Klasse 5		
Bewegungsfelder und Sportbereiche	**Inhaltliche Kerne**	**Kompetenzbereiche** Die Schülerinnen und Schüler können
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen **(2)**	– Kooperative Spiele – Kleine Spiele und Pausenspiele – Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport *Kleine Spiele*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kreativ und kooperativ spielen, – Kleine Spiele und Pausenspiele eigenverantwortlich (nach-)spielen und situations- und kriterienorientiert gestalten, – lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) spielen, – unterschiedliche Voraussetzungen und Rahmenbedingungen (Spielidee, Personen, Materialien, Raum- und Geländeangebote) nutzen, um eigene Spiele zu finden, situations- und kriterienorientiert zu gestalten und zu spielen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, – sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf und abbauen, – in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander)

		auf grundlegendem Niveau bewerten.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS verfügen über eine grundsätzliche Spielfähigkeit und grundlegende spielbezogene Fertigkeiten gut: Die SuS verfügen über eine erweiterte Spielfähigkeit, Spielfertigkeiten und situative Anpassungsfähigkeiten		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport *Sportspiel Fußball (Kleinfeld/Halle)*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden, – sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten, – in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, – sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf und abbauen, – in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können

		– sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten.
Leistungsbewertung: ausreichend: die erlernten Techniken führen zu grundlegender Spielfähigkeit gut: die erlernten Techniken ermöglichen erweiterte mannschafts- und individualtaktische Möglichkeiten		
Gleiten, Fahren, Rollen- Rollsport, Bootssport, Wintersport **(8)**	– Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder – Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder – Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee Fahrradtraining mit Fahrprüfung	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät kontrolliert fortbewegen, gezielt die Richtung ändern sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen, – grundlegende, gerätspezifische Anforderungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter bewegungsökonomischen oder gestalterischen Aspekten sicherheitsbewusst bewältigen.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS sind in der Lage, mit leichten Einhilfen die Verkehrsregeln zu beachten gut: Die SuS können können selbstverantwortlich und sicher am Straßenverkehr teilnehmen		
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport **(9)**	– Kämpfen um Raum und Gegenstände – Kämpfen mit- und gegeneinander – Handlungssteuerung *Körperbetonte Wettkämpfe mit oder ohne Geräte*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner, normungebunden mit- und gegeneinander um Raum und Gegenstände im Stand und am Boden kämpfen, – in einfachen Gruppen- und Zweikampfsituationen fair und regelgerecht kämpfen **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben.

		Methodenkompetenz Die Schülerinnen und Schüler können – verlässlich verbale und nonverbale Unterstützung bei sportlichen Handlungssituationen geben und gezielt nutzen. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – einfache sportliche Wagnissituationen für sich situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können unter Berücksichtigung des gegebenen Regelwerkes grundsätzlich einen Zweikampf führen gut: Die SuS können einen Kampf mit erlernten Techniken führen und diese erfolgreich einsetzen und verantwortungsvoll handeln		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **(3)**	– grundlegendes leichtathletisches Bewegen – Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe – Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit – Leistungsverständnis im Sport *LA Dreikampf:* *Kurze Strecke,* *Mittelstrecke,* *Weitsprung,* *Schlagball,*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – grundlegendes leichtathletisches Bewegen (schnelles Laufen, weites/hohes Springen, weites/zielgenaues Werfen) vielseitig und spielbezogen ausführen, – leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitsniveau ausführen, – einen leichtathletischen Wettbewerb unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – die motorischen Grundfähigkeiten (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen, – psycho-physische Leistungsfaktoren (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen, – psycho-physische Reaktionen des Körpers in sportlichen Anforderungssituationen beschreiben. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – einfache Methoden zur Erfassung von körperlicher Leistungsfähigkeit anwenden.

		Urteilskompetenz Die Schülerinnen und Schüler können – ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen sportbezogenen Situationen anhand ausgewählter Kriterien auf grundlegendem Niveau beurteilen.

Leistungsbewertung:
ausreichend: Die SuS beherrschen die jeweiligen Techniken in Grobform; Zeiten siehe Tabelle
gut: Die SuS beherrschen die jeweiligen Techniken in Feinform und Effizienz der Bewegungen in der Durchführung ist gegeben; Zeiten siehe Tabelle

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport *z.B. Beachsoccer*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden, – sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten, – in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, – sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben. **Methodenkompetenz**

		Die Schülerinnen und Schüler können – selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf und abbauen, – in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten.
Leistungsbewertung: ausreichend: die erlernten Techniken führen zu grundlegender Spielfähigkeit gut: die erlernten Techniken ermöglichen erweiterte mannschafts- und individualtaktische Möglichkeiten		

Klasse 6		
Bewegungsfelder und Sportbereiche	**Inhaltliche Kerne**	**Kompetenzbereiche** Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegen im Wasser – Schwimmen **(4)**	– Sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen – Schwimmarten einschließlich Start und Wende	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, – grundlegende Fertigkeiten (Atmen, Tauchen, Gleiten, Springen) ohne Hilfsmittel im Tiefwasser zum sicheren und zielgerichteten Bewegen nutzen, – eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau sicher und ausdauernd

	– Tauchen, Wasserspringen, Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser – Wahrnehmung und Körpererfahrung – Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen – Struktur und Funktion von Bewegungen – – grundlegende Aspekte des motorischen Lernens *Schwimmen*	ausführen, – in unterschiedlichen Situationen sicherheitsbewusst springen und tauchen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen – Bewegungssituationen beschreiben, – wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen, – einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS beherrschen die eingeführten Schwimmtechniken in Grobform gut: Die SuS beherrschen die eingeführten Schwimmtechniken in Feinform Zeitvorgaben siehe Tabellen		
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	– gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder – Alltagsmaterialien) – Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung - Rhythmisierung mit oder ohne Gerät – Variation von Bewegung	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens (Laufen, Hüpfen, Springen) mit ausgewählten Handgeräten (Reifen, Seil oder Ball) oder Alltagsmaterialien für eine einfache gymnastische Bewegungsgestaltung nutzen, – eine einfache traditionelle (Volkstanz) oder aktuelle (Modetanz) tänzerische Komposition präsentieren. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können

	– Präsentation von Bewegungsgestaltungen *Tanzen (mit Gerät z.B. Rope-Skipping, Gummitwist)*	– Grundformen gestalterischen Bewegens (in zwei Bewegungsfeldern) benennen, – grundlegende Aufstellungsformen und Formationen benennen. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Grundformen gestalterischen Bewegens nach- und umgestalten, – einfache kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – kreative, gestalterische Präsentationen anhand grundlegender Kriterien beurteilen.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS führen ästhetisch-gestalterische Bewegungen in Grobform aus. gut: Die SuS führen ästhetisch-gestalterische Bewegungen in Feinform aus und bewerten einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien.		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport *Sportspiel Handball*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden, – sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten, – in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, – sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in

		unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf und abbauen, – in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS verfügen über eine grundsätzliche Spielfähigkeit und grundlegende spielbezogene Fertigkeiten gut: Die SuS verfügen über eine erweiterte Spielfähigkeit, Spielfertigkeiten und situative Anpassungsfähigkeiten		
Bewegen an Geräten – Turnen **(5)**	– normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen – normgebundenes Turnen an Geräten und -bahnen – Unfall- und Verletzungsprophylaxe – gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens *Bodenturnen*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – vielfältiges turnerisches Bewegen (Stützen, Balancieren, Rollen, Klettern, Springen, Hangeln, Schaukeln und Schwingen) an unterschiedlichen Geräten und Gerätekombinationen (z.B. Boden, Trampolin, Klettertaue, Reck/Barren, – Bank/Balken/Slackline, Kasten/Bock, Sprossenwand, Boulder-/Kletterwand) demonstrieren, – eine Bewegungsverbindung aus turnerischen Grundelementen an einem ausgewählten Gerät (Boden, Barren, Reck oder Schwebebalken) demonstrieren, – grundlegende turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen – wahrnehmen und sachgerecht ausführen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und

		Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen, – Merkmale einer sachgerechten Vorbereitung auf sportliches Bewegen (u.a. allgemeines Aufwärmen, Kleidung) benennen. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können einfache gymnastische und turnerische Bewegungsfertigkeiten in ihrer Grobform ausführen und offenbaren sicherheitsbewusstes Verhalten. gut: Die SuS können gymnastische und turnerische Bewegungsfertigkeiten in ihrer Feinform ausführen und Turngeräte sicherheitsorientiert auf- und abbauen.		
Wahlbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	Einführung einer dritten Spielsportart (z. B. Hallenhockey)	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – vielfältiges turnerisches Bewegen (Stützen, Balancieren, Rollen, Klettern, Springen, Hangeln, Schaukeln und Schwingen) an unterschiedlichen Geräten und Gerätekombinationen (z.B. Boden, Trampolin, Klettertaue, Reck/Barren, – Bank/Balken/Slackline, Kasten/Bock, Sprossenwand, Boulder-/Kletterwand) demonstrieren, – eine Bewegungsverbindung aus turnerischen Grundelementen an einem ausgewählten Gerät (Boden, Barren, Reck oder Schwebebalken) demonstrieren, – grundlegende turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen – wahrnehmen und sachgerecht ausführen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und

		Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen, – Merkmale einer sachgerechten Vorbereitung auf sportliches Bewegen (u.a. allgemeines Aufwärmen, Kleidung) benennen. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können sportartspezifische Bewegungsformen in ihrer Grobform ausführen. gut: Die SuS beherrschen die sportartspezifischen Bewegungsformen in ihrer Feinform.		

Klasse 7		
Bewegungsfelder und Sportbereiche	**Inhaltliche Kerne**	**Kompetenzbereiche** Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegen an Geräten – Turnen	– normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** – turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren, – eine selbst entwickelte akrobatische Gruppengestaltung präsentieren,

(5)	– normgebundenes Turnen an Geräten und -bahnen – Akrobatik *Geräteturnen:* - *Barren* - *Sprung auf den Kasten* - *Reck*	turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. **Methodenkompetenz** – in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen, Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren, – sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern. **Urteilskompetenz** – Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen, – eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben, - für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern, – unterschiedliche Motive (u. a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern, – emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben, – die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern, – Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS sind in der Lage, einfache turnerische und akrobatische Bewegungsformen durchzuführen. gut: Die SuS können selbständig auch anspruchsvolle turnerische und akrobatische Bewegungsformen durchführen.		

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten – Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport *Basketball* – *Dribbeln* – *Fangen / Passen* – *Wurf* – *vereinfachtes Regelwerk*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**: Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden, – sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spielern taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten, – in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegende taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, – sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf und abbauen, – in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten.

Leistungsbewertung:
ausreichend: Die SuS sind in der Lage einfache spielerische Bewegungsformen durchzuführen.
gut: Die SuS können selbständig verschiedene Spielangebote durchführen.

Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **(3)**	– grundlegendes leichtathletisches Bewegen – leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe *Vierkampf* – *Sprint 75 m* – *Schlagball 200 g* – *Weitsprung* – *800 m*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen – Fertigkeitsniveau ausführen, – eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoßen, Hochsprung) in der Grobform ausführen, – einen leichtathletischen Wettkampf einzeln oder in der Gruppe unter Berücksichtigung – angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen, – alternative leichtathletische Wettbewerbe (z.B. Orientierungslauf, Geocashing, Relativwettkämpfe, historische Disziplinen) unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielrichtungen durchführen. **Methodenkompetenz** – leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten, – selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. **Urteilskompetenz** – die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben, – ausgewählte Belastungsgrößen (u. a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings auf grundlegendem Niveau erläutern, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern, – Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben.

Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS sind in der Lage, die unterschiedlichen leichtathletischen Disziplinen in Grobfarmen auszuführen. gut: Die SuS beherrschen die verschiedenen leichtathletischen Disziplinen in Feinform.		
Bewegen an Geräten – Turnen **(5)**	– normgebundenes Turnen an Geräten und -bahnen – Akrobatik *Akrobatik*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** – turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren, – eine selbst entwickelte akrobatische Gruppengestaltung präsentieren, turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. **Methodenkompetenz** – in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen, Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren, – sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern. **Urteilskompetenz** – Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen, – eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben, - für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern, – unterschiedliche Motive (u. a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern, – emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben, – die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern,

		– Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS sind in der Lage, einfache turnerische und akrobatische Bewegungsformen durchzuführen. gut: Die SuS können selbständig auch anspruchsvolle turnerische und akrobatische Bewegungsformen durchführen.		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen **(2)**	– kleine Spiele und Pausenspiele – Spiele aus anderen Kulturen *Kleine Spiele (zum Beispiel catch me!)*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen – (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen, – eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen unter Berücksichtigung ausgewählter – Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie und Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen. **Methodenkompetenz** – Spielideen entwickeln und Regeln formulieren, **Urteilskompetenz** – Spiele hinsichtlich der Sinnhaftigkeit überprüfen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u. a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern, – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele

		oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern.

Leistungsbewertung:
ausreichend: Die SuS verfügen über grundlegende Spielfähigkeit und können die Fertigkeiten situationsgemäß in Grobform anwenden
gut: Die SuS sind in der Lage, im Spiel situationsgemäß zu handeln und wenden die erlernten Fertigkeiten in Feinform

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport **(8)**	- Rollen und Fahren auf Rollgeräten oder – Gleiten und Fahren auf dem Wasser oder – Gleiten und Fahren auf Eis und Schnee *Eislaufexkursion*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sich in komplexen Anforderungssituationen unter Wahrnehmung von Material, Geschwindigkeit und Umwelt mit einem fahrenden oder rollenden oder gleitenden – Sportgerät dynamisch und situationsangemessen fortbewegen, – gerätspezifische, technisch-koordinative Fertigkeiten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielsetzungen (ästhetisch, gestalterisch, spielerisch oder wettkampfbezogen) sicher und kontrolliert demonstrieren. **Methodenkompetenz** – beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. **Urteilskompetenz** – die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen, – Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen. **Sachkompetenz**

		Die Schülerinnen und Schüler können – die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern, – Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern.	

Klasse 8		
Bewegungsfelder und Sportbereiche	**Inhaltliche Kerne**	**Kompetenzbereiche** Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegen im Wasser – Schwimmen **(4)**	– sicheres und ausdauerndes Schwimmen, Rettungsschwimmen – Schwimmarten einschließlich Start und Wende – Tauchen, Wasserspringen,	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und – Wende auf technisch-koordinativ höherem Niveau sicher ausführen, – Maßnahmen und Möglichkeiten zur Selbst- und Fremdrettung sachgerecht nutzen, – grundlegende Techniken und Fertigkeiten im Wasser (Schwimmen, Tauchen oder – Springen) spielerisch oder ästhetisch oder kreativ zur Bewältigung unterschiedlicher – Anforderungssituationen im Wasser nutzen.

	Bewegungsgestaltungen oder Spiele im Wasser *Schwimmen*	**Methodenkompetenz** – grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- und gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbstständig vorbereiten. **Urteilskompetenz** – die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z.B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern, – grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben, – Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS beherrschen die Schwimmtechniken in Grobform; Zeiten siehe Tabelle gut: Die SuS beherrschen die Schwimmtechniken in Feinform; Zeiten siehe Tabelle		
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen **(1)**	– allgemeines und spezielles Aufwärmen – motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten: Elemente der Fitness – aerobe Ausdauerfähigkeit *Fitness*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sich funktional und wahrnehmungsorientiert – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen, – ein Koordinationstraining unter Berücksichtigung unterschiedlicher Anforderungssituationen sachgemäß durchführen, – ein gesund-funktionales Muskeltraining (z.B. als Zirkeltraining) unter Berücksichtigung – der individuellen Belastungswahrnehmung sachgemäß durchführen, – eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 30 min, Schwimmen 20 min, Aerobic 30 min,

		– Radfahren 60 min) in zwei ausgewählten Bewegungsfeldern erbringen. **Methodenkompetenz** – einen Aufwärmprozess nach gegebenen Kriterien zielgerichtet leiten, – grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren (u.a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen. **Urteilskompetenz** – ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen, – gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben, – Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern, – grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben, – die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können ein zielgerichtetes Aufwärmprogramm für ein nachfolgendes Fitness- und Konditionstraining mit Einhilfen erstellen gut: Die SuS erstellen selbstständig ein zielgerichtetes umfassendes Aufwärmprogramm und konzipieren ein funktionelles Fitness- und Konditionstraining		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball)	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert – wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich

(7)	– weitere Sportspiele und Sportspielvarianten *Volleyball* – *Pritschen* – *Baggern* – *Aufgabe von unten* – *Kleinfeldspiel (Zweierzwang)*	spielen, – in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau – taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in – spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, – ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung – der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht – und situativ angemessen spielen, – eine Sportspielvariante (z.B. Beachvolleyball, Streetball, Floorball) oder ein alternatives – Mannschafts- oder Partnerspiel (z.B. Korfball, Tchoukball, Baseball) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen. **Methodenkompetenz** – Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern, – spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden, – Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen. **Urteilskompetenz** – die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen, – den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u. a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern, – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern, – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen,

		– für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS beherrschen die Volleyballtechniken in Grobform. gut: Die SuS beherrschen die Volleyballtechniken in Feinform.		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	– Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) – *Tischtennis*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten im Tischtennis (Vorhand- und Rückhand-Topspin, Aufschlag, Annahme) situationsgerecht anwenden, – sich in einfachen Spielsituationen durch Wahrnehmung von Raum, Ball und Gegner taktisch angemessen verhalten, – ein Partnerspiel (Einzel oder Doppel) regelgerecht und fair durchführen. **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – einfache Übungssituationen und Spielformen zum Erlernen der Grundtechniken selbstständig organisieren, – Spielregeln situationsangemessen anpassen und Schiedsrichterfunktionen übernehmen, – Bewegungsausführungen kriteriengeleitet beobachten und Rückmeldung geben. **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – das eigene Spielverhalten und das der Mitspielenden hinsichtlich Fairness, Regelkonformität und taktischer Angemessenheit beurteilen, – die eigene Spielfähigkeit im Tischtennis kriteriengeleitet einschätzen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u. a. wettkampfspezifische Regeln

		kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern, – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern, – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern.
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **(3)**	– grundlegendes leichtathletisches Bewegen – leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe LA Dreikampf und Ausdauerdisziplin u.a. Cooper-Test	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen – Fertigkeitsniveau ausführen, – eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoßen, Hochsprung) in der – Grobform ausführen, – einen leichtathletischen Wettkampf einzeln oder in der Gruppe unter Berücksichtigung – angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen, – alternative leichtathletische Wettbewerbe (z.B. Orientierungslauf, Geocashing, Relativwettkämpfe, historische Disziplinen) unter Berücksichtigung unterschiedlicher – Zielrichtungen durchführen. **Methodenkompetenz** – leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten, – selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. **Urteilskompetenz** – die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können

		– grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben, – ausgewählte Belastungsgrößen (u. a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings auf grundlegendem Niveau erläutern, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern, – Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben.
Leistungsbewertung: ausreichend: Zeiten siehe Tabelle gut: Zeiten siehe Tabelle		

Klasse 9		
Bewegungsfelder und Sportbereiche	**Inhaltliche Kerne**	**Kompetenzbereiche** Die Schülerinnen und Schüler können
Spielen in und mit Regelstrukturen **(7)**	– alternative Sportspiele – Endzonenspiele – Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Fairness und Teamverhalten / Selbstregulation – Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können… - Wurf- und Fangtechniken anwenden. Sie beherrschen grundlegende Wurftechniken (insbesondere Rückhand- und Vorhandwurf) sowie sichere Fangtechniken (beidhändiger „Sandwich-Catch“, einhändiges Fangen) in spielnahen Situationen unter Zeit- und Gegnerdruck. - Raum- und Laufwege gestalten. Sie setzen das Freilaufen in freie Räume (Cuts), das Anbieten sowie das Nutzen von Passfenstern (z. B. durch Give-and-Go) gezielt zur Überbrückung des Spielfeldes ein. - Taktische Grundmuster umsetzen. Sie wenden in der Offensive (z. B. Vertikal- oder Horizontal-Stack) und in der Defensive (Mann-gegen-Mann-Verteidigung, „Forcing“ einer Wurfseite) einfache mannschaftstaktische Konzepte im Wettkampfspiel an.

	Ultimate frisbee	**Sachkompetenz** - Regelwerk und Spielidee erläutern. Sie benennen die zentralen Regeln des Ultimate Frisbee (insbesondere das Laufverbot mit der Scheibe, den „Stall Count“, das Kontaktverbot sowie die Punktgewinnung in der Endzone) und erklären deren Funktion für den Spielfluss. - Technikmerkmale beschreiben. Sie erläutern wesentliche Bewegungsmerkmale eines stabilen Scheibenfluges (Handgelenkseinsatz, Anstellwinkel der Scheibe, Körperschwerpunktverlagerung). - Taktische Prinzipien benennen. Sie erklären den Zusammenhang zwischen Scheibenbesitz, Raumgewinn und Sicherung der eigenen Endzone. **Methodenkompetenz** - Spielformen selbstständig organisieren. Sie bauen Spielfelder sicher und regelgerecht auf und organisieren eigenständig Kleinfeld- sowie Turnierformen inklusive Zeit- und Spielstandskontrolle. - Konflikte kommunikativ lösen. Sie wenden die Prinzipien des „Spirit of the Game“ an, um Fouls, Aus-Entscheidungen und Unstimmigkeiten ohne Schiedsrichter sachlich, konstruktiv und zügig im Spiel zu klären. - Bewegungen kriteriengeleitet beobachten. Sie nutzen Beobachtungsbögen oder digitale Medien (z. B. Videoanalyse), um Wurf- und Fangtechniken sowie das Freilaufverhalten von Mitschülerinnen und Mitschülern zu analysieren und gezieltes Feedback zu geben. **Urteilskompetenz** - Fairplay und Selbstregulation bewerten. Sie beurteilen das Prinzip des schiedsrichterlosen Spiels („Spirit of the Game“) kritisch im Hinblick auf Chancen (Eigenverantwortung, Fairness) und Grenzen (Konfliktpotenzial bei hohem Ehrgeiz) im Vergleich zu klassischen Vereinssportarten. - Spielprozesse reflektieren. Sie bewerten die eigene mannschaftstaktische Leistung sowie das Kooperationsverhalten innerhalb des Teams kriteriengeleitet und leiten daraus Konsequenzen für die weitere Spielgestaltung ab.
Leistungsbewertung:		

ausreichend: Die SuS verfügen über eine grundsätzliche Spielfähigkeit und grundlegende spielbezogene Fertigkeiten gut: Die SuS verfügen über eine erweiterte Spielfähigkeit, Spielfertigkeiten und situative Anpassungsfähigkeiten		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik **(3)**	– grundlegendes leichtathletisches Bewegen – leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe *Kugel, Sprint 75m, Schlagball, Weitsprung*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigkeitsniveau ausführen, – eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Kugelstoßen, Hochsprung) in der Grobform ausführen, – einen leichtathletischen Wettkampf einzeln oder in der Gruppe unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen, – alternative leichtathletische Wettbewerbe (z.B. Orientierungslauf, Geocashing, Relativwettkämpfe, historische Disziplinen) unter Berücksichtigung unterschiedlicher Zielrichtungen durchführen. **Methodenkompetenz** – leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten, – selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z.B. tabellarisch, graphisch) erfassen. **Urteilskompetenz** – die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben, – ausgewählte Belastungsgrößen (u. a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings auf grundlegendem Niveau erläutern,

		– für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern, – Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können leichtathletische Grundformen in Grobform ausführen, in ihrer Funktion grundlegend erläutern einen Ausdauerlauf (LZA I) unter Berücksichtigung der eignen Leistungsfähigkeit absolvieren. gut: Die SuS können leichtathletische Grundformen in Feinform ausführen, in ihrer Funktion erläutern und einen Ausdauerlauf (LZA I) vor dem Hintergrund einzelner Belastungsgrößen ausführen und reflektieren.		
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste **(6)**	– gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder – Alltagsmaterialien) – Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung – darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, – Bewegungstheater oder Jonglage) *Tanzen (ohne Handgerät), z.B. Aerobic*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – eine selbstständig um- und neugestaltete gymnastische Bewegungsgestaltung – ohne oder mit ausgewählten Handgeräten (Ball, Reifen, Seil, Keule oder Band) oder Alltagsmaterialien allein oder in der Gruppe präsentieren, – eine selbstständig um- und neugestaltete tänzerische Komposition einer ausgewählten Tanzrichtung (z.B. Hip-Hop, Jumpstyle) allein oder in der Gruppe präsentieren, – eine selbstständig um- und neugestaltete künstlerische Bewegungskomposition – aus einem ausgewählten Bereich (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) – allein oder in der Gruppe präsentieren. **Methodenkompetenz** – ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder –themen Kompositionen kriteriengeleitet – allein oder in der Gruppe – entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern. **Urteilskompetenz** – die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen, – das Gestaltungskriterium Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumebenen und

		Bewegungsrichtungen) beschreiben, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können gestalterisch-tänzerische Bewegungsformen in ihrer Grobform ausführen und gestalterische Komposition in der Gruppe kriterienorientiert präsentieren. gut: Die SuS können gestalterisch-tänzerische Bewegungsformen in ihrer Feinform ausführen und gestalterische Kompositionen in der Gruppe entwickeln, präsentieren und kriteriengeleitet beurteilen.		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten Basketball – Wiederholung der eingeführten Fertigkeiten neu: Korbleger – Taktik: Verteidigung 2 : 1 : 2 – Zone *Basketball*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen, – in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, – ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen, – eine Sportspielvariante (z.B. Beachvolleyball, Streetball, Floorball) oder ein alternatives Mannschafts- oder Partnerspiel (z.B. Korfball, Tchoukball, Baseball) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen. **Methodenkompetenz** – einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden, – grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. **Urteilskompetenz** – Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln,

		Vereinbarungen) beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u. a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern, – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern, – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können sportartspezifische Bewegungsformen in ihrer Grobform ausführen und sich in einfachen Handlungssituationen taktisch angemessen verhalten. gut: Die SuS beherrschen die sportartspezifischen Bewegungsformen in ihrer Feinform und reagieren variabel auf taktische Anforderungssituationen.		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(7)**	– Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball) – Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) – weitere Sportspiele und Sportspielvarianten	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen, – in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, – ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Rugby, Flag-Football) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen, – eine Sportspielvariante (z.B. Beachvolleyball, Streetball, Floorball) oder ein alternatives

	z.B. Baseball	Mannschafts- oder Partnerspiel (z.B. Korfball, Tchoukball, Baseball) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen. **Methodenkompetenz** – einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden, – grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. **Urteilskompetenz** – Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u. a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern, – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern, – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen, – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern.
Leistungsbewertung: ausreichend: Die SuS können sportartspezifische Bewegungsformen in ihrer Grobform ausführen und in einfachen Spielsituationen anwenden gut: Die SuS können sportartspezifische Bewegungsformen in ihrer Feinform ausführen und individual- sowie gruppentaktische Spielsituationen reflektieren.		

Klasse 10		
Bewegungsfelder und Sportbereiche	**Inhaltliche Kerne**	**Kompetenzbereiche** Die Schülerinnen und Schüler können
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)	– Mannschaftsspiele (Volleyball) – Weitere Sportspiele und Sportspielvarianten – Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport *(Beach-)Volleyball*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1] – eine Sportspielvariante (z.B. Beachvolleyball) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen [10 BWK 7.4] **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3] – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2] **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1] – in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen und Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen [10 MK e3] – die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1]

		Urteilskompetenz Die Schülerinnen und Schüler können – das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]
Leistungsbewertung: – ausreichend: Die SuS verfügen über grundlegende Spielfähigkeit im Beachvolleyball und können die Fertigkeiten (Pritschen, Baggern, Aufgabe) situationsgemäß in Grobform anwenden – gut: Die SuS sind in der Lage, im Spiel situationsgemäß zu handeln und wenden die erlernten Fertigkeiten in Feinform an		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)	– Mannschaftsspiele – Weitere Sportspiele und Sportspielvarianten – Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport *Flag Football*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1] – eine Sportspielvariante (z.B. Flag Football) oder ein alternatives Mannschaftsspiel unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen [10 BWK 7.4] **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3] – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2] **Methodenkompetenz**

		Die Schülerinnen und Schüler können – Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1] – in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen und Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen [10 MK e3] – die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]
Leistungsbewertung: – ausreichend: Die SuS verfügen über grundlegende Spielfähigkeit im Flag Football und können die Fertigkeiten situationsgemäß in Grobform anwenden – gut: Die SuS sind in der Lage, im Spiel situationsgemäß zu handeln und wenden die erlernten Fertigkeiten in Feinform an		
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)	– Grundlegendes leichtathletisches Bewegen – Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprung, Wurf/Stoß) – Traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe *Hürdenlauf und Dreikampf*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigkeitsniveau ausführen [10 BWK 3.1] – eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z.B. Hürdenlauf) in der Grobform ausführen [10 BWK 3.2] **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3] – die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern [10 SK c3]

		Methodenkompetenz Die Schülerinnen und Schüler können – sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren [10 MK d2] – einen individualisierten Trainingsplan aus vorgegebenen Einzelelementen zur Verbesserung einer ausgewählten motorischen Grundfähigkeit zusammenstellen [10 MK d1] – die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1]
Leistungsbewertung: – ausreichend: Die SuS können leichtathletische Grundformen in Grobform ausführen und einen Hürdenlauf/Dreikampf unter Berücksichtigung der eigenen Leistungsfähigkeit absolvieren. – gut: Die SuS können leichtathletische Grundformen in Feinform ausführen und den Hürdenlauf/Dreikampf vor dem Hintergrund einzelner Belastungsgrößen ausführen und reflektieren.		
Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9)	– Kämpfen mit- und gegeneinander – Handlungssteuerung – Gesundheitsverständnis und Körperbilder – Unfall- und Verletzungsprophylaxe *Kämpfen (sportartorientiert)*	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – grundlegende, normgebundene, technisch-koordinative Fertigkeiten (z.B. Haltegriffe und Befreiungen, Falltechniken) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z.B. Kontern, Kombinieren, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen im Stand und am Boden anwenden [10 BWK 9.1] – in unterschiedlichen Zweikampfhandlungen situationsangemessen, regelgerecht und fair miteinander kämpfen [10 BWK 9.2] **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – unterschiedliche Motive (u.a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in

		Wagnissituationen erläutern [10 SK c1] – emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben [10 SK c2] – Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern [10 SK f2] **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellung, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3] – Strategien zum Umgang mit Emotionen in sportlichen Wagnissituationen (u.a. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden [10 MK c1] – Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern [10 MK c2] **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]
Leistungsbewertung: – ausreichend: Die SuS können unter Berücksichtigung des gegebenen Regelwerkes grundsätzlich einen Zweikampf führen – gut: Die SuS können einen Kampf mit erlernten Techniken führen und diese erfolgreich einsetzen und verantwortungsvoll handeln		
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)	– Weitere Sportspiele und Sportspielvarianten – Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten – Interaktion im Sport	**Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1] – eine Sportspielvariante (z.B. Indiaca) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ

	z.B. *Indiaca*	angemessen spielen [10 BWK 7.4] **Sachkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] – koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben benennen [10 SK d3] – Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2] **Methodenkompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1] – in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen und Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen [10 MK e3] – die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] **Urteilskompetenz** Die Schülerinnen und Schüler können – das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1]
Leistungsbewertung: – ausreichend: Die SuS verfügen über grundlegende Spielfähigkeit im Indiaca und können die Fertigkeiten situationsgemäß in Grobform anwenden – gut: Die SuS sind in der Lage, im Spiel situationsgemäß zu handeln und wenden die erlernten Fertigkeiten in Feinform an		