnerkämpfe, Kämpfe um Gegenstände, Räume und Körperpositionen • Kämpfen um/gegen die Rückenlage – Bodenkampf • Gruppenkämpfe 		Situationsangemessen handeln <ul style="list-style-type: none"> • reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein.
Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe <ul style="list-style-type: none"> • kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. 	Auf dem Weg zum Kämpfen Vom unkontrollierten Stürzen zum sicheren Fallen <ul style="list-style-type: none"> • Fallschule 		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.