

Die folgenden Ausführungen sind in Übereinstimmung mit den Rahmenrichtlinien und dem Kerncurriculum von Niedersachsen¹ entstanden:

Im Fach Sport werden in einem differenzierten Lernprozess prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen in den nachfolgenden sieben Bewegungsfeldern von den Schülerinnen und Schülern erworben:

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

Zur Leistungsbewertung im Sportunterricht werden sowohl die inhaltsbezogenen als auch die prozessbezogenen Kompetenzen herangezogen. Dabei stellen die sportpraktischen Leistungen einen wesentlichen Bestandteil der Gesamtnote dar. Die Leistungsstandards der Sportpraxis werden durch die Fachkonferenz in Orientierung an die im Vorfeld angeführten Kompetenzen der einzelnen Bewegungsfelder festgelegt.

Folgendes Verhältnis der Leistungen wird beim Bewerten vorgenommen:

Sportpraktische Leistung:	70%
mündliche Leistung:	15%
fachbezogene Leistung:	15%

¹ Herausgegeben vom Niedersächsischen Kultusministerium (2017), 30159 Hannover, Schiffgraben 12
(Das Kerncurriculum kann als PDF-Datei vom Niedersächsischen Bildungsserver (NIBIS) (<http://www.cuvo.nibis.de>) heruntergeladen werden)

Fachgruppe Sport - Schuleigener Arbeitsplan - Klasse 5 - Gesamtübersicht – Stand 2017/18				
Bewegungsfeld	Inhalte	DSt.	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele (zum Teil auch in Aufwärmphasen ausgelagert) • Basketball <ul style="list-style-type: none"> - Dribbeln - Passen (druckpass, Bodenpass) - Korbleger - Einführung Spieltaktik • Völkerball <ul style="list-style-type: none"> - Werfen verbessern - Grundregeln - Variationen (Mattenbrennball, König, durchlaufen, auf zwei Feldern...) 	8	Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	
			<i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<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"> • 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 Spielgestaltung ein. 	<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.
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen				
<ul style="list-style-type: none"> • spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 			

Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen <ul style="list-style-type: none"> - Brust - Kraul - Atemtechnik • Tauchen <ul style="list-style-type: none"> . Streckentauchen • Springen <ul style="list-style-type: none"> -Kopfsprung vom Startblock - Sprünge vom 1m-Brett mit richtigem Anlauf -Sprung vom 3-m Brett • Helfen und Retten <ul style="list-style-type: none"> - -Gefahren der Fremddrettung - -Eigenrettung - Person schleppen 	20²	Sich schwimmend im Wasser fortbewegen <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<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"> • schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage.
			Springen und 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"> • vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen.
			Helfen und Retten	
<ul style="list-style-type: none"> • transportieren allein/gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend. 			
Turnen und Bewegungskünste	Bodenturnen (verbindlich) <ul style="list-style-type: none"> • VW-Rolle, RW-Rolle, Flugrolle • Handstand Sprung (optional) <ul style="list-style-type: none"> • Grätsche 	6	An klassischen und alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • verbinden und präsentieren flüssig mindestens drei unterschiedliche turnerische Bewegungen an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn, 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen, • setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit hinsichtlich turnersicher Bewegungen auseinander.

² In den Schuljahrgängen 5 und 6 sind mindestens 20 Unterrichtsstunden zu erteilen

	<ul style="list-style-type: none"> • Überhocken bzw. Aufhocken <p>oder Reck (optional)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufschwung • Umschwung • Unterschwingung <p>oder Parallelbarren (optional)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen • Einfache Abgänge 		<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner 	
Helfen und Sichern				
<ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/ oder selbständig sachgerecht an. 			<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>Laufen, Springen, Werfen</p>	<p>Abnahme der Leistungen für das Sportabzeichen</p> <p>2500m Ausdauerleistung</p> <p>Vertiefung in den Bereichen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlagwurf • Verschiedene Sprungformen (Standweitsprung, Hindernissprünge) 	8	<p>Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen.</p> <p><i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i></p>	
			<ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. 	<ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein.
			Auf kurzer Strecke schnell laufen	
			<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, • erproben unterschiedliche Starttechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken.
			Weit werfen bzw. stoßen ...	
<ul style="list-style-type: none"> • werfen einen Schlagball und/oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage möglichst weit 	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und bei anderen. 			

			In die Weite und Höhe springen
			<ul style="list-style-type: none"> • springen nach einem Anlauf aus einer Absprungzone weit und/oder hoch, • erproben unterschiedliche Sprungformen
			<ul style="list-style-type: none"> • erklären die Bedeutung des Anlaufs bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken, • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken.
Stunden gesamt:		42	
Weitere schulinterne Inhalte/ Termine:	Vor den Sommerferien:		
	<ul style="list-style-type: none"> • Völkerballturnier • Sportabzeichenwettbewerb • Jugend trainiert für Olympia 		

Fachgruppe Sport - Schuleigener Arbeitsplan - Klasse 6 - Gesamtübersicht – Stand 2017/18

Bewegungsfeld	Inhalte	DSt.	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen
Spielen	Fußball <ul style="list-style-type: none"> • technische Grundübungen (Dribbling, Passen, Torschuss) • Kleinfeldspiele Tischtennis <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende VH und RH-Schläge (ohne Rotation) 	12	Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	
			<i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<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"> • spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel, • wenden elementare Spielregeln an • wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an, • wenden einfache taktische Maßnahmen an.
			Fairplay praktizieren	

	<ul style="list-style-type: none"> • Aufschlag • Spielformen: Rundlauf, Kaiserspiel 		<ul style="list-style-type: none"> • spielen fair, • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine Spielgestaltung ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • spielen fair, • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine Spielgestaltung ein.
			Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	
			<ul style="list-style-type: none"> • spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese.
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Varianten aus: Rope Skipping Jump Style Klassische Handgeräte, wie Ball...		<i>Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen</i> <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet
			Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Materialien gestalten	
			<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten 	<ul style="list-style-type: none"> • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten
Laufen, Springen, Werfen	Abnahme der Leistungen für das Sportabzeichen 2500m Ausdauerleistung Vertiefung in den Bereichen <ul style="list-style-type: none"> • Starttechniken (Start aus dem Stand, Dreipunktstart, Tiefstart) 	8	Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen. <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. 	<ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein.
			Auf kurzer Strecke schnell laufen	
			<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, • erproben unterschiedliche Starttechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken.

			Weit werfen bzw. stoßen ...	
			<ul style="list-style-type: none"> • werfen einen Schlagball und/oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage möglichst weit 	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und bei anderen.
			In die Weite und Höhe springen	
			<ul style="list-style-type: none"> • springen nach einem Anlauf aus einer Absprunzzone weit und/oder hoch, • erproben unterschiedliche Sprungformen 	<ul style="list-style-type: none"> • erklären die Bedeutung des Anlaufs bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken, • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken.
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	Canadier (alternativ Inline-Skaten oder Schlittschuhlaufen (z.B. Nordseehalle)) •Canadier <ul style="list-style-type: none"> • Transport (Boote aus-, ein- und umlagern) • Sicherheitskunde (Schwimmwesten, Verhalten auf dem Wasser...) • Bootskunde (Heck, Bug, Süllrand, Steuermann) • Geradeausfahrt auf den Ender Kanälen (kleine Runde) • Grundschiag erlernen (J-Schiag) Schlittschuh laufen <ul style="list-style-type: none"> • Sicheres fahren • Bremsen • Kleine Wettspiele 	3-4	Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen...</i>	
			<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"> • stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest.
			Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen	
			<ul style="list-style-type: none"> • halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, • gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln • reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum.

Kämpfen	Kämpfen	8	Fair kämpfen	
	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele, wie Ball auf die Matte legen, ohne den Ball nach vorne werfen zu dürfen • Belehrung über hygienisches Verhalten beim Kämpfen • ‚STOPP‘-Regel einführen • Tauziehen mit unterschiedlichen Partnern, Ziel ist es Kräfte anderer einschätzen zu lernen • Kämpfe um Gegenstände, wie Bänder, Bälle... • Fallschule aus dem Kniestand (vorwärts, seitwärts, rückwärts) • Partner im Vierfüßlerstand umdrehen • ‚Randori‘ mit etwa gleichstarken Partner nach genau festgelegten Regeln, Ausgangslage ist der Kniestand • Erste Wurftechniken, wie o-soto-otoshi 		<ul style="list-style-type: none"> • kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander, • vereinbaren grundlegende Regeln und Rituale und halten sie ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • übernehmen Verantwortung für sich und andere • kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander • beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner
			Situationsangemessen handeln	
			<ul style="list-style-type: none"> • setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein 	<ul style="list-style-type: none"> • gehen verantwortungsbewusst mit den eigenen Stärken und denen der Partnerin/des Partners um
Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe		<ul style="list-style-type: none"> • kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung) • nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen 	
Stunden gesamt:		40		
Weitere schulinterne Inhalte/ Termine:	Vor den Sommerferien:			
	<ul style="list-style-type: none"> • 2500m Ausdauerleistung • Sportabzeichenwettbewerb • Fußballturnier 			

Fachgruppe Sport - Schuleigener Arbeitsplan - Klasse 7 - Gesamtübersicht – Stand 2017/18				
Bewegungsfeld	Inhalte	DSt.	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Basketball 2 <p>Wiederholung elementarer Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Arten des Fangens je nach Ballhöhe • - verschiedene Pässe (Brust, Seite, Überkopf, Boden) • - beidhändiger Druckwurf (aus dem Stand und Sprung) • - Dribbling mit der starken und schwachen Hand <p>Wiederholung elementarer Regeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Schritte, Foul, Doppeldribbling Erweiterung des Regelwerks: • - 3-& 5-Sek-Regel • - “Ball im Aus” (Boden, Luft) <p>Einführung weiterer elementarer Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Dribbling inklusive “cross-over” • - einarmiger Druckwurf (aus dem Stand und Sprung mit Sprungstopp) • - Korbleger aus dem Zwei-Schritt-Rhythmus gegen das Brett von der favorisierten Seite <p>Einführung taktischer Elemente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Freilaufen (inklusive “give & go”) • - Mann-Mann-Verteidigung • - Schneiden/Abstreifen • - ggfs. binnendifferenzierend Finten 	8	<p style="text-align: center;">Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <p style="text-align: center;"><i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen unterschiedliche Sportspiele • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an • wenden sportspielspezifische Techniken an • wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles • verstehen Spielprozesse
			Fairplay praktizieren	
			<ul style="list-style-type: none"> • spielen fair, • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine Spielgestaltung ein. 	<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.
			Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	
			<ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen die Rolle des Schiedsrichters

	<ul style="list-style-type: none"> • Handball 1 • Übungen zu Basistechniken (Passen, Fangen, Dribbling im Zusammenhang mit Schritttregel und Doppel-Dribbeln) • Kleine Spielformen als Vorbereitung zum Handballspiel, z.B. <ul style="list-style-type: none"> ○ 10er-Fangen ○ Abwurfspiele • Grundregeln des Spiels <ul style="list-style-type: none"> ○ Seiten- und Toraus ○ Mittelanwurf ○ 6m-Raum und 9er-Linie ○ Freiwurf und Siebenmeter ○ Rückspiel zum Torwart ○ Foulspiel (offensiv / defensiv) • Prinzipien der Verteidigung (als offene Deckung [nicht 6:0]) • Prinzipien des Angriffs (z.B. Überzahlspiel 3:2, 4:2, o.ä.) • Fachsprache • Einführung Wurf im Stemmschritt 		
--	--	--	--

Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen Tauchen - Weit - und Tieftauchen • Springen - Springen vom 3m Turm (eventuell Synchronspringen) • • Helfen und Retten • - Vertiefung des Brust-, Kraul- und/oder Rückenschwimmens - Hohe Wende 	20 ³	Sich schwimmend im Wasser fortbewegen <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
		<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"> • schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage.
		Springen und 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"> • vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen.
		Helfen und Retten	
		<ul style="list-style-type: none"> • transportieren allein/gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser. 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend.

³ In den Schuljahren 5 und 6 sind mindestens 20 Unterrichtsstunden zu erteilen

Turnen und Bewegungskünste	Geräteturnen (verbindlich) Boden: <ul style="list-style-type: none"> • Wh. Des Erlernen aus dem Jahrgang 5, • Neu Flugrolle vom Reuterbrett Sprung: <ul style="list-style-type: none"> • großer Kasten: Grätsche (Kasten 4-5-teilig), Hocke (Kasten 5-teilig), • Minitramp, Anlauf, Absprung mit beiden Füßen (anhocken, Grätsche...), sichere abgeforderte Landung, optional: Salto vw. • Handstützüberschlag auf den Mattenberg, über 3-teiligen Kasten in den Stand • Einführungen von Hilfestellungen Reck: <ul style="list-style-type: none"> • Felgaufschwung, Felgumschwung, Unterschwung in den Stand, Ringe: <ul style="list-style-type: none"> • Aktives schaukeln von ca. 30 Sekunden • Umschwung im Umkehrpunkt • Anschwung mit nur zwei Bodenkontakten 	6	An klassischen und alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	<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
			Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/ oder selbständig sachgerecht an.
Kämpfen	Kämpfen 2 <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung grundlegender Dinge, wie: Hygienisches Verhalten beim Kämpfen, STOPP^e-Regel einführen... • Fallschule wiederholen, evtl. Variationen 	4	Fair kämpfen	
			<ul style="list-style-type: none"> • führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch. 	<ul style="list-style-type: none"> • übernehmen Verantwortung für sich und andere, □ • kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander, □ beachten Sicherheitsmaß-

	einführen, nun für alle aus dem Stand(vorwärts, seitwärts, rückwärts) <ul style="list-style-type: none"> • ‚Randori‘ mit etwa gleichstarken Partner nach genau festgelegten Regeln • Wurftechniken, wie o-soto-otoshi wiederholen und die Antwort erarbeiten lassen, wie kesa-gatami • Weitere Wurf- und Antworttechniken einführen und aus dem Stand in einem ‚Randori‘ erproben.... 			nahmen 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. 		<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 		<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung) • nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen 	



Laufen, Springen, Werfen	Abnahme der Leistungen für das Sportabzeichen 2500m Ausdauerleistung Vertiefung im Bereich Hochsprung <ul style="list-style-type: none"> Abnahme des Sportabzeichens, Wh: Sprint (Tiefstart, Wh. Weitsprung, Hinführung zum Absprung vom Balken Strecke: 75m; 800-/1000m-Läufe, Schlagballwürfe Einführung des Staffellaufs (Pendelstaffeln, korrekte Stabübergabe, Endlosstaffel auf dem Sportplatz) Einführung Fosbury Flop, Laufrhythmusschulung, Anlauf in der Kurve, von 3 zu 7 Schritte, Absprung mit dem richtigen Fuß, Lattenüberquerung in überstreckter Körperposition, sichere Landung 	8	Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen. <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung 		<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 		<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 		<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 	<ul style="list-style-type: none"> erklären die Bedeutung des Anlaufs bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungstechniken, beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungstechniken. 			
Stunden gesamt:		46		
Weitere schulinterne Inhalte/ Termine:	Vor den Sommerferien: <ul style="list-style-type: none"> Völkerballturnier Sportabzeichenwettbewerb Jugend trainiert für Olympia 			

Fachgruppe Sport - Schuleigener Arbeitsplan - Klasse 8 - Gesamtübersicht – Stand 2017/18				
Bewegungsfeld	Inhalte	Dst.	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Badminton 1 <ul style="list-style-type: none"> • Richtige Grifftechnik • Ballgefühl schulen, nur VH-Techniken • Grundschatz VH-ÜK Clear steht im Mittelpunkt der Vermittlung • Grobkoordination: Hoher Aufschlag, VH-ÜK Drop und VH-UH Clear sowie kurzes Spiel über das Netz • Regelkunde und Grundlagen der Taktik, wie die Variation zw. Kurzen und langen Schlägen, Flugkurven kennen • Übernehmen die Rolle des Schiedsrichters • Handball 2 <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholungen zu den Basistechniken (Passen, Fangen, Dribbling im Zusammenhang mit Schrittregel und Doppel-Dribbeln) • Kleine Spielformen zur Verbesserung der technischen Fertigkeiten und des taktischen Verhaltens (z.B. Täuschungen, Freilaufen, o.ä.) • Wiederholung und Ergänzungen zu den Grundregeln (z.B. Zeitstrafen, Zeitspiel, Foulspiel, Spielerwechsel) 	10	Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln	
			<i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • spielen unterschiedliche Sportspiele • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an • wenden sportspielspezifische Techniken an • wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles • verstehen Spielprozesse • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft
			Fairplay praktizieren	
			<ul style="list-style-type: none"> • spielen fair • spielen mannschaftsdienlich • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen				
<ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen die Rolle des Schiedsrichters 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien der Verteidigung (unterschiedliche Deckungen z.B. 6:0, 5:1) • Prinzipien des Angriffs (z.B. Einführung des Kreuzens) • Unterschiede und Bezeichnung der einzelnen Positionen (u.a. Rückraum, Außen, Kreis) • Fachsprache und grundlegende Schiedsrichterhandzeichen • Einführung des Sprungwurfs • Schnellangriff 			
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung und Vertiefung der Rhythmusschulung, • - Technik eines Handgerätes (z.B.: Rope Skipping, Ballkorobics oder ein klassisches Handgerät) erlernen, Sprungvariationen mit dem Handgerät, • Erarbeitung der Bewegungstechniken mit dem Band: Schwünge, Kreise (frontal, sagittal, horizontal), Spiralen u. Schlangen (vertikal). Gestaltungskriterien einer Choreographie: Wechsel der Bewegungsebenen, Variationen in der räumlichen Orientierung, Musik, Rhythmus. 	4	Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um • gestalten ein Thema mit tänzerischen Mitteln 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet • interpretieren ein Thema • berücksichtigen Gestaltungskriterien
			Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Materialien gestalten	
Laufen, Springen, Werfen	Abnahme der Leistungen für das Sportabzeichen 2500m Ausdauerleistung Vertiefung im Bereich Weitsprung - Aspekte, Bedingungen des Sportabzeichens (50m)	6	Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen. <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit
			Auf kurzer Strecke schnell laufen	
<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen und reflektieren unterschiedliche 	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken 			

	oder 100m Sprint (je nach Alter), 800m-Lauf Schülerinnen, 1000m-Lauf Schüler, Schlagballweitwurf, Hochsprung - Ausdauertraining - Schwerpunkt der Technikvermittlung: Weitsprung (Hangweitsprungtechnik) hierbei: Übungen zur individuellen Anlaufentfernung, zum Absprung, zur Flugphase und zur Landephase		Starttechniken		
			Weit werfen bzw. stoßen ...		
			<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken miteinander 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> • erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungstechniken • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungstechniken 	
Stunden gesamt:		20			
Weitere schulinterne Inhalte/ Termine:	Vor den Sommerferien:				
	<ul style="list-style-type: none"> • Handballturnier • Sportabzeichenwettbewerb • Jugend trainiert für Olympia 				

Fachgruppe Sport - Schuleigener Arbeitsplan - Klasse 9 - Gesamtübersicht – Stand 2017/18				
Bewegungsfeld	Inhalte	DSt.	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Volleyball 1 Einführung der Grundtechniken: Zuspiel, Annahme, Aufschlag (von unten), Individual- und Mannschaftstaktiken, Regeln und Fachsprache, regelkonformes Spiel • Frisbee Einführung grundlegender Wurftechniken, Regeln, Fachsprache, Individual- und Mannschaftstaktiken • Badminton 2 Vertiefung von Technik, Taktik, Regeln und Fachsprache, anknüpfend an Kl. 8 	4-6	Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
		4-6	<ul style="list-style-type: none"> • spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen • wenden komplexe Regeln an • wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst • reflektieren Spielprozesse
		4-6	Fairplay praktizieren	
			<ul style="list-style-type: none"> • spielen fair • spielen mannschaftsdienlich 	<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
			Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen	
	<ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 		



Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	Mögliche Inhalte am Beispiel Turnen & Bewegungskünste / Parkour <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Le Parkour mit Gerätelandschaft: Erarbeitung von Sicherheitsregeln und dem sicheren Aufbau von Geräten. • Stundenweise Erarbeitung von den verschiedenen Hindernissen und Überwindungen: • Balancieren, Präzisionssprünge, Powerrolle, Wandläufe, Durchbrüche, Katzensprünge, etc. • Erarbeitung von Gütekriterien/ Merkmalen für eine Kür/ Präsentation in Form eines „Runs“ durch eine Gerätelandschaft. Erarbeitung eines individuellen Parkourlaufs in Einzel- oder Gruppenarbeit: In jedem Fall gegenseitige Hilfe/ Sicherheitsstellung. 	4-6	An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen <i>Die Schülerinnen und Schüler sollen</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür • bauen Geräte und Gerätesicherung sachgerecht auf 	<ul style="list-style-type: none"> • interpretieren die vorgegebene Themenstellung • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an
			Helfen und Sichern	
			<ul style="list-style-type: none"> • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Gerätaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner
Laufen, Springen, Werfen	Abnahme der Leistungen für das Sportabzeichen <ul style="list-style-type: none"> • Sprint • Kugel Einführung • Hochsprung (Wh. Fosbery Flop) • Weitsprung Technik • Kugel Vertiefung 2500m Ausdauerleistung <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauer-Grundlagen 	4-6 Integriert in den sonstigen Sport unterterricht	Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen. <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
			<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd 	<ul style="list-style-type: none"> • setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerlauf-erfahrungen
			Auf kurzer Strecke schnell laufen	
			<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo • wenden den Tiefstart an 	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken
			Weit werfen bzw. stoßen ...	
			<ul style="list-style-type: none"> • werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen 	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewe-

			Wettkampf-disziplinen	gungsausführungen
In die Weite und Höhe springen				
			<ul style="list-style-type: none"> demonstrieren die Flop-Technik beim Hoch-sprung 	<ul style="list-style-type: none"> beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken
Stunden gesamt:			20	
Weitere schulinterne Inhalte/ Termine:	Vor den Sommerferien:			
	<ul style="list-style-type: none"> Badmintonturnier Sportabzeichen-wettbewerb Jugend trainiert für Olympia 			

Fachgruppe Sport - Schuleigener Arbeitsplan - Klasse 10 - Gesamtübersicht – Stand 2017/18

Bewegungsfeld	Inhalte	DSt.	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Volleyball 2 • Vertiefung der Grundtechniken: Zuspiel, Annahme, Aufschlag (von oben), Individual- und Mannschaftstaktiken, Regeln und Fachsprache, regelkonformes Spiel • Fußball 2 • Vertiefung von Technik, Taktik, Regeln und Fachsprache, anknüpfend an Kl. 6 	4-6	Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
		<ul style="list-style-type: none"> • spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen • wenden komplexe Regeln an • wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ausgewählte Sturkturelemente und Regeln eines Sportspiels • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst • reflektieren Spielprozesse 	
		Fairplay praktizieren		
		<ul style="list-style-type: none"> • spielen fair • spielen mannschaftsdienlich 	<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 	
		Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen		
		4-6	<ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	<ul style="list-style-type: none"> • Canadier (alternativ Inline-Skaten) • Canadier • Wiederholung der Grundelemente (Sicherheitsbelehrung, Transport, Lagerung, J- 	2-4	Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>	
		<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"> • erläutern komplexe Bewegungsanforderungen 	
		Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rück-		

	Schlag...) <ul style="list-style-type: none"> Fahrt über die Emdener Kanäle (große Runde mit kleinen Wettspielen) Aktive Kurvenfahrt, diverse Spiele, Boote auf dem Wasser wechseln können 		sichts-vollem Verhalten nutzen	
			<ul style="list-style-type: none"> gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um 	<ul style="list-style-type: none"> erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum
Laufen, Springen, Werfen	Abnahme der Leistungen für das Sportabzeichen 2500m Ausdauerleistung <ul style="list-style-type: none"> evtl. Crosslauf auf dem Emdener Wall Vertiefung im Bereich Hochsprung <ul style="list-style-type: none"> Abnahme Speer Einführung Sprint 	4-6	Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen. Die Schülerinnen und Schüler ...	
			<ul style="list-style-type: none"> laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd 	<ul style="list-style-type: none"> setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerläuferfahrungen
			Auf kurzer Strecke schnell laufen	
			<ul style="list-style-type: none"> laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo wenden den Tiefstart an 	<ul style="list-style-type: none"> vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken
			Weit werfen bzw. stoßen ...	
			<ul style="list-style-type: none"> werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen Wettkampf-disziplinen 	<ul style="list-style-type: none"> analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen
			In die Weite und Höhe springen	
			<ul style="list-style-type: none"> demonstrieren die Flop-Technik beim Hochsprung 	<ul style="list-style-type: none"> beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weit-sprungtechniken erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weit-sprungtechniken
Stunden gesamt:		42		
Weitere schulinterne Inhalte/ Termine:	Vor den Sommerferien: <ul style="list-style-type: none"> Volleyballturnier Sportabzeichen-wettbewerb Jugend trainiert für Olympia 			