

Klasse HvGG: Fachcurriculum **Sport 8** (2018)

Inhaltsfelder (analog zum Kerncurriculum)	Besonderheiten auf einen Blick	Lernkontrollen
<ul style="list-style-type: none"> • Bewegen an und mit Geräten • Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten • Laufen, Springen, Werfen • Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Wettbewerben und Sponsorenläufen: z.B. Cross- Country-Lauf, Lauf für mehr Zeit u.a. • Nur ein Rückschlagspiel (entweder TT oder BD) • Bewegen im Wasser entfällt auf Grund der situativen Bedingungen • Teilnahme an den Bundesjugendspielen ist verpflichtend • Den Körper trainieren, die Fitness verbessern findet in der 8. Klasse nicht statt, sondern wird altersbedingt in Klasse 9 behandelt • Mit und gegen Partner kämpfen – Ringen und Raufen findet in der 8. Klasse nicht statt, da es in Klasse 5-7 thematisiert wurde • Teilnahme an Wettbewerben wie „Jugend trainiert für Olympia“ kann von den Schülern ausgehen. Vorschlag bei der Sportlehrkraft 	<ul style="list-style-type: none"> • Vier Inhaltsfelder sind pro Schuljahr obligatorisch zu bearbeiten (zwei pro Halbjahr) <p>Für die anderen Bereiche s. Überprüfungen der einzelnen Unterrichtsschwerpunkte!</p>

Überfachliche Kompetenzen im Sportunterricht

Der überfachliche Kompetenzerwerb beschränkt sich im Sportunterricht im Wesentlichen auf folgende Kompetenzen. Da in jeder Sportart eine der drei fachspezifischen Kompetenzen (Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz) im Zentrum steht, rücken auch jeweils andere überfachliche Kompetenzen in den Vordergrund. Der Schwerpunkt ist für jede Unterrichtseinheit im Curriculum markiert bzw. richtet sich nach den Bedürfnissen und Förderbedarf der Lerngruppe. Deshalb sind die überfachlichen Kompetenzen im Sportcurriculum hier vorangestellt.

<p>Personale Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstbestimmt und eigenverantwortlich denken und handeln (beim Entwurf eigener Lösungen im Bewegungslernen und in Teamarbeit) • sich selbst und die eigenen Fähigkeiten realistisch einschätzen (koordinative Fähigkeiten: Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer, Koordination, Beweglichkeit) • Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen entwickeln (Wagnis und Risiken, im Team arbeiten, sichtbare Bewegungslernfortschritte) • sich situationsangemessen verhalten (Mannschaftssportarten) • die eigenen Lern- und Arbeitsprozesse strukturieren und steuern (z.B. bei Gruppenchoreografien, eigenen Trainingsplänen) 	<p>Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • sozial geprägte Situationen und Konstellationen wahrnehmen und beurteilen (bei Konflikten) • sich in sozialen Interaktionen rücksichtsvoll und solidarisch verhalten (Coaching, Teamarbeit) • ein gemeinsames Arbeitsvorhaben in Kooperation mit den Teampartnern erfolgreich ausführen • sich in Konflikten angemessen verhalten (Teamarbeit) • (Leistungs-) Unterschieden mit Unvoreingenommenheit, Wertschätzung und dem Willen zur Verständigung begegnen 	<p>Sprachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesprächssituationen wahrnehmen, reflektieren und beurteilen können (bei Gruppen- und Teambesprechungen) <p>Lernkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernstrategien des Bewegungslernens entwickeln und Lernprozesse reflektieren • Probleme sachgerecht analysieren und sich zwischen verschiedenen Lösungswegen begründet entscheiden können • geeignete Medien (z.B. Sportgeräte, Videoclips etc.) zur Unterstützung der Arbeits- und Gestaltungsprozesse kritisch auswählen und sinnvoll nutzen 	<p>Kommunikative Kompetenz und Diskursfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich selbst und sein Umfeld distanziert betrachten können (unterschiedlicher Leistungsstand, in Gesprächssituationen) • Selbstkritik zu entwickeln und sich fremder Kritik zu stellen • eigene Positionen klar darstellen und argumentativ verteidigen (bei Diskussion verschiedener Lösungswege) • Beobachtungen und Überlegungen konzentriert „auf den Begriff“ zu bringen • Beobachtungen - Eigenes und Fremdes betreffend - angemessen mitteilen • sich über Lernprozesse austauschen 	<p>Analytische Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf der Basis von (z.B. Bewegungs-) Beobachtungen Problemlösungen entwickeln • kausale und finale Zusammenhänge aufdecken <p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationen beschaffen, strukturieren, bearbeiten, • Informationen selektiv und produktiv verarbeiten (z.B. Musik- Videoauswahl ; in diesem Zusammenhang auch mit der Urheberrechtsproblematik vertraut sein • vorgegebene und selbst gewählte Aufgaben strukturiert lösen • Lösungsvorschläge adäquat darstellen • unterschiedliche Problemlösungstechniken anwenden • (Bewegungs-) Projekte organisieren und die Ergebnisse der Projektarbeit präsentieren
---	---	---	---	--

Klasse HvGG: Fachcurriculum **Sport 8** (2018)

Unterrichtsschwerpunkt I: **Laufen, Springen, Werfen** (Schwerpunkt: Bewegungskompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz ..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen und Lernweg
1	Bewegungs-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern • in sportlichen Handlungssituationen Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit anforderungsgemäß anwenden • der Bereich Ausdauer beinhaltet neben dem Erfahren konditioneller Beanspruchung, dem Anwenden von Trainingsmethoden auch das Wissen über Gesundheit. Diese Kenntnisse ermöglichen es den Lernenden, gezielt und bewusst auf ihren Körper einzuwirken, um seine Funktionsfähigkeit zu erhalten oder zu verbessern 	<p>Laufen Zentral sind im Laufbereich der Sprint und das ausdauernde Laufen, sowie das Staffellaufen</p> <p>Springen Situationsbedingt durchführen. Sprungübungen zur allgemeinen Sprungkraftverbesserung</p> <p>Werfen Allgemeine Wurf- und Stoßtechniken mit verschiedenen Bällen werden geschult.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Leistungsbewertung kann in Sprint- und Ausdauerwettkämpfen als Vorbereitung der verbindlichen Bundesjugendspiele erfolgen • Durchführung eines Abschlusstests zur Feststellung der Ausdauerfähigkeit, z. B. Cooper -Test • Springen: Anlauf- und Absprungkomplex beobachten, das Anlauftempo richtig dosieren, im Absprung und Flug auf den kräftigen Schwungbeineinsatz achten, Absprungzone genau treffen • Werfen, Stoßen 	<p>Bewegungserfahrungen erweitern und Wettkampferfahrungen sammeln</p> <p>Laufen Ausdauerndes Laufen (aerober Dauerlauf ca. 35-40 Minuten), z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausprägung des Tempogefühls • Tempowechseläufe, Fahrtspiel <p>Schnelles Laufen/Sprinten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung der Sprintschnelligkeit und der Schnelligkeitsausdauer • Rhythmisches Laufen, z.B. Hürdenlaufen <p>Springen Unterstützungsmaßnahmen aus den Bereichen Aufwärmen, Funktionsgymnastik, Entspannungsübungen, Cool-down Sprungkoordination und Sprungkraft</p> <p>Werfen Werfen unter dem Aspekt der Verbesserung der Technik</p>

HvGG: Fachcurriculum **Fach Sport 8** (2018) Entwurf

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz ..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen und Lernweg
2	Urteils- und Entscheidungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> funktionale Merkmale der gelernten Bewegung auf der Grundlage gezielter Beobachtungsvorgaben unter Verwendung der jeweiligen Fachbegriffe benennen, beschreiben und ansatzweise erklären Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen und dabei die Möglichkeiten zur Verwendung verschiedener Gütemaßstäbe und Bezugsnormen bei der Leistungsbewertung aufzeigen sich im handelnden Umgang mit Bewegung persönliche Ziele setzen, diese konsequent verfolgen und Strategien zu deren Erreichung ableiten und reflektieren ein fachbezogenes Repertoire an Methoden und Strategien zur Gestaltung von Bewegungssituationen selbstständig nutzen die Wirkung von Trainieren und Üben auf die körperliche Leistungsfähigkeit und das individuelle Wohlbefinden an geeigneten Beispielen darlegen und unter Einbeziehung von theoretischen Grundlagen Rückschlüsse für die eigene Leistungssteigerung ziehen 	auch die Leitidee „Gesundheit“ ist im Bereich des ausdauernden Laufens (Dauerlauf in selbst gewähltem und gleichmäßigem Tempo über mindestens 30 Minuten) strukturgebend. Kenntnisse über Trainingsmethoden, wie kontinuierliche Dauermethode und Fahrtspiel (Tempowechselmethode), sind Grundlage für die gesundheitsthematische Akzentuierung.	<ul style="list-style-type: none"> Trainingstagebuch zur Verbesserung der Ausdauerleistungsfähigkeit und zur Vorbereitung auf den Ausdauererprobungs Aufmerksamkeitsschulung, in Absprung und Flug 	<p>Methoden des ausdauernden Laufens</p> <p>Dauermethoden</p> <ul style="list-style-type: none"> kontinuierliche Methode (aerober Dauerlauf) Tempowechselmethode Fahrtspiel <p>Intervallmethode</p> <ul style="list-style-type: none"> extensive Intervallmethode <p>Anwendungsformen z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> Duathlon Orientierungslauf <p>Lerngespräch über den Lernprozess, Feedback</p>
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> die den betriebenen Sportarten zu Grunde liegenden Regeln und Wettkampfvorschriften erläutern, einhalten und gezielt verändern Interessens- und Leistungsunterschiede auch unter Genderaspekten konstruktiv berücksichtigen 			<ul style="list-style-type: none"> Teammappe mit Reflexionsbögen, Reflexionsbogen z.B. im Anschluss an das Laufftagebuch

Klasse HvGG: Fachcurriculum **Sport 8** (2018)

Unterrichtsschwerpunkt II: **Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten - Erlernen und Variieren von tänzerischen Grundelementen** (Schwerpunkt Teamkompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsform & Lernwege
1	Bewegungs-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern • Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten und präsentieren • Rhythmen in Bewegung umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • unter der Leitidee „Ausdruck“ sollen die Grundtechniken so kombiniert werden, dass sowohl die Anwendung und Einhaltung von Gestaltungsprinzipien (räumliche, zeitliche, dynamische und/oder rhythmische Strukturierung) als auch die choreografische Umsetzung (thematische Strukturierung) gewährleistet ist • im Tanz erfolgt eine Vertiefung der Ausdrucksmöglichkeiten des Körpers beim Bewegen mit und zur Musik • Variantenreichtum und Souveränität in der Ausführung von Bewegungen erfordern Kenntnisse über emotionale (Stimmungen) und kommunikative (Körpersprache) Wirkung körperlicher Ausdrucksmöglichkeiten. Wissen über den Aufbau einer Choreografie ist unverzichtbare Grundlage für die Präsentation eines dieser Bereiche 	<ul style="list-style-type: none"> • einüben, gestalten und präsentieren von tänzerischen Elementen anhand einer Gruppenkür 	<p>Vorgegebene Tanzformen übernehmen und das Bewegungsrepertoire erweitern Beispiel: Hip-Hop tanzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Schritte erarbeiten, (z.B. Double-Side-Step, Walks, Grapevine, V-Schritte mit Armbewegungen, Knee- Lift-Hit-and-Step) • eine einfache Tanzschrittfolge aufnehmen • ausgewählte Techniken des Drehens erlernen, (z.B. Pivot- Hop-Step, Hop-Turn) • synchrones Bewegen in der Gruppe • kanonartige Einsätze erproben • die vorgegebenen Bewegungen der verschiedenen Kategorien synchron und rhythmisch umsetzen (Bsp. einen Videoclip-Tanz nachahmen) eine einfache Tanzschrittfolge aufnehmen und dabei Grundelemente des Tanzes (Bsp.: Drehung, Ebenen wechseln, Tempi) erlernen
2	Urteils- und Entscheidungs-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren • Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen • das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen, reflektieren 		<ul style="list-style-type: none"> • einüben, gestalten und präsentieren von tänzerischen Elementen anhand einer Gruppenkür 	<ul style="list-style-type: none"> • auswählen von geeigneten tänzerischen Grundelementen • Verschiedene Feedbackvarianten (Beispielsweise mit Selbstreflexionsbögen)

HvGG: Fachcurriculum **Fach Sport 8** (2018) Entwurf

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsform & Lernwege
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • anforderungsgemäß Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren • sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgs-erlebnissen • Konflikte selbstständig analysieren und konstruktiv lösen 			

Klasse HvGG: Fachcurriculum **Sport 8** (2018)

Unterrichtsschwerpunkt III: **Spielen - Einkontakt-Rückschlagspiel** (Schwerpunkt: Bewegungskompetenz- und Entscheidungskompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz ..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> in sportlichen Handlungssituationen auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren, mit- und gegeneinander spielen 	<p>Kombination führender rückschlagspielspezifischer koordinativer Fähigkeiten</p> <p>Spiele zur Kombination von Präzisionsdruck, Zeitdruck und Organisationsdruck oder Organisationsdruck, Präzisionsdruck und Komplexitätsdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> Tischtennis (TT) oder Badminton (BD) z.B. Tischtennis-Squash über die Rückhand-Seite und mit Schlaghandwechsel (TT) z.B. sich partnerweise den Ball mit der Rückhand-Seite indirekt zuspielen (auf der Stelle und in der Fortbewegung; Variation: mit je zwei Bällen und Schlägern und „Prelen und Fangen“) (TT) Spiele zur Kombination von Präzisionsdruck, Variabilitätsdruck und Organisationsdruck oder Präzisionsdruck, Variabilitätsdruck und Komplexitätsdruck z.B. Übergabe/Schlägerwechsel (BD) <p>Erworbene Techniken gemäß situativer Anforderungen wiederholen und ausprägen</p> <ul style="list-style-type: none"> Tischtennis Rückhand-Schupfball oder Vorhand- Topspin, Rückhand-Aufschlag oder Vorhand-Aufschlag, Aufschlagannahme und Beintechnik z.B. mit Hilfe des Balleimertrainings mit der Gruppe (standardisiert) und/oder von Spielsituationen (z.B. Schlagverbindungen beim Zuspielen, Zuspielen mit wechselnder Zuspielfrequenz und -richtung und Rotation); spielend üben (z.B. Rückhand- Schupfball oder Vorhand-Topspin im Wechselsystem) Badminton Vorhand-Überkopf-Clear, Vorhand- und Rückhand-Unterhand-Clear und Aufschlag (hoch und weit) in festgelegten Ziel- und Zuspielflächen/-räumen variable Zu- und Rückspielrichtungen und Anforderungsbedingungen und Form von Visualisierungs- und Orientierungshilfen (Klebebändern, Hütchen) das Einnehmen der Z-Position anbahnen <p>Spielerische Einführung weiterführender Techniken (Spielfähigkeit erweitern)</p> <ul style="list-style-type: none"> Tischtennis Einführung in den Vorhand-Topspin oder Rückhand-Schupfball unter besonderer Berücksichtigung der Schlägerhaltung und Schlägerblattstellung 	<ul style="list-style-type: none"> Übergang vom vereinfachten zum genormten Rückschlagspiel Erweiterung der technischen und (vor-) taktischen Möglichkeiten Das Spielverhalten soll wettkampf-spezifisch erweitert werden <ul style="list-style-type: none"> Arbeiten mit Korrekturbögen und Bildreihen z.B. Raabits 	<ul style="list-style-type: none"> Stationsbetrieb kleine Turniere Technikbögen und Kontrollbögen z.B. Einsatz von Smartphones im Sportunterricht zur Videoanalyse

HvGG: Fachcurriculum **Fach Sport 8** (2018) Entwurf

			<ul style="list-style-type: none"> des Treffpunktes (bei Vorwärts- bzw. Rückwärtsrotation) z.B. mit Hilfe des gruppenorientierten Balleimertrainings unter Einbezug von Beobachtungskarten der Steuerung der Zuspielrichtung und –weite z.B. im Spiel über das breite Netz und über den Kasten/hochgestellten Kasten der Steuerung des Krafteinsatzes (und des Tempos) z.B. über Vorhand-Spiele am flachen Schrägtisch Badminton, Einführung in den (a) Smash und den (b) Drop unter besonderer Berücksichtigung der Schlägerhaltung und des Treffpunkts/der Treffpunkte z.B. über „Smash in den Winkel“ (a), „Zeitungen durchschlagen“ (a) und „Drop nach Aufschlag“ (b), „Drop ohne Pause“ (b) der Zuspielrichtung und –weite und des Krafteinsatzes z.B. mit Hilfe des „Smashes nach Zuspiel“ (a) und „Wechseldrop“ steuern 		
2	Urteils- und Entscheidungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen, reflektieren und situationsbezogen handeln 	<ul style="list-style-type: none"> variable Zu- und Rückspielrichtungen und Anforderungsbedingungen anbahnen verändern von Spielhöhen, Spielgeschwindigkeiten, Spielweite und Entfernungen 	<ul style="list-style-type: none"> Spiele zur Kombination von Präzisionsdruck, Variabilitätsdruck und Organisationsdruck oder Präzisionsdruck, Variabilitätsdruck und Komplexitätsdruck 	<ul style="list-style-type: none"> Situationsangemessene Übernahme von Spielpositionen und Schlagauswahl um zum Punkterfolg zu gelangen das Ansprechen von Wahrnehmungs- und Entscheidungskomponenten (d.h. Taktik im weiteren Sinne)
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> sich fair verhalten auch bei Erfolgs- und Misserfolgs-erlebnissen Sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln Konflikte analysieren und konstruktiv lösen 	<ul style="list-style-type: none"> selbstorganisierte Kleinturniere durchführen und schiedsrichten 	<ul style="list-style-type: none"> Abschlussturniere am Stundenende durchführen, organisieren und auswerten lassen. Verschiedene Turnierformen erkunden und bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> Teammappe mit Reflexionsbögen, Partnerbeobachtungsbögen

Klasse HvGG: Fachcurriculum **Sport 8** (2018)

Unterrichtsschwerpunkt IV: **Spiele - Vertiefung der Zielschussspiele** (Kompetenzerwerbsschwerpunkt Handball)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz ..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> in sportlichen Handlungssituationen auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren, mit- und gegeneinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> unter Einhaltung der Regeln miteinander gegen ein anderes Team spielen Angriff stören – Ball erobern: Torwurf abwehren (z.B. Torwurf-Abwehrspiel und Torwart-König) Torwurf abwehren Prellen stören – Ball erkämpfen: Laufwege verstellen, Ball erkämpfen z.B. Ball erobern und Spiele 2:2, 3:3, 4:4 z.B. Spielübungen zur Verteidigungsgrundhaltung und –bewegung Situationsarrangements Passen stören – Ball erobern z.B. Abwehr- und Passspiel und Zonenabwehr z.B. Verteidigung 2:2, 3:3 z.B. Spiele in Gleich-, Unter- und Überzahl auf zwei Tore 	<ul style="list-style-type: none"> ins Ziel treffen, Vorteile herausspielen mit Gegnerbehinderung umgehen, Anbieten und Orientieren im Spielraum, Tore/ Punkte verhindern, Zusammenspiel stören 	<ul style="list-style-type: none"> Komplexität erhöhen, Regelkonformität herstellen, Kleinfeldspiele bevorzugen Spiele auswählen, die unterschiedliche Schwerpunkte akzentuieren, Spielerfahrungen in unterschiedlichen Spielformen sammeln. (Bsp.: 2x 3 vs 3 (Mini-Handball) oder 5 vs 5)
2	Urteils- und Entscheidungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen, reflektieren und situationsbezogen handeln Strategien zur Affektbeherrschung und –kanalisierung bei der unmittelbaren körperlichen Auseinandersetzung im Mit- und Gegeneinander benennen und situationsbezogen einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Sportspielübergreifende Angriffs- und Abwehrverhalten bezogen auf die zugrunde liegenden Spielabläufe anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlegende Spielzüge benennen und umsetzen können Grundlegende Abwehr- aufgaben (für die Wurfwege, Ballführung bzw. Dribbeln, Abspielmöglichkeiten der angreifenden Partei) benennen können frühzeitig zu durchschauen und deren Durchführung mit regelgerechten Mitteln zu stören und zu verhindern 	<ul style="list-style-type: none"> Situationsangemessene Übernahme von Spielpositionen, selbstständiges Bilden von Mannschaften und Gruppen, Anwendung von Konfliktstrategien, systematische Analyse von Aufgaben und Spielhandlungen

HvGG: Fachcurriculum **Fach Sport 8** (2018) Entwurf

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz ..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> sich fair verhalten auch bei Erfolgs- und Misserfolgs-erlebnissen die den Sportarten zu Grunde liegenden elementaren Regeln und Vorschriften erläutern, einhalten und gezielt verändern sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln Konflikte analysieren und konstruktiv lösen. 	<ul style="list-style-type: none"> ihre Mitspieler ins Spiel bringen und aktiv in Spielabläufe einbeziehen, sich im Spiel gegenüber den Mitspielern und der gegnerischen Mannschaft fair verhalten, sich aktiv an der Lösung spieltaktischer Probleme beteiligen. 	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenspiel Kenntnisse zum fairen Verhalten miteinander spielen, Konflikte lösen Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> Austauschmöglichkeiten vorsehen, um spieltaktische Lösungen gemeinsam zu besprechen und finden zu können Angreifen und Abwehren mit regelgerechten Mitteln (Fairplay)

Klasse HvGG: Fachcurriculum **Sport 8** (2018)

Unterrichtsschwerpunkt V: **Bewegen an und mit Geräten – Akrobatik** (Schwerpunkt: Arbeit homogenen Kleingruppen- angstfrei töpfern)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz ..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungs- kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten und präsentieren • Bewegung anforderungsgemäß steuern und situationsadäquat variieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Rolle vw / rw, Handstand, Standwaage, Rad, Radwende am Boden • Erproben und Gestalten von ausgewählten Elementen aus der Partner- und Gruppenakrobatik • z.B.: Variationen der Figuren/Positionen „Bank“ und „Stuhl“, Pyramiden mit drei oder mehr Personen 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Gestaltungsmöglichkeiten für ein Kürprogramm (z.B. Passung in der Abfolge der einzelnen Bewegungselemente) entwickeln • spezieller Griffarten (z.B. Handgelenk-Handgelenk-Griff). • Beschreibung/Analyse turnerischer Bewegungen und die Funktionszusammenhänge entsprechender Bewegungsabläufe 	<ul style="list-style-type: none"> • bereits erworbenes turnerisches Bewegungskönnen muss wegen der entwicklungsbedingt veränderten Kraft- und Hebelverhältnisse neu erprobt und situativ angepasst werden • Partner- und Gruppenakrobatik (z.B. Handstandläufer, Galionsfigur, Pyramiden)
2	Urteils- und Entscheidungs- kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren, funktionale Merkmale der gelernten Bewegung auf der Grundlage gezielter Beobachtungsvorgaben unter Verwendung der jeweiligen Fachbegriffe benennen, beschreiben und ansatzweise erklären • Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen und dabei die Möglichkeiten zur Verwendung verschiedener Gütemaßstäbe und Bezugsnormen bei der Leistungsbewertung aufzeigen 	<ul style="list-style-type: none"> • sich für Bewegungskriterien entscheiden • sich eigenständig für eine Kürabfolge festlegen 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Aufbau-, Gestaltungs- und Präsentationskriterien der Partner- und Gruppenakrobatik • entwickeln und erstellen einer Gruppenakrobatikkür unter Berücksichtigung ausgewählter Kriterien • theoretische Kenntnisse und praktische Umsetzung der Sicherheitsregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Erarbeiten von Akrobatikerelementen mit Hilfe von Arbeitskarten
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich fair verhalten auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen 	<ul style="list-style-type: none"> • sich gemeinsam für Bewegungskriterien entscheiden • sich gemeinsam für eine Kürabfolge entscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Erarbeiten einer Gruppenkür 	<ul style="list-style-type: none"> • sicheres Anwenden von Helfergriffen und Sicherheitsstellung in der Übungsgruppe