



Schulinternes Curriculum im Fach Sport - SekI

Aufgabe der Fachkonferenz ist es, unter Beachtung der individuellen Lern- und Leistungsvoraussetzungen sowie des individuellen Lernfortschritts der Schülerinnen und Schüler, einen Grundkonsens über die Leistungsbewertung herzustellen. Dazu gehört vor allem die Verständigung über die Kompetenzerwartungen im Sportunterricht.

Grundsätze

Schule ist einem pädagogischen Leistungsprinzip verpflichtet, das Leistungsanforderungen mit individueller Förderung verbindet. Eine Leistung im Schulsport ist daher jeweils vor dem Hintergrund der Voraussetzungen und der Entwicklung eines Kindes oder Jugendlichen zu bewerten. Dabei bezieht sich die Leistungsbewertung insgesamt auf die im unterrichtlichen Zusammenhang erworbenen Kompetenzen in allen Kompetenzbereichen und berücksichtigt unterschiedliche Formen der Lernerfolgüberprüfungen.

Kompetenzbereiche

Die Kompetenzbereiche repräsentieren die Grundstrukturen des fachlichen Handelns und gliedern sich auf in

- Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
- Methodenkompetenz
- Urteilskompetenz.

„Dabei bildet die Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz den fachlichen Kern der Kompetenzentwicklung und jeweils den Ausgangspunkt für die Entfaltung der Methoden- und Urteilskompetenz“ (Kernlehrplan Sport. Sek I. Gymnasium, S. 13).

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Sie bildet die Basis einer umfassenden Handlungsfähigkeit in Bewegung, Spiel und Sport, dabei beziehen sich Bewegung und Wahrnehmung wechselseitig aufeinander. Zum einen geht es um die Fähigkeit, in sportlichen Handlungssituationen flexibel und genau wahrzunehmen, um daraus Handlungsentscheidungen abzuleiten. Zum anderen ist dieser Kompetenzbereich unauflösbar verbunden mit Kompetenzen in den Bereichen psychophysischer, technisch-koordinativer, taktisch-kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fertigkeiten, um situationsgemäß erfolgreich handeln zu können. Im Sportunterricht geht es um den kontinuierlichen Erwerb und die Anwendung von Wissen, wie sporttheoretisches Hintergrundwissen, Fach- und Sachkenntnisse (Vgl. Kernlehrplan Sport. Sek I. Gymnasium, S. 14).

Methodenkompetenz

Die Beschaffung, Aufbereitung, Strukturierung und Anwendung sportbezogener Informationen und relevanten Fachwissens bilden die Grundlage dieses Kompetenzbereiches. Es geht darum, sachgerecht mit Problemstellungen umgehen zu können, sowie sich selbstständig strukturiert mit Aufgaben aus den Bereichen sportlichen Handelns auseinander zu setzen und eigenständig angemessene Lösungen zu finden bzw. Handlungspläne zu entwerfen. Sowohl sportbezogene praktische Verfahren sowie

analytische Verfahren als auch die Anwendung sozial-kommunikativer Formen finden im Sportunterricht Berücksichtigung (Vgl. Kernlehrplan Sport. Sek I. Gymnasium, S. 15).

Urteilskompetenz

In diesem Bereich steht die kritische Auseinandersetzung mit dem erarbeiteten fachlichen und methodischen Hintergrundwissen sowie der erlebten sportlichen Wirklichkeit im Mittelpunkt (Vgl. Kernlehrplan Sport. Sek I. Gymnasium S. 15).

Beurteilungskriterien

Die Sportnote basiert auf den Beurteilungen der drei Kompetenzbereiche der jeweiligen Schülerin oder des jeweiligen Schülers. Anhand des folgenden Kataloges zu den Bewegungsfeldern und Sportbereichen verbunden mit den jeweiligen Kompetenzerwartungen, möchten wir darstellen, welche Kriterien der Beurteilung zugrunde liegen. In der Regel werden immer nur einige Kriterien relevant sein. Welche Kriterien für ein Unterrichtsvorhaben relevant sind, sollte mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden. Je nach Entwicklungsstand können die Kriterien für die Zensurierung auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet werden.

Überprüfungsformen

Leistungsbewertungen können in vielfältiger Form erfolgen. Dabei ist die Unterscheidung zwischen punktuellen und unterrichtsbegleitenden Lernerfolgsüberprüfungen hilfreich und notwendig.

Unterrichtsbegleitende Leistungsbewertungen

Sie erwachsen aus dem konkreten Unterrichtsgeschehen. Sie erfolgen zum einen wiederholt und unmittelbar. Zum anderen ermöglichen sie in Form von Langzeitbeobachtungen, Lernleistungen von Schülerinnen und Schülern in ihrer Stetigkeit sowie in vielfältigen Handlungssituationen einzuschätzen (Vgl. Kernlehrplan Sport. Sek I. Gymnasium, S. 38).

Punktuelle Leistungsbewertungen ergeben sich

- nach Übungsphasen
- nach Gestaltungsprozessen
- nach Trainingsabschnitten
- nach wichtigen Unterrichtsphasen
- durch besondere Unterrichtsbeiträge
- nach Projekten
- als schriftliche Übungen
- als Protokolle
- als Hausaufgaben.

Zu den verbindlichen Bestandteilen der „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ zählen:

- Demonstration von Bewegungshandeln
- Fitness- und Ausdauerleistungstests im Sinne der Kompetenzerwartungen
- Qualifikationsnachweise (Schwimm-, Sportabzeichen)
- Wettkämpfe, Turniere
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung
- schriftliche Beiträge zum Unterricht
- mündliche Beiträge zum Unterricht.

Übersicht über Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern

Kompetenzerwartungen im BF 1: „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“		
Inhaltliche Kerne: Auf- und abwärmen, Fitness- und Konditionstraining, Funktionsgymnastik, Haltungsaufbau, Entspannungsmethoden		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern. (6 BWK 1.1) • in sportbezogenen Anforderungssituationen psychophysische Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben. (6 BWK 1.2) • eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben. (6 BWK 1.3) 	<ul style="list-style-type: none"> • sich selbstständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. (9 BWK 1.1) • ausgewählte Faktoren psychophysischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druckbedingungen – zeigen. (9 BWK 1.2) • eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben. (9 BWK 1.3)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden. (6 MK 1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (9 MK 1.1) • grundlegende Methoden zur Verbesserung psychophysischer 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. (9 MK 1.2)

Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen. (6 UK 1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen. (9 UK 1.1) gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen. (9 UK 1.2)
-------------------------	--	--

Kompetenzerwartungen im BF 2: „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“		
Inhaltliche Kerne: Kleine Spiele und Pausenspiele, Spiele aus anderen Kulturen		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1) kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern. (6 BWK 2.2) kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. (6 BWK 2.3) 	<ul style="list-style-type: none"> spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. (9 BWK 2.1) in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (9 BWK 2.2) Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen. (9 BWK 2.3)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern. (6 MK 2.1) 	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (9 MK 2.1)

Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. (6 UK 2.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele – auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. (UK 2.1)
-------------------------	---	--

Kompetenzerwartungen im BF 3: „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“		
Inhaltliche Kerne: Grundlegende leichtathletische Disziplinen, Formen ausdauernden Laufens, Leichtathletischer Mehrkampf		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen. (6 BWK 3.1) • leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitenniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. (6 BWK 3.2) • beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. (6 BWK 3.3) • einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. (6 BWK 3.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigkeitenniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 3.1) • eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen. (9 BWK 3.2) • beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis 30 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkungen auf die Gesundheit beschreiben. (9 BWK 3.3) • einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (z. B. Biathlon, Triathlon) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen. (9 BWK 3.4)

Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. (6 MK 3.1) • grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. (6 MK 3.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Wettkampfregele erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten. (9 MK 3.1) • selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen. (9 MK 3.2)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen. (6 UK 3.1) • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (6 UK 3.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen. (9 UK 3.1)

Kompetenzerwartungen im BF 4: „Bewegen im Wasser - Schwimmen“		
Inhaltliche Kerne: Grundlegende Schwimmtechniken, Ausdauerndes Schwimmen, Wasserspringen, Tauchen, Rettungsschwimmen		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen. (6 BWK 4.1) • eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen. (6 BWK 4.2) • eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (6 BWK 4.3) • das Springen und Tauchen in 	<ul style="list-style-type: none"> • technisch- koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden. (9 BWK 4.1) • eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 4.3) • eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (9 BWK 4.3) • Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern

	<p>unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. (6 BWK 4.4)</p>	<p>und anwenden. (9 BWK 4.4)</p>
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.(6 MK 4.1) • Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden.(6 MK 4.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbstständig vorbereiten. (9 MK 4.1)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. (6 UK 4.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen. (9 UK 4.1)

Kompetenzerwartungen im BF 5: „Bewegen an Geräten - Turnen“

Inhaltliche Kerne: Turnen an Geräten, Gerätebahnen, -kombinationen, Akrobatik

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. (6 BWK 5.1) • technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (6 BWK 5.2) • am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden. (6 BWK 5.3) • in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und 	<ul style="list-style-type: none"> • an Turngeräten (u.a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden. (9 BWK 5.1) • an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. (9 BWK 5.2) • eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie

	verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. (6 BWK 5.4)	dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen. (9 BWK 5.3) <ul style="list-style-type: none"> zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern. (9 BWK 5.4)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben. (6 MK 5.1) sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen. (6 MK 5.2) 	<ul style="list-style-type: none"> In Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. (9 MK 5.1) Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren. (9 MK 5.2) sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situations-angemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern. (9 MK 5.3)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten. (6 UK 5.1) 	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (9 UK 5.1) eine Präsentation – allein oder in der Gruppe – nach ausgewählten Kriterien bewerten. (9 UK 5.2)

Kompetenzerwartungen im BF 6: „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“		
Inhaltliche Kerne: Gymnastik mit und ohne Handgerät, mit Materialien oder Objekten, Fitnessgymnastik, Pantomime, Tanzen, Bewegungstheater, Jonglage		
Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewehens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben. (6 BWK 6.1) grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder 	<ul style="list-style-type: none"> ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewehens – auch in der Gruppe – strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern. (9 BWK 6.1) in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von

	<p>Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden. (6 BWK 6.2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben. (6 BWK 6.3) 	<p>Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) – auch in der Gruppe – anwenden und zielgerichtet variieren. (9 BWK 6.2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren. (9 BWK 6.3) • eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern. (9 BWK 6.4)
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. (6 MK 6.1) • einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren. (6 MK 6.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. (9 BWK 6.1)
Urteilskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten. (6 UK 6.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (9 UK 6.1) • bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen. (9 UK 6.2)

**Kompetenzerwartungen im BF 7:
„Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele“**

Inhaltliche Kerne: Mannschaftsspiele, Partnerspiele

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
<p>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern. (6 BWK 7.1) • sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten. (6 BWK 7.2) • grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären. (6 BWK 7.3) • ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen. (6 BWK 7.4) 	<ul style="list-style-type: none"> • sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren. (9 BWK 7.1) • das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern. (9 BWK 7.2) • konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden. (9 BWK 7.3)
<p>Methodenkompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden. (6 MK 7.1) • grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (6 MK 7.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern. (9 MK 7.1) • spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden. (9 MK 7.2) • Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen. (9 MK 7.3)
<p>Urteilskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen. (6 UK 7.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (9 UK 7.1) • den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen. (9 UK 7.2)

**Kompetenzerwartungen im BF 8:
„Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport“**

Inhaltliche Kerne: Fortbewegung auf Rädern oder Rollen, Gleiten auf dem Wasser, Gleiten auf Schnee und Eis

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
<p>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen. (6 BWK 8.1) • Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen. (6 BWK 8.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Wahrnehmung der Auswirkungen und Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern. (9 BWK 8.1) • technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern. (9 BWK 8.2)
<p>Methodenkompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten. (6 MK 8.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden. (9 MK 8.1)
<p>Urteilskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. (6 UK 8.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen. (9 UK 8.1) • 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. (9 UK 8.2)

**Kompetenzerwartungen im BF 9:
„Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport“**

Inhaltliche Kerne: Normungebundene Kampfformen oder Zweikampfformen oder Zweikampfformen mit Gerät

Kompetenzbereiche	Kompetenzerwartungen Ende 6	Kompetenzerwartungen Ende 9
<p>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (6 BWK 9.1) • sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern. (6 BWK 9.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern. (9 BWK 9.1) • mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (9 BWK 9.1)
<p>Methodenkompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (6 MK 9.1) • durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen. (6 MK 9.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (9 MK 9.1) • kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (9 UK 9.2)
<p>Urteilskompetenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. (6 UK 9.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen. (9 UK 9.1) • Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen. (9 UK 9.2)

Sport in der Sekundarstufe I
Schulinternes Curriculum im Fach Sport
Erzbischöfliche Liebfrauenschule Köln
Stand: 08/14



Jahrgangsstufe 5 (160 Stunden, pro Schuljahr 40 Wochen je 4 Stunden)

Unterrichtsvorhaben (Abfolge flexibel)

1. Sich füreinander anstrengen und gemeinsam Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen
2. Miteinander Spielen macht Spaß - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln erfinden, variieren und verbessern
3. Ringen, Raufen, Kämpfen- sich in fairen, regelkonformen Einzel- und Mannschaftswettkämpfen messen
4. Rope Skipping Challenge- Tricks und Kniffe mit dem Seil in Kleingruppen erproben, entwickeln und präsentieren
- 4.1 Aufwärmen im Rhythmus der Musik- Aerobik, Laufen, Springen
5. Vielseitig Laufen, Springen und Werfen- die (alternativen) Bundesjugendspiele kommen
6. Akrobatik für jedermann- Klein – und Großpyramiden sicher turnen und mit grundlegenden Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Gruppenchoreographie nutzen
7. Manege frei- Schüler präsentieren für Schüler mit Einrad, Diabolo, Jonglage und Co (Projekt Klassenfahrt)
8. Gleiten, rotieren, auftreiben, tauchen –vielfältige grundlegende Bewegungen im Wasser als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
9. Bewegungsgefühl im Wasser – erste Schwimmlagen und Techniken erfahren, lernen und verbessern
10. Weit- und Tieftauchen – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen
11. Kopfsprung, Fußsprung, Wasserbombe machen Spaß- durch vielfältige Sprünge Ängste abbauen und seine Grenzen erkennen
12. Im Team mit- und gegeneinander spielen – einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen (wie z.B. Fußball und Hockey) taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen
13. Freilaufen und Anbieten- grundlegende Prinzipien für das gemeinsame Spiel praxisnah erkennen und anwenden
14. Sichere Kunst auf Rollen- vielfältige Erfahrungen mit Waveboard, Einrad, Inliner oder im Fahrradparcour
15. Geräteparcours spielerisch und sicher bewältigen

UV	BF	Std.	BWK	MK	UK	IF(a)	IF(b)	IF(c)	IF(d)	IF(e)	IF(f)
1	1.1	6	2			1			1		
2	2.1	16	1,2,3	1	1	1		1		1,2,3	
3	9.1	8	1,2	1,2	1	1		3		1,3,4	1
4	6.1	6	1,2	1,2	1	1,3	1,2,3		1		
4.1	1.2	4	1	1		1					2
5	3.1	8	1,2,4	1,2	2	1,2,3			1	4	
6	5.1	12	1,2,4	1,2	1	1,3	1,2	1,2,3			1
7	6.2	8	1,3	1,2	1	1,2,3	1,3	1,2			1
8	4.1	10	1,4	1,2	1	1,2,3		1,2			
9	4.2	10	1,2	1	1	1,2,3					
10	4.3	8	1,4	1,2	1	1,3		2,3			
11	4.4	8	4	1,2	1	1		1,2,3			
12	7.1	10	1,2,3,4	2	1					1,2,3,4	
13	7.2	4	1,2	2	1	1				1,4	
14	8.1	8	1,2	1	1	1,3	1	1,2,3		1	1
15	5.2	10	1,2,3,4	1,2		1	2	1,2,3			1
Freiraum		24									

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; Std. = Stundenzahl; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Jahrgangsstufe 6 (120 Stunden, pro Schuljahr 40 Wochen je 3 Stunden)

Unterrichtsvorhaben (Abfolge flexibel)

17. Spiele aus aller Welt - verschiedene Spielideen spielen, kriteriengeleitet einschätzen und variieren
18. HipHop, Breakdance und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen
19. Vielseitig laufen, ausdauernd und gleichmäßig laufen- spielerische Ausdauerschulung
20. Körperspannung und Entspannung erfahren- mit Fantasie
21. Bewegen in und auf Bewegungslandschaften und Gerätebahnen
22. Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd (bis zu 600m) schwimmen können.
23. „Schneller und sicherer schwimmen“- in mindestens einer Gleit- und Wechselzugtechnik mit Start und Wende schwimmen können
24. Transportschwimmen – Erlangen eines Schwimmabzeichens (Bronze, Silber, Gold)
25. Mit- und gegeneinander spielen – einfache Aufgaben in Partner- und Mannschaftsspielen (wie Fußball, Basketball und Volleyball, Tischtennis) sicher und regelgeleitet bewältigen
26. Le Parcour- der Weg ist das Ziel- erste einfache Übungen mit Geräten und Kästen

UV	BF	Std.	BWK	MK	UK	IF(a)	IF(b)	IF(c)	IF(d)	IF(e)	IF(f)
17	2.2	10	1,2,3	1	1	1		1		1,2,3	
18	6.3	9	1,2	1,2	1	1,3	1,2,3		1		
19	3.2	8	3		1,2	1,2,3			1		1,2,3
20	1.3	4	3			1					2
21	5.3	9	1,2,3,4	1,2	1	1,3	1,2	1,2,3			1
22	4.5	10	3		1				1,2,3		2,3
23	4.6	12	1,2,3,4	1	1	1,2,3	2	1,2	1,2,3	1,2,4	2,3
24	4.7	12	4	1	1			3		1	1
25	7.3	8	1,2,3,4	1,2	1	2,3	1,2	1,2,3	1,3	1,2,3,4	1
26	5.4	10	1,2,3,4	1,2	1	1,2,3	1,2	1,2,3		2	1
Freiraum		28									

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; Std. = Stundenzahl; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Klasse6 13. Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können

Jahrgangsstufe 7 (120 Stunden, pro Schuljahr 40 Wochen je 3 Stunden)

Unterrichtsvorhaben (Abfolge flexibel)

27. Rückschlagspiele – Erlernen von Grundfertigkeiten und Hinführung zum Zielspiel an einem Rückschlagsportspiel (z.B. Badminton, Tischtennis, Speedminton) – Mit- und gegeneinander spielen
28. Sicher turnen – normfrei oder klassisch an verschiedenen Geräten
29. Mit Belastung umgehen lernen – Ausdauernd laufen lernen, Herz-Kreislauftraining mit Atem- und Pulskontrolle
30. Weiterführung der großen Spiele – Spiele angemessen modifizieren, Technik erweitern und taktische Elemente einführen (z.B. Volleyball, Basketball)
31. Vom klassischen zum hippen – Paartanz im Rahmen des Kompetenztrainings erfahren und modernen Tanz gestalten und darstellen (HipHop und Co)
32. Kanufahren auf der Klassenfahrt, evtl. weitere Exkursion z.B. Eislaufen, Wasserski
33. Werfen und Stoßen mit Geräten – Vielfältige Wurferfahrungen mit unterschiedlichen Wurfmaterialien sammeln und reflektieren
34. Zweikampfformen erproben – Kräfte messen und einteilen, Regeln vereinbaren und einhalten

UV	BF	Std.	BWK	MK	UK	IF(a)	IF(b)	IF(c)	IF(d)	IF(e)	IF(f)
27	7.4	12	1,2,3	2,3	1,2	1,2,3				1,3,4	
28	5.5	12	1,2,4	1,2,3	1,2	1,2,3		3			1
29	3.3	12	3	2		1,2			1		2
30	7.5	16	1,2,3,	1,2,3	1,2	1,2			1		
31	6.4	16	1,2	1	1,2	1,2	1,2,3	1,2			
32	8.2	6	1,2	1	1,2	1,2				1	1
33	3.4	10	1,2	1,2	2	1,2			1,2		
34	9.2	10	1,2	1	1,2	1		1,2,3		1,3	1
Freiraum		26									

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; Std. = Stundenzahl; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Jahrgangsstufe 8 (80 Stunden, pro Schuljahr 40 Wochen je 2 Stunden)

Unterrichtsvorhaben (Abfolge flexibel)

35. Neue Spielräume entdecken und nutzen – z.B. Flagfootball, Ultimate-Frisbee
36. Weiterführung der großen Spiele – Spiele regelkonform durchführen, Technik erweitern und taktische Elemente fortführen (z.B. Volleyball, Basketball)
37. Hindernisse stilvoll und ökonomisch überwinden - Parkoursport in- & outdoor
38. „Tanz dich fit“ – Fitnessorientierte Tanzstile nutzen, z.B. Zumba, Aerobic
39. „Auf der Rolle“ – Inliner meets Hockey
40. „Hoch und weit Springen“ - Leichtathletische Sprung-Disziplinen auf grundlegendem technisch-kordinativen Fertigkeiteniveau erfahren
41. Festhalten und Befreien – Lösungen von (Boden-) Zweikampf-Situationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen

UV	BF	Std.	BWK	MK	UK	IF(a)	IF(b)	IF(c)	IF(d)	IF(e)	IF(f)
35	2.3	10	1,2,3	1	1	2			1	1,2,3	
36	7.6	10	1	1,2,3	2	2			1	1,2,4	
37	5.6	10	1,2,4	1,2	1	1	1,3	1,3			1
38	6.5	8	2,4	1	2	1,3	1,2		1		2,3
39	8.3	10	1	1	1,2	1,3		1		1,2,4	1
40	3.5	12	1,2	2	1	1,2,3			1,2,3		
41	9.3	10	1,2	1,2	1,2	3		2,3		1	1
Freiraum		10									

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; Std. = Stundenzahl; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Jahrgangsstufe 9 (80 Stunden, pro Schuljahr 40 Wochen je 2 Stunden+ Skifahrt)

Unterrichtsvorhaben (Abfolge flexibel)

42. Fortführung der großen Spiele → für das jeweils ausgewählte große Mannschaftsspiel (Vb) sportspiel-spezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen, sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren und dabei jeweils die wichtigen Bedingungen für erfolgreiches Spielen unter dem Aspekt Fairness und Teamgeist erfahren
43. Tanzen – in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z.B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo und Raumorientierung) auch in der Gruppe anwenden und zielgerichtet variieren
44. Vorbereitung der erlebnispädagogischen Skifahrt nach Baad – Wie fit bin ich? Wie werde ich besser? Seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine Entspannungstechnik kennen und anwenden.
45. Erlebnispädagogische Skifahrt nach Baad
46. Fortführung der großen Spiele → für das jeweils ausgewählte große Mannschaftsspiel (Bb) sportspiel-spezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen, sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren und dabei jeweils die wichtigen Bedingungen für erfolgreiches Spielen unter dem Aspekt Fairness und Teamgeist erfahren
47. Sicher Turnen – normfrei oder klassisch an verschiedenen Geräten Turnelemente verbinden, Synchronturnen, unter sinnvoller Einbeziehung von Partner- und Gerätehilfen
48. Fit und gesund - Ausdauerndes Laufen systematisch verbessern (Grundlagenausdauer – 30 Min.) und Fortführung leichtathletischer Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativem Fertigniveau inkl. eines kleinen leichtathletischen Mehrkampfes

UV	BF	Std.	BWK	MK	UK	IF(a)	IF(b)	IF(c)	IF(d)	IF(e)	IF(f)
42	7.7	10	1,2,3	1,2,3	1,2				1		
43	6.6	10	1,2,3,4	1	1,2		1,2				
44	1.4	10	1,2,3	1,2	1,2				1,2		2
45	8.4	(40)	1,2	1	1,2	1,2,3		1,2,3			
46	7.8	10	1,2,3	1,2,3	1,2				1	1,2,3,4	
47	5.7	10	1,2,3,4	1,2,3	1,2	1,2,3		1,2,3	1		1
48	3.6	16	1,2,3,4	1,2	1	1,2	2,3		1,3	4	1,2,3
Freiraum		14									

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; Std. = Stundenzahl; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Räumlichkeiten und Sportanlagen	Drei Sporthallen, ein Kunstrasenplatz mit Toren, Tartanbahn und Sprunggrube, Tischtennisplatten, Hockeytore, Boulderwand, Basketballkörbe, Außenschach, Jogging- und Trimm-Dich- Einrichtungen in unmittelbarer Nähe (Stadtwald, Grüngürtel), Nutzung der städtischen Schwimmbäder (Stadionbad)	
Übergreifende Unterrichtsvorhaben und Projekte	Wandertage und Klassenfahrten mit erlebnispädagogischem Charakter (Hochseilgarten, Kletterhalle, Golf, Wasserski, Skihalle, Radfahren, Inline-Skating, Eislaufen, Beachvolleyballanlage, Skifahrt Klasse 9)	
Weitere Sportangebote	Selbstverteidigungskurse (Wendo)	Wechselnde Sportangebote im Rahmen der Förderinseln z.B. Fußball für Mädchen, HipHop
Sportveranstaltungen	Bundesjugendspiele, Ausdauerlaufwettbewerb, Olympische Minispiele, LFS-Fußballweltmeisterschaft, Stadtmeisterschaften in verschiedenen Sportarten, Köln-Schulmarathon, Kölner Schulwaldlauf, Sprintcup, RheinSpringen, schulinterne Ballspielturniere, verschiedene Sport-AGs, Tanz- und Zirkusvorführungen für die Schulgemeinschaft	

