



FACH SPORT

Fachcurriculum Sport Sekundarstufe I

Zweite, überarbeitete Fassung,
gültig ab 30.03.2023
durch Beschluss der Gesamtkonferenz



Lernaufgabe / Orientierung: Laufen, Springen, Werfen	
<p><u>Inhaltsfelder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Leichtathletik - Orientierungslauf 	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u></p> <p>Jahrgang 5/6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - KLS
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u></p> <p>Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen Dreikampf nach Wettkampffregeln durchführen - Ausdauerläufe bis zu 30 Minuten absolvieren <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgrundformen bezogen auf die Zielsetzung (Dreikampf) anwenden und ihre persönliche Möglichkeiten verbessern - die geforderte Dauerlaufleistung erfüllen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - sich eigene Ziele setzen und konsequent verfolgen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - disziplinspezifisch elementare Regeln erläutern, einhalten und gezielt verändern - Konflikte analysieren und lösen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u></p> <p><u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse
<p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstkonzept/Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme/Solidarität, Konfliktbewältigung ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz/Fachsprache 	

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Laufen, Springen, Werfen	
<p><u>Inhaltsfelder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Leichtathletik - Orientierungslauf 	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u></p> <p>Jahrgang 7-10:</p> <ul style="list-style-type: none"> - LGS (7) - LWS (8) - GKLS (9) - LWKGS (10)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u> Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen Dreikampf nach Wettkampffregeln durchführen - Ausdauerläufe bis zu 30 Minuten absolvieren <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgrundformen bezogen auf die Zielsetzung (Dreikampf) anwenden und ihre persönliche Möglichkeiten verbessern - die geforderte Dauerlaufleistung erfüllen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - sich eigene Ziele setzen und konsequent verfolgen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - disziplinspezifisch elementare Regeln erläutern, einhalten und gezielt verändern - Konflikte analysieren und lösen <p>Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Bewegungsstruktur verschiedener leichtathletischer Disziplinen beschreiben - Trainingsprinzipien anwenden (erklären) 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u> <u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse - Videoanalyse
<p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstkonzept/Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme/Solidarität, Konfliktbewältigung ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz/Fachsprache (Terminologie) 	

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Spielen	
<p><u>Inhaltsfelder</u> Sportspiel Basketball</p>	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u> Jahrgang</p> <ul style="list-style-type: none"> - SL (Klasse 6) - KSL (Klasse 8) - LSK (fakultativ Klasse 10)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u> Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielspezifische Grundtechniken und Fertigkeiten anwenden - Angriffs- und Abwehrstrategien im Sportspiel anwenden - ihre Mitspieler aktiv in die Spielabläufe einbringen - sich aktiv an der Lösung spieltaktischer Probleme beteiligen <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit- und gegeneinander spielen - in sportlichen Handlungssituationen (auch wettkampfbezogen) anforderungsgemäß reagieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - Strategien zur Affektbeherrschung und Kanalisierung bei der direkten körperlichen Auseinandersetzung benennen und situationsbezogen einsetzen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln - spielspezifisch elementare Regeln erläutern, einhalten und gezielt verändern - Konflikte analysieren und lösen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u> <u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung (Spiel und Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion) <p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstkonzept/Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme/Solidarität, Konfliktbewältigung, Kooperation und Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz/Fachsprache (Terminologie)

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Spielen	
<p><u>Inhaltsfelder</u> Sportspiel Fußball</p>	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u> Jahrgang - SLK (Klasse 7,9) - LSK (fakultativ Klasse 10)</p>
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u> Die SuS können - spielspezifische Grundtechniken und Fertigkeiten anwenden - Angriffs- und Abwehrstrategien im Sportspiel anwenden - ihre Mitspieler aktiv in die Spielabläufe einbringen - sich aktiv an der Lösung spieltaktischer Probleme beteiligen</p> <p>Bewegungskompetenz - mit- und gegeneinander spielen - in sportlichen Handlungssituationen (auch wettkampfbefogen) anforderungsgemäß reagieren</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - Strategien zur Affektbeherrschung und Kanalisierung bei der direkten körperlichen Auseinandersetzung benennen und situationsbezogen einsetzen</p> <p>Teamkompetenz - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln - spielspezifisch elementare Regeln erläutern, einhalten und gezielt verändern - Konflikte analysieren und lösen</p>	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u> <u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg</p> <p><u>Diagnose und Förderung</u> - Gezielte Beobachtung (Spiel und Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion)</p> <p><u>überfachliche Kompetenzen</u> ■ Personale Kompetenz: Selbstkonzept/Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme/Solidarität, Konfliktbewältigung, Kooperation und Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz/Fachsprache (Terminologie)</p>

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Spielen	
<p><u>Inhaltsfelder</u> Sportspiel Handball</p>	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u> Jahrgang</p> <ul style="list-style-type: none"> - SLK (Klasse 7,9) - LSK (fakultativ Klasse 10)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u> Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielspezifische Grundtechniken und Fertigkeiten anwenden - Angriffs- und Abwehrstrategien im Sportspiel anwenden - ihre Mitspieler aktiv in die Spielabläufe einbringen - sich aktiv an der Lösung spieltaktischer Probleme beteiligen <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit- und gegeneinander spielen - in sportlichen Handlungssituationen (auch wettkampfbefogen) anforderungsgemäß reagieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - Strategien zur Affektbeherrschung und Kanalisierung bei der direkten körperlichen Auseinandersetzung benennen und situationsbezogen einsetzen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln - spielspezifisch elementare Regeln erläutern, einhalten und gezielt verändern - Konflikte analysieren und lösen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u> <u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung (Spiel und Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion) <p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstkonzept/Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme/Solidarität, Konfliktbewältigung, Kooperation und Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz/Fachsprache (Terminologie)

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Spielen	
<p><u>Inhaltsfelder</u> Sportspiel Volleyball</p>	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u> Jahrgang</p> <ul style="list-style-type: none"> - KSL (Klasse 8) - LSK (Klasse 10)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u> Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielspezifische Grundtechniken und Fertigkeiten anwenden - Angriffs- und Abwehrstrategien im Sportspiel anwenden - ihre Mitspieler aktiv in die Spielabläufe einbringen - sich aktiv an der Lösung spieltaktischer Probleme beteiligen <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit- und gegeneinander spielen - in sportlichen Handlungssituationen (auch wettkampfbezogen) anforderungsgemäß reagieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln - spielspezifisch elementare Regeln erläutern, einhalten und gezielt verändern - teaminterne Konflikte analysieren und lösen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u> <u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung (Spiel und Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion) <p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstkonzept/Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme/Solidarität, Kooperation und Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz/Fachsprache (Terminologie)

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Spielen	
<p><u>Inhaltsfelder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Badminton - Tischtennis 	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - KLS (Klasse 8)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u> Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielspezifische Grundtechniken und Fertigkeiten anwenden - Angriffs- und Abwehrstrategien im Sportspiel anwenden - den Spielablauf aktiv gestalten - sich aktiv an der Lösung spieltaktischer Probleme beteiligen <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit- und gegeneinander spielen - in sportlichen Handlungssituationen (auch wettkampfbezogen) anforderungsgemäß reagieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln - spielspezifisch elementare Regeln erläutern, einhalten und gezielt verändern - teaminterne (intern/extern) Konflikte analysieren und lösen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u> <u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung (Spiel und Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion)
	<p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstkonzept/Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme/Solidarität, Kooperation und Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz/Fachsprache (Terminologie)

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Bewegen an und mit Geräten	
<p><u>Inhaltsfelder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gerättturnen - Le Parkour - Akrobatik 	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u></p> <p>Jahrgang</p> <ul style="list-style-type: none"> - KWGS (Klasse 5) - KWLGS (Klasse 6) - WLKS (Klasse 7) - SWKA (Klasse 8) - ASLK (Klasse 9)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u></p> <p>Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - turnspezifische Grundtechniken und Fertigkeiten anwenden - Hilfe- und Sicherheitsstellungen zielgerichtet einsetzen <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundformen der Bewegung bezogen auf die Zielsetzung (Gerät) anwenden und verbessern - Bewegungsanforderungen unter Präzisions-, Zeit- und Variabilitätsdruck bewältigen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - Risiken benennen, Gefahren vermeiden und Wagnisse kontrolliert eingehen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - anforderungsbezogen kooperieren, Arbeits-, Gruppen- und Bewegungsprozesse konstruktiv reflektieren und sich in Gruppenprozesse einbringen - die erlernten Hilfestellungen gezielt anwenden - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u></p> <p><u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung (Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion)

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).

Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten

<p><u>Inhaltsfelder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanz in unterschiedlichen Ausprägungsformen - Gymnastik mit und ohne Handgeräte - Fitnessgymnastik 	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u></p> <p>Jahrgang</p> <ul style="list-style-type: none"> - AKS (Klasse 6,7,8)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u></p> <p>Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene choreographische Gestaltungsmöglichkeiten (z.B. Gestaltungsprinzipien) erarbeiten und einsetzen - unterschiedliche tänzerische und/oder gymnastische Formen anwenden (z.B. Jumpstyle, Rope-Skipping) <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundformen der Bewegung bezogen auf die Zielsetzung anwenden und verbessern - Bewegungen kreativ, rhythmisch, gestalten und präsentieren - Rhythmen in Bewegung setzen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihre Bewegungs- und Körpererfahrung einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - sich Ziele setzen, diese verfolgen und Strategien zur Erreichung ableiten - ein vorhandenes Repertoire an Methoden und Möglichkeiten selbstständig nutzen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - anforderungsbezogen kooperieren, Arbeits-, Gruppen- und Bewegungsprozesse konstruktiv reflektieren und sich in Gruppenprozesse einbringen - Interessens- und Leistungsunterschiede konstruktiv berücksichtigen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u></p> <p><u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung (Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion) <p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstwahrnehmung, Selbstkonzept, Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme, Kooperation und Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten ■ Lernkompetenz: Problemlösekompetenzen, Medienkompetenz ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!



Lernaufgabe / Orientierung: Bewegen im Wasser	
<p><u>Inhaltsfelder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Schwimmen 	<p><u>Basiskonzepte/Dimensionen/Leitperspektiven /Kernbereiche/ Leitideen:</u></p> <p>Jahrgang</p> <ul style="list-style-type: none"> - KGL (Klasse 6) - KGL (Klasse 10)
<p><u>inhaltsbezogene Kompetenzen</u></p> <p>Die SuS können</p> <ul style="list-style-type: none"> - schwimmspezifische Grundtechniken und Fertigkeiten anwenden - Hilfe- und Sicherheitsstellungen zielgerichtet einsetzen <p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundformen der Bewegung bezogen auf die Zielsetzung anwenden und verbessern - Bewegungsanforderungen unter Präzisions-, Zeit- und Variabilitätsdruck bewältigen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - ihr Bewegungsvermögen einschätzen und reflektieren sowie situationsbezogen handeln - Risiken benennen, Gefahren vermeiden und Wagnisse kontrolliert eingehen - sich eigene Ziele setzen und konsequent verfolgen <p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - anforderungsbezogen kooperieren, Arbeits-, Gruppen- und Bewegungsprozesse konstruktiv reflektieren und in Gruppenprozesse einbringen - Leistungsunterschiede akzeptieren und damit umgehen 	<p><u>Möglichkeiten für die Gestaltung von Lernwegen:</u></p> <p><u>Unterrichtsmittel/Materialien/Medien</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - MÜR - vom Einfachen zum Komplexen und vom Leichten zum Schweren - Einsatz adäquater Hilfsmittel und Medien - Ganzheits- und Zergliederungsmethode - Induktiver und deduktiver Lernweg <p><u>Diagnose und Förderung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Beobachtung (Techniken) durch die Lehrperson - Bewegungsanalyse (Grundtechniken) - Ratschläge und Korrekturhilfen - Expertenmethode (L-S-Interaktion)
<p><u>überfachliche Kompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Personale Kompetenz: Selbstwahrnehmung, Selbstkonzept, Selbstregulierung ■ Sozialkompetenz: Wahrnehmungsfähigkeit, Rücksichtnahme, Kooperation und Teamfähigkeit, Umgang mit Konflikten ■ Sprachkompetenz: Kommunikationskompetenz 	

Die Gestaltung der Inhaltsfelder wird durch die **sechs Leitideen** legitimiert und strukturiert: **S**(oziale Interaktion), **K**(örperwahrnehmung), **L**(eisten), **G**(esundheit), **A**(usdruck), **W**(agnis). Sie bilden die Grundlagen für den Erwerb der **Kompetenzen** des Faches Sport (*Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz*), welche die zentralen Aspekte des Sportunterrichtes beschreiben (vgl.: https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf).
Die angegebene Reihenfolge der Leitideen gibt die Gewichtung in den Jahrgangsstufen wieder!