

SCHULCURRICULUM FÜR SPORT GYMNASIUM – KLASSEN 6, 8, 10, KURSSTUFE AN DER DEUTSCHEN SCHULE STOCKHOLM

I. Inhaltsverzeichnis

I.	Inhaltsverzeichnis	1
II.	Leitgedanken zum Kompetenzerwerb.....	1
III.	Kompetenzorientierter Sportunterricht	3
IV.	Stufenspezifische Hinweise.....	4
V.	Kompetenzen und Inhalte	7
VI.	Kerncurriculum Sport	11
VII.	Leistungsbewertung im Fach Sport	30
VIII.	Sonstiges	31
IX.	Anhang.....	31

II. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

Der Sportunterricht macht den Schülerinnen und Schülern Bewegung als Lebensprinzip bewusst und motiviert sie zu lebenslangem Sporttreiben (Erziehung zum Sport).

Dazu vermittelt er grundlegende Fähigkeiten und motorische Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen.

Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche Bewegungsanlässe bietet, kommt der altersgemäßen Förderung von Gesundheitsbewusstsein und Fitness eine herausragende Bedeutung zu. Individuelle Leistungsfortschritte und Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit führen zu einem positiven Körpergefühl und zur Stärkung der Persönlichkeit (Erziehung durch Sport).

Aus diesen Zielsetzungen ergeben sich unterschiedliche Handlungsfelder, aus denen Einstellungen, Erfahrungen und Kompetenzen entwickelt werden.

Die Schülerinnen und Schüler

- erleben und entwickeln Freude an der sportlichen Bewegung;
- wissen um die Bedeutung von Bewegung für das eigene Wohlbefinden und eine gesunde Entwicklung und sind sich über die gesundheitsfördernde Wirkung von Bewegung und Sport bewusst;
- verbessern ihre motorische und konditionelle Leistungsfähigkeit und können diese richtig einschätzen;
- erfahren, dass Anstrengung und Leistung lohnenswerte Ziele sind;
- erweitern ihre Bewegungs- und Körpererfahrungen und verbessern ihre Wahrnehmungsfähigkeit;
- können Risiken abschätzen, sind bereit etwas zu wagen und können Sicherheitsmaßnahmen treffen;
- können kreativ handeln und sich kreativ über ihren Körper ausdrücken;
- können bei sportlichen Aktivitäten miteinander kooperieren und in Wettkampf treten. Dabei zeigen sie Fairness und die Bereitschaft, Konflikte zu bewältigen;
- lernen sozialen Ausgrenzungen entgegenzutreten.

Schulsport ist mehr als Sportunterricht. Er bildet ein wesentliches Element zur Gestaltung des Schullebens. Bewegung, Spiel und Sport als Unterrichtsprinzipien umfassen zum Beispiel Bewegungszeiten im Klassenunterricht, Pausensport, Arbeitsgemeinschaften, Schulsporttage, Wandertage sowie Wintersport.

Der Schulsport baut Brücken zum außerschulischen Sport. Deshalb sind über den verbindlichen Unterricht hinaus sportliche Aktivitäten und Wettkämpfe innerhalb und außerhalb der Schule zu fördern.

In einem mehrperspektivischen Sportunterricht werden den Schülerinnen und Schülern die verschiedenen Sinnrichtungen des sportlichen Handelns zugänglich gemacht und mit ihrer

persönlichen Erfahrungs- und Erlebniswelt verknüpft. Dabei dienen die Inhalte des Sportunterrichts als Medium, die verschiedenen Perspektiven zu realisieren.

Die Mehrperspektivität des Sportunterrichts gewährleistet den Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz und ermöglicht jeder Schülerin und jedem Schüler, eine individuelle Sinnggebung für das Sporttreiben zu finden.

Die altersgemäße Förderung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Ausdauer und Kraft als Grundlage der allgemeinen Fitness sowie der koordinativen Fähigkeiten, steht in allen Klassenstufen im Mittelpunkt des Sportunterrichts.

III. Kompetenzorientierter Sportunterricht

Kompetenzorientierter Sportunterricht ist Unterricht, der bewusst und geplant Bewegung und Bewegungslernen ermöglicht und zur Selbstständigkeit und Eigenverantwortung erzieht.

In entsprechenden Lernsituationen werden motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten, sportbezogenes Wissen sowie weitere fachübergreifende Kompetenzen entwickelt. Dies führt zum Erwerb der beschriebenen umfassenden Handlungskompetenz.

Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Soziale Kompetenz	Personale Kompetenz
<p>Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler verfügt über konditionelle Fähigkeiten (Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit und Beweglichkeit) Schüler verfügt über koordinative Fähigkeiten Schüler verfügt über allgemeine und spezielle Spielfähigkeit Schüler verfügt über Ausdrucksfähigkeit (Turnen, Gymnastik, Tanz) <p>Fertigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler verfügt über sportspezifische technische Fertigkeiten <p>Wissen</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kennt Spielregeln Schüler verfügt über altersgemäßes Fachwissen Schüler kann sportliche Sachverhalte altersgemäß formulieren <p>Transfer</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler ist in der Lage Gelerntes auf andere Bewegungsbereiche, Sportarten, Disziplinen/Geräte zu übertragen Schüler kann Fehler erkennen und korrigieren Schüler weiß um die Bedeutung von Bewegung und Sport für das eigene Wohlbefinden und eine gesunde Entwicklung 	<p>Beobachtung - Analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann sportliche Bewegungen und Spielhandlungen beobachten Schüler kann Informationen wahrnehmen, verstehen und umsetzen <p>Organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann sich beim Üben und Spielen organisieren Schüler kann Schiedsrichtertätigkeiten ausüben <p>Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann erarbeitete Bewegungen und Übungsfolgen zusammenstellen Schüler kann Erarbeitetes dokumentieren Schüler kann Erarbeitetes präsentieren 	<p>Kooperation</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann gemeinsam mit anderen Aufgaben bearbeiten und ausführen Schüler bietet Hilfe an Schüler kann andere unterstützen <p>Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann sachlich kommunizieren Schüler kann Konflikte verbal lösen <p>Fairplay</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann Regeln akzeptieren und einhalten Schüler kann Rücksicht auf andere nehmen <p>Zuverlässigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann sich an Absprachen und Vereinbarungen halten <p>Verantwortung</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler übernimmt Verantwortung für andere, z.B. Hilfe- und Sicherheitsstellung, Schiedsrichtertätigkeit, Mannschaftsführer usw. Schüler kann für andere einstehen. 	<p>Motivation</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler entwickelt Freude am Spiel/Sport um des Spielens/Sporttreibens willen Schüler ist neugierig und zeigt sich Neuem gegenüber aufgeschlossen <p>Leistungsbereitschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler zeigt Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen <p>Selbstwahrnehmung</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann sich selbst und seinen Körper akzeptieren Schüler kann seinen Körper und seine Empfindungen wahrnehmen und sich dazu äußern (z.B. Kick-, Flow-, Fun-, Angsterlebnisse) <p>Selbsteinschätzung</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann sein eigenes Sporttreiben reflektieren, realistisch einschätzen und entsprechend handeln Schüler setzt sich realistische, persönliche Ziele <p>Selbstvertrauen</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann Erfolge und Misserfolge wahrnehmen und entsprechend damit umgehen <p>Wagen und Verantworten</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann erkennbare Risiken bewusst einschätzen und kalkulierte Entscheidungen treffen Schüler übernimmt Verantwortung für sich selbst und sein Handeln in sportlichen Situationen und kann seine Entscheidungen begründen Schüler übernimmt Verantwortung für seinen eigenen Lernerfolg <p>Teamfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler kann je nach Situation eine Gruppe führen und sich einordnen Schüler kann mit Rückmeldung sachlich umgehen <p>Toleranz</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler akzeptiert andere <p>Kreativität</p> <ul style="list-style-type: none"> Schüler sucht eigene Lösungen

IV. Stufenspezifische Hinweise

1. STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE KLASSE 5 und 6

Das Bewegungs-, Spiel- und Sportangebot der Grundschule wird weitergeführt und vertieft. Der Schwerpunkt des Sportunterrichts in Klasse 5 und 6 liegt auf der Schulung und Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten und der Ausbildung sportmotorischer und sportartspezifischer Grundlagen. Entdeckendes Lernen und eigene Lernerfahrungen sind ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts. Einfache organisatorische Aufgaben werden den Schülerinnen und Schülern frühzeitig übertragen. Sowohl koedukativer Sportunterricht als auch Unterricht in getrennten Sportgruppen ermöglichen die Realisierung sinnvoller pädagogischer Zielsetzungen.

2. STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE KLASSE 7 und 8

Die bisher erworbenen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse werden gefestigt, vertieft, erweitert und optimiert. Aufgrund der körperlichen Entwicklung in dieser Altersstufe ist das Trainieren konditioneller Fähigkeiten besonders lohnend. Durch heterogene Entwicklungsverläufe entstehen große körperliche Unterschiede. Die Unterschiede in der Einstellung zur Bewegung und zum Sporttreiben werden in dieser Jahrgangsstufe besonders deutlich. Der Sportunterricht muss unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse durch Individualisierung und Differenzierung berücksichtigen.

Der Sportunterricht wird so gestaltet, dass Mädchen und Jungen ihre Fähigkeiten ohne Benachteiligung entwickeln können. Daher wird der Unterricht in der Regel in geschlechtergetrennten Sportgruppen organisiert. Im Rahmen von Projekten, Landheimaufenthalten und geeigneten Unterrichtseinheiten können die pädagogischen Chancen, die eine koedukative Erziehung bietet, genutzt werden.

Auf der Basis der motorischen Erfahrungen im Grundlagenbereich werden nun die sportartspezifischen Fertigkeiten weiterentwickelt. Die Schülerinnen und Schüler lernen die unterschiedlichen Sportarten fundierter kennen und erhalten damit eine Orientierungshilfe für das Sporttreiben im außerschulischen Bereich.

Um den Schülerinnen und Schülern eine Auswahl im Hinblick auf die Oberstufe zu ermöglichen, werden aus den Sportbereichen II und III jeweils mindestens drei Sportarten sowie eine oder zwei Sportarten aus dem Sportbereich IV angeboten.

Die konditionellen Fähigkeiten Ausdauer, Kraft, Beweglichkeit und Schnelligkeit und die Weiterentwicklung aller koordinativen Fähigkeiten bleiben weiterhin ein zentraler Bestandteil des Unterrichts.

Sportbereich I:	Fachkenntnisse	
Sportbereich II:	GT, GYM, LA, SW	mindestens 3 Sportarten
Sportbereich III:	BB, FB, HB, VB	mindestens 3 Sportarten
Sportbereich IV:	Sportarten aus dem offiziellen Schulsportwettkampfprogramm: Jugend trainiert für Olympia, z. B.: Orientierungslauf, Schlittschuhlauf, Badminton, Innebandy, Ultimate Frisbee	1-2 Sportarten

GT: Gerätturnen
GYM: Gymnastik/Tanz
LA: Leichtathletik

SW: Schwimmen
BB: Basketball
FB: Fußball

HB: Handball
VB: Volleyball

3. STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE KLASSE 9 und 10

Die bisher erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden weiter vertieft, variiert und optimiert. Ausgehend von der Praxis werden entscheidende Phasen in Bewegungsabläufen herausgearbeitet und deren funktionale Bedeutung erkannt. Die Schülerinnen und Schüler durchschauen die biologischen Zusammenhänge zwischen körperlicher Belastung und sportlicher Leistung. So gewinnen sie Einsicht in die Notwendigkeit von beständigem Üben und Trainieren. Das wachsende Interesse der Schülerinnen und Schüler an einer Auseinandersetzung mit der eigenen Körperlichkeit legt in diesen Jahrgangsstufen die Behandlung körper- und gesundheitsbezogener Themen nahe. Dies schließt auch die kritische Auseinandersetzung mit Körperidealen ein. Der Unterricht wird in der Regel in geschlechtergetrennten Sportgruppen organisiert. Im Rahmen von Projekten, Landheimaufenthalten und geeigneten Unterrichtseinheiten können die pädagogischen Ziele eines koedukativen Unterrichts verfolgt werden. Die Schülerinnen und Schüler erhalten Gelegenheit, auf der Basis grundlegender sportlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten inhaltliche Schwerpunkte zu setzen, um auf ein individuelles Leistungsoptimum hin zu arbeiten. Diese tragen ihren Neigungen und Interessen Rechnung und geben ihnen Entscheidungshilfen für die Sportartenwahl in der Oberstufe. Die Förderung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Ausdauer und Kraft als Grundlage der allgemeinen Fitness sowie der koordinativen Fähigkeiten, steht auch in dieser Klassenstufe im Mittelpunkt des Sportunterrichts. Der Bereich Fachkenntnisse bietet die Möglichkeit, die Schülerinnen und Schüler in die Lage zu versetzen, ihr Sporttreiben zunehmend selbstständig zu organisieren und durchzuführen. Um eine Auswahl für die Kurswahl zu ermöglichen, sollen sowohl aus Sportbereich II als auch aus Sportbereich III mindestens zwei Sportarten angeboten werden. In Sportbereich IV werden 1-2 Sportarten unterrichtet.

Sportbereich I:	Fachkenntnisse	
Sportbereich II:	GT, GYM, LA, SW	mindestens 2 Sportarten
Sportbereich III:	BB, FB, VB	mindestens 2 Sportarten
Sportbereich IV:	Sportarten aus dem offiziellen Schulsportwettkampfprogramm: Jugend trainiert für Olympia, z. B.: Orientierungslauf, Schlittschuhlauf, Badminton, Innebandy, Ultimate Frisbee	1-2 Sportarten

4. STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE KURSSTUFE

Zu einem vertieften Verständnis des Sporttreibens tragen, neben der Vermittlung und Anwendung von Kenntnissen aus Trainings- und Bewegungslehre, auch die vermittelten Inhalte der Sportpsychologie, Sportsoziologie und die Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Fragen des Sports bei. Die Verknüpfung von praktischen und theoretischen Inhalten ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, eigenverantwortlich zu handeln.

Viele Phänomene des Sports können nur mithilfe von Grundlagenwissen aus anderen Fachbereichen erklärt werden. Fachübergreifendes und fächerverbindendes Arbeiten sind deshalb unabdingbare Voraussetzungen für wissenschaftspropädeutische Fragestellungen.

Sportbereich I:	Fachkenntnisse
Sportbereich II: Individualsportarten	GT, GYM, LA, SW, Badminton
Sportbereich III: Mannschaftssportarten	BB, FB HB,VB, Innebandy

Das Kursangebot kann in besonderen Fällen erweitert werden,

- wenn nachhaltiger Bedarf in den Wünschen der Schülerinnen und Schüler festgestellt wird oder
- sich organisatorische, materielle bzw. personelle Bedingungen dauerhaft ändern.

Zum Ende des vorherigen Schulhalbjahrs wählen die Schülerinnen und Schüler die Sportkurse unter Berücksichtigung, dass im Laufe der Kursstufe mindestens eine Individualsportart (Sportbereich I) gewählt werden muss.

Aufgrund von organisatorischen Gründen wird die Kursstufe stufenübergreifend unterrichtet. Um Dopplungen von Fachkenntnissen zu vermeiden, wird die Reihenfolge der zu vermittelnden Fachkenntnisse wie folgt festgelegt:

1. Halbjahr: Training und Trainieren, Trainingsprinzipien, Sportbiologie
2. Halbjahr: Ausdauer
3. Halbjahr: Kraft
4. Halbjahr: Koordination, Schnelligkeit

Inhalte aus dem Bereich Gesundheit und Fitness werden in jedem Halbjahr vermittelt.

V. Kompetenzen und Inhalte

1. KLASSE 6

1.1. GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG

Die Schülerinnen und Schüler können

- in den Bereichen Laufen, Springen und Werfen die fundamentalen Bewegungen ausführen und altersgemäße disziplinspezifische Fertigkeiten in unterschiedlichen Variationen und Situationen anwenden;
- unterschiedliche Geräte überwinden, darauf balancieren und sich darauf stützen und in ihrer natürlichen Umgebung hangeln, klettern, schwingen, hängen;
- die fundamentalen Grundformen wie Auf- und Umschwingen, Rollen, Springen, Überschlagen in altersgemäßen Formen ausführen;
- zwei Schwimmmarten in Grobform ausführen;
- schnell schwimmen und sich ausdauernd im Wasser bewegen;
- tauchen, gleiten, schweben, springen;
- sich rhythmisch, dynamisch und raumorientiert, mit Partner/Partnerin oder Gruppe sowohl mit als auch ohne Gerät bewegen;
- ausgewählte Bewegungsverbindungen mitgestalten und gemeinsam darbieten.

Außerdem besitzen sie Erfahrungen in der Auseinandersetzung mit einem Partner wie zum Beispiel bei Zieh-, Kampf- oder Raufspielen.

1.2. SPIELEN – SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- die bisher erworbenen spielspezifischen Fertigkeiten in verfeinerter Form ausführen;
- einfache Spielsituationen erkennen und angemessen agieren;
- spielspezifische Handlungen in Angriff und Abwehr realisieren;
- mit- und gegeneinander spielen;
- Spielregeln verstehen, entwickeln und akzeptieren; Spiele mit vereinfachtem Regelwerk mit und ohne Schiedsrichter organisieren;
- eigene Spiele erfinden und diese auf ihre Bedürfnisse abändern.

1.3. GESUNDHEIT UND FITNESS

Die Schülerinnen und Schüler können

- die grundlegenden hygienischen Maßnahmen im Sport anwenden und wissen um die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung;
- Körpersignale und -reaktionen deuten;
- den Zusammenhang zwischen Belastung/Anspannung und Erholung/Entspannung erkennen und diese Erkenntnisse in ihrem sportlichen Handeln anwenden;
- eine ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten.

Außerdem haben sie ihre Fitness verbessert.

2. KLASSE 8

2.1. SPORTBEREICH I: FACHKENNTNISSE

Die Schülerinnen und Schüler können

- Bewegungsabläufe beschreiben;
- Maßnahmen zum Helfen und Sichern beschreiben und anwenden;
- Geräte auf- und abbauen;
- die Regeln der unterrichteten Sportarten in grundlegender Form benennen;
- die Reaktionen und Anpassungserscheinungen des Körpers bei Belastung nennen.

2.2. SPORTBEREICH II: INDIVIDUALSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- in den leichtathletischen Disziplinen jeweils eine alters- und schülergemäße Technik ausführen;
- längere Läufe absolvieren und eine Ausdauerleistung erbringen;
- einen leichtathletischen Mehrkampf bestehend aus Kurzstrecke, Sprung- und Wurfdisziplin absolvieren;
- auf der Basis der in Klasse 5 und 6 erlernten turnerischen Grundformen an drei Geräten alters- und schülergemäße Fertigkeiten sowie einfache akrobatische Figuren und normfreie Bewegungen ausführen;
- die gymnastischen Grundformen sowie einen Tanzstil in einfacher Form umsetzen;
- mit zwei Handgeräten umgehen;
- die erlernten Bewegungsfertigkeiten zu einer Übung nach choreografischen Gesichtspunkten verbinden und diese präsentieren;
- in zwei Schwimmtechniken schwimmen und haben eine weitere kennen gelernt;
- eine längere Strecke ohne Pause schwimmen.

2.3. SPORTBEREICH III: MANNSCHAFTSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;
- die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;
- die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.

2.4. SPORTBEREICH IV: SONSTIGE SPORTARTEN AUS DEM OFFIZIELLEN SCHULSPORTWETTKAMPFPROGRAMM

Individualsportarten

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Bewegungsabläufe in den gewählten Individualsportarten durchführen.

Mannschaftssportarten

Die Schülerinnen und Schüler können

- den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;
- die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;
- die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.

3. KLASSE 10

3.1. SPORTBEREICH I: FACHKENNTNISSE

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Sachverhalte aus der Bewegungslehre erklären;
- die Hauptfunktionsphase eines Bewegungsablaufes nennen;
- die Regeln der unterrichteten Sportarten wiedergeben;
- die biologischen Hintergründe der Anpassungserscheinungen des Körpers nach Belastung und Erholung erklären;
- die Möglichkeiten der Leistungssteigerung durch Training erklären;
- Grundsätze der sportgerechten Ernährung erklären;
- die Problematik von Drogen und Doping im Sport beschreiben;
- die Problematik des eigenen Sporttreibens in der Natur darlegen.

3.2. SPORTBEREICH II: INDIVIDUALSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- die in Klasse 8 gelernten leichtathletischen Techniken anwenden;
- längere Läufe absolvieren und eine Ausdauerleistung erbringen;
- einen leichtathletischen Mehrkampf bestehend aus Kurzstrecke, Sprung- und Wurfdisziplin absolvieren;
- auf der Basis der in Klasse 7/8 erlernten Fertigkeiten Übungsverbindungen an zwei Geräten turnen sowie Figuren aus der Akrobatik und normfreie Bewegungen turnen;
- die gymnastischen Grundformen auf Schulniveau;
- mit einem weiteren Handgerät umgehen und haben den in Klasse 7/8 gelernten Tanzstil verbessert;
- die erlernten Bewegungsfertigkeiten zu einer Übung nach choreografischen Gesichtspunkten verbinden und diese präsentieren.
- Die Schülerinnen und Schüler beherrschen zwei Schwimmtechniken und können eine längere Strecke ohne Pause schwimmen.

3.3. SPORTBEREICH III: MANNSCHAFTSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;
- gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;
- Spiele entwickeln, organisieren und leiten.

3.4. SPORTBEREICH IV: SONSTIGE SPORTARTEN AUS DEM OFFIZIELLEN SCHULSPORTWETTKAMPFPROGRAMM

Individualsportarten

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Techniken in den gewählten Individualsportarten anwenden.

Mannschaftssportarten

Die Schülerinnen und Schüler können

- spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;
- gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;
- Spiele entwickeln, organisieren und leiten.

4. KURSSTUFE

4.1. SPORTBEREICH I: FACHKENNTNISSE

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Bedeutung des eigenen sportlichen Handelns für eine gesunde Lebensführung beschreiben;
- die Bedeutung physischer Leistungsfaktoren erklären;
- die Bedeutung konditioneller Fähigkeiten erklären;
- Homöostase und trainingswirksamen Reiz als wichtige Gesetzmäßigkeiten des Trainings erklären;
- die Trainingsprinzipien Belastung und Erholung sowie progressive Belastung erklären;
- grundlegende Trainingsmethoden und -wirkungen eines Fitnesstrainings erklären und anwenden;
- sportartspezifisches Grundwissen wiedergeben.

4.2. SPORTBEREICH II: INDIVIDUALSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- die sportartspezifischen Fertigkeiten in der gewählten Individualsportart in mindestens zwei Disziplinen beziehungsweise an zwei Geräten beziehungsweise in zwei Techniken demonstrieren und Leistungen erbringen;

4.3. SPORTBEREICH III: MANNSCHAFTSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;
- gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel anwenden;
- Spiele entwickeln, organisieren und leiten.

4.4. AUSDAUERLEISTUNG

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine Ausdauerleistung erbringen.

VI. Kerncurriculum Sport

Die Dauer der Unterrichtssequenz bezieht sich jeweils auf die vier Halbjahre der Klassenstufen.

1. Klassenstufe 5-6			
Handlungskompetenzen	Kompetenzen	Inhalte	Dauer
	1. Grundformen der Bewegung Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Soziale Kompetenz Methodenkompetenz	in den Bereichen <ul style="list-style-type: none"> • Laufen, • Springen und • Werfen die fundamentalen Bewegungen ausführen und altersgemäße disziplinspezifische Fertigkeiten in unterschiedlichen Variationen und Situationen anwenden;	Koordinatives Laufen: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegen in verschiedene Richtungen • Schulung des Ballenlaufs, Kniehubs, Armeinsatzes • Verändern der Schrittlänge und -frequenz • Rhythmisches Überlaufen von Hindernissen • Laufen auf verschiedenen Untergründen Sprinten: <i>Antreten und Beschleunigen</i> <ul style="list-style-type: none"> • Aus der Bewegung • Aus dem Stand • Aus der Schrittstellung (Hochstart) • Aus verschiedenen Ausgangspositionen • Start- u. Reaktionsspiele auf optische, taktile u. akustische Reize • Verschiedene Staffelformen Ausdauernd Laufen: <ul style="list-style-type: none"> • Tempogefühl erwerben • Laufen in gleichmäßigem Tempo • Anpassen an Tempo und Rhythmus einer Gruppe • Ausdauernde Spielformen • Einschätzen von Körperreaktionen auf Belastung • Pulsmessung • Laufen im Gelände Springen: Vom Sprungerlebnis zum Sprungergebnis <ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Sprungformen • Erlernen und Festigen des Steigesprungs und des Sprunglaufs • Sprünge in die Weite: Vorbereitung Schrittweitsprung, • Sprünge in die Höhe: Schersprung, Vorbereitung Flop (Grobform) • Wettbewerbsformen 	12 Wochen

		<p>Werfen: <i>Vielfältige Wurf Schulung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielerisches Werfen mit verschiedenen Gegenständen • Zielgenaues Werfen auf feste und bewegliche Ziele • Weites Werfen • Wettbewerbsformen <p><i>Erlernen und Festigen des Schlagballweitwurfes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Drei-Schritt-Rhythmus • Einarmiger Schlagwurf aus dem Grundrhythmus <p><i>Vorbereitung Stoßbewegung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Schocken und Stoßen mit Medizinbällen • Einführung Standstoß mit der Kugel <p>Vierkampf:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprinten, Springen, Werfen und Ausdauernd Laufen im Rahmen der Bundesjugendspiele 	
Fachkompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	unterschiedliche Geräte überwinden, darauf balancieren und sich darauf stützen und in ihrer natürlichen Umgebung hangeln, klettern, schwingen, hängen;	Grundlegende und vielseitige Bewegungen aus dem normfreien Turnen Turnen und Klettern an Gerätebahnen und –kombinationen	10 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die fundamentalen Grundformen wie <ul style="list-style-type: none"> • Auf- und Umschwingen, • Rollen, • Springen, • Überschlagen in altersgemäßen Formen ausführen;	<p>Schwingen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufschwingen in den Handstand • Schwingen am Barren mit Kehren und Wenden <p>Rollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollbewegungen, Rolle vw. und Rolle rw. • Flugrolle • Handstand Abrollen • Rolle vw. am Barren <p>Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Absprung von Reutherbrett • Sprunggrätsche über den Kasten quer • Sprunghocke auf den Mattenberg • Absprung vom Minitrampolin <p>Überschlagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handstützüberschlag seitwärts (Rad) <p>Balancieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Statisches und dynamisches Gleichgewicht am Schwebebalken <p>Hilfestellung:</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> • Helfergriffe Erstellen von Übungsverbindungen	
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	zwei Schwimmarten in Grobform ausführen;	Schwimmen: <ul style="list-style-type: none"> • Kraul • Brust 	4 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz Soziale Kompetenz	schnell schwimmen und sich ausdauernd im Wasser bewegen;	Zeitschwimmen Ausdauerschwimmen Starts und Wenden	
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	tauchen, gleiten, schweben, springen;	Vielfältigste Bewegungsaufgaben im Wasser durchführen Tauchen, Gleiten, Schweben, Schleppen und Schieben eines Partners Verknüpfung verschiedener Schwimmstile Springen in spielerischer Form	
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	sich rhythmisch, dynamisch und raumorientiert, mit Partner/Partnerin oder Gruppe sowohl mit als auch ohne Gerät bewegen;	Gymnastische Grundformen mit und ohne Musik <ul style="list-style-type: none"> • Hüpfen, Laufen, Federn, Springen Choreographie <ul style="list-style-type: none"> • Raumwege, Dynamik, Körper- und Raumachsen, Aufstellungsformen 	6 Wochen
	ausgewählte Bewegungsverbindungen mitgestalten und gemeinsam darbieten.	Akrobatik Einfache Pyramiden zu Dritt, Hebefiguren Gestaltungsaufgaben Partner-, Gruppen- oder Synchron	4 Wochen
Personale Kompetenz Soziale Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler besitzen Erfahrungen in der Auseinandersetzung mit einem Partner wie zum Beispiel bei Zieh-, Kampf- oder Raufspielen.	Schiebe- und Ziehwettkämpfe, Ringern und Raufen Aufstellen von Regeln und Ritualen	4 Wochen
	2. Spielen und Spiel Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die bisher erworbenen spielspezifischen Fertigkeiten in verfeinerter Form ausführen; einfache Spielsituationen erkennen und angemessen agieren; spielspezifische Handlungen in	Allgemeine Ballschule <i>Kleine Spiele im Hinblick auf die vier großen Sportsportarten</i> <ul style="list-style-type: none"> • Ball ins Ziel, an Brett, Wand, Korb und Tor bringen • Umgang mit verschiedenen Bällen • Passen und sich freilaufen u. anbieten, fintieren, • Überzahlsituationen schaffen • Position zum Gegenspieler • Ballgewinn 	20 Wochen

	Angriff und Abwehr realisieren; mit- und gegeneinander spielen;	<ul style="list-style-type: none"> • Mann-Mann-Verteidigung • Umschalten von Angriff auf Verteidigung • Mannschaftliches Zusammenspiel 	
Fachkompetenz Soziale Kompetenz	Spielregeln verstehen, entwickeln und akzeptieren; Spiele mit vereinfachtem Regelwerk mit und ohne Schiedsrichter organisieren;	An vereinbarte Regeln halten Fair Play	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	eigene Spiele erfinden und diese auf ihre Bedürfnisse abändern.	Variationen verschiedener Spielvariablen <ul style="list-style-type: none"> • Regeln, Spielfeldgröße, Spielerzahl,... • Schiedsrichter, Mannschaften einteilen,... 	
	3. Gesundheit und Fitness Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz	die grundlegenden hygienischen Maßnahmen im Sport anwenden und wissen um die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung;	Informationen an Schülerinnen und Schüler Hygiene	4 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	Körpersignale und -reaktionen deuten;	Körper-, Gesundheits- und Haltungsschulung	
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz	den Zusammenhang zwischen Belastung/Anspannung und Erholung/Entspannung erkennen und diese Erkenntnisse in ihrem sportlichen Handeln anwenden;	Schülerinnen und Schüler unterziehen sich unterschiedlichen sportlichen Belastungen, notieren die Reaktionen ihres Körpers und suchen nach einer Erklärung, Herzfrequenzmessung Spannungs- und Entspannungsübungen	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	eine ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten.	Schulung des Zeit- und Tempogefühls Laufen in gleichmäßigem Tempo über längere Zeit oder über längere Distanzen Ausdauernd Schwimmen	4 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	Außerdem haben sie ihre Fitness verbessert.	Verbesserung der Ausdauerleistungsfähigkeit durch Gesamtlaufzeiten bis zu 20/25 Minuten Verbesserung der Kraftfähigkeiten durch Übungen mit dem eigenen Körper und Geräten (Zirkeltraining)	

2. Klassenstufe 7-8			
Handlungskompetenzen	Kompetenzen	Inhalte	
	1. Sportbereich I: Fachkenntnisse Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz	Bewegungsabläufe beschreiben;	Kennenlernen und beschreiben von sportartspezifischen Bewegungsabläufen	4 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz Soziale Kompetenz	Maßnahmen zum Helfen und Sichern beschreiben und anwenden;	Demonstration und Anwenden von Hilfestellungen im Gerätturnen	
Fachkompetenz Personale Kompetenz Soziale Kompetenz	Geräte auf- und abbauen;	Auf- und Abbau des Barrens, des Sprungs, des Schwebebalkens und des Bodenläufers im Gerätturnen	
Fachkompetenz Methodenkompetenz	die Regeln der unterrichteten Sportarten in grundlegender Form benennen;	Verfeinerung der Regelkenntnis der Mannschaftssportarten: <ul style="list-style-type: none"> • Zeitregeln, Punktregeln, Balltransportregeln • Distanzen, • Feld- und Feldbinnenmaße, • Spiele regelhaft anpassen (Spielerzahl, Spielfeld, Spielzeit) Individualsportarten: Leichtathletik: <ul style="list-style-type: none"> • Hochsprung: einbeiniger Absprung • Kugelstossen: Stossen Betätigen als Schiedsrichter bei den Sportspielen	
Fachkompetenz Methodenkompetenz	die Reaktionen und Anpassungserscheinungen des Körpers bei Belastung nennen;	Erhöhung der Herzfrequenz und Atemfrequenz, Wachstum der Muskulatur	
	2. Sportbereich II: Individualsportarten		
	Leichtathletik Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz	in den leichtathletischen Disziplinen jeweils eine alters- und schülergemäße Technik ausführen;	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung Kugelstoßen • Einführung Flop • Hinführung zur Hangsprungtechnik im Weitsprung • 75m Sprint, Einführung des Tiefstarts 	12 Wochen

Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz	längere Läufe absolvieren und eine Ausdauerleistung erbringen;	Verschiedene Laufformen in vielfältiger Umgebung durchführen (Orientierungslauf, Dauerlaufmethoden, Fahrtspiel) Testen der Ausdauerleistung: 3km Dauerlauf im Lill-Janskogen	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	einen leichtathletischen Mehrkampf bestehend aus Kurzstrecke, Sprung- und Wurfdisziplin absolvieren;	Vierkampf im Rahmen der Bundesjugendspielen Leichtathletik 75m Sprint, Weitsprung, Kugelstoß, 800m/1000m Ausdauerlauf	
	Gerätturnen		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	auf der Basis der in Klasse 5 und 6 erlernten turnerischen Grundformen an drei Geräten alters- und schülergemäße Fertigkeiten sowie einfache akrobatische Figuren und normfreie Bewegungen ausführen;	Turnen an Geräteparcours (normfrei) Boden: <ul style="list-style-type: none"> • Sprungrolle • Handstand mit Abrollen • Rad • Felgrolle (Jungen und Mädchen) • Vorübungen Handstützüberschlag (Jungen und Mädchen) • Sprünge, Drehungen und Schrittkombinationen und Stände (Mädchen) Sprung: <ul style="list-style-type: none"> • Sprunghocke über Pferd bzw. Kasten quer/längs Barren (Jungen): <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen • Wende und Kehre • Rolle vorwärts aus dem Grätschsitz in den Grätschsitz • Vorbereitung Kippaufschwung in den Grätschsitz (Jungen) Schwebebalken (Mädchen): <ul style="list-style-type: none"> • Sprungaufhocken (Aufgang) • Schritarten, Pferdchen- und Schrittsprung • 1/2 Drehung einbeinig • Spitzwinkelsitz • Radwende (Abgang) Hilfestellung: <ul style="list-style-type: none"> • Helfergriffe Erstellen von Übungsverbindungen	6 Wochen
	Gymnastik/Tanz		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die gymnastischen Grundformen sowie einen Tanzstil in einfacher Form umsetzen;	Grundformen ohne Handgerät Die gymnastischen Grundformen wiederholen und vertiefen durch verschiedene Variationen (z.B. Raum, Zeit, Dynamik) Kennenlernen einer Tanzform (z.B. Hip Hop, Jazz Dance, auch Dance Aerobic)	6 Wochen

Fachkompetenz Personale Kompetenz	mit zwei Handgeräten umgehen;	Handgeräte Ball und Seil Laufen, Hüpfen und Gehen in räumlichen Variationen	
Fachkompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erlernten Bewegungsfertigkeiten zu einer Übung nach choreografischen Gesichtspunkten verbinden und diese präsentieren;	In Einzel- oder Gruppenarbeit Choreographien selbst gestalten und präsentieren	
	Schwimmen		
Fachkompetenz	in zwei Schwimmtechniken schwimmen und haben eine weitere kennen gelernt;	Verbessern und Festigen der bisher erlernten Techniken im Kraul- und Brustschwimmen Einführung einer weiteren Technik: Rückenschwimmen Startsprung	6 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	eine längere Strecke ohne Pause schwimmen	Zeitschwimmen (50m oder 100m in 2 Techniken) Ausdauerschwimmen (12min bis 30min)	
	3. Sportbereich III: Mannschaftsportarten Volleyball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;	Ball über ein Netz mit 3 Ballkontakten (Annahme – Stellen – Angriff) spielen	5 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;	Stellen eines Balles Aufgabenverteilung Annahme – Zuspiel – Angriff Spielen in Grundsituationen vom 1:1 zum 3:3	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.	Verbessern und Erweitern der erlernten Techniken zum oberen und unteren Zuspiel Aufschlag von unten	
	Basketball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;	Körbe erzielen und verhindern	5 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;	Passen und Freilaufen I-Cut und L-Cut Bewegungen Mann-Mann Verteidigung Spielen in der Grundsituation 3:3	
Personale Kompetenz	die erworbenen Grundtechniken	Positionswurf nach Dribbling und Zuspiel	

Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	spielspezifisch anwenden.	Einführung und Anwenden des Korblegers	
	Handball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;	Tore erzielen und verhindern Kennenlernen des Wurfkreises	5 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;	Passen und Freilaufen Mann-Mann Verteidigung Spielen in Grundsituationen 2:1 bis 4:4	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.	Schlagwurf	
	Fußball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;	Tore schießen und verhindern	5 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;	Spielen in Grundsituationen 3:1 bis 5:5 Passen, Freilaufen und Anbieten Manndeckung	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.	Finten (Übersteiger) Stoppen und Passen Innenseit- und Spannstoß	

	4. SPORTBEREICH IV: SONSTIGE SPORTARTEN AUS DEM OFFIZIELLEN SCHULSPORTWETTKAMPFP ROGRAMM, ZUM BEISPIEL		
	Orientierungslauf Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	grundlegende Bewegungsabläufe in den gewählten Individualsportarten durchführen.	Umgang mit dem Kompass Orientierung auf einer Karte Laufen im Geländen	10 Wochen
	Schlittschuhlauf Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	grundlegende Bewegungsabläufe in den gewählten Individualsportarten durchführen.	Vielfältigste Bewegungsaufgaben auf dem Eis durchführen Vorwärtslaufen, Rückwärtslaufen, Gleiten, Gleiten auf einem Bein Bremstechniken	
	Badminton Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	grundlegende Bewegungsabläufe in den gewählten Individualsportarten durchführen.	Schlägergewöhnung Spielrelevante Grundschnitte (Clear, Smash) in Spielsituationen anwenden	
	Innebandy Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;	Tore mit einem Schläger erzielen und verhindern	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;	Spielen in Grundsituationen vom 1:1 zum 3:3	

Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.	Schlagschuss, Ziehschuss	
	Ultimate Frisbee Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;	Fangen einer Frisbee in einer Endzone Schrittregel, Wechsel der Spielrichtung Fair Game	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;	Passen, Freilaufen und Anbieten Spielen in Grundsituationen 3:3 zum 5:5	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.	Vorhandwurf, Rückhandwurf	

3. Klassenstufe 9-10			
Handlungskompetenzen	Kompetenzen	Inhalte	
	1. Sportbereich I: Fachkenntnisse Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz	grundlegende Sachverhalte aus der Bewegungslehre erklären;	Erklären von grundlegenden funktionalen Bewegungen bei turnerischen und leichtathletischen Bewegungen (z.B. Kippen, Stemmen, Flop)	6 Wochen
Fachkompetenz	die Hauptfunktionsphase eines Bewegungsablaufes nennen;	Erklären und beschreiben von Hauptfunktionsphasen am Beispiel gerätturnerischer und leichtathletischer Fertigkeiten	
Fachkompetenz Methodenkompetenz	die Regeln der unterrichteten Sportarten wiedergeben;	Übernahme der Rolle des Schiedsrichters, um die erlernten Regeln anzuwenden	
Fachkompetenz	die biologischen Hintergründe der Anpassungserscheinungen des Körpers nach Belastung und Erholung erklären;	Homöostase, Superkompensation	
Fachkompetenz	die Möglichkeiten der Leistungssteigerung durch Training erklären;	Trainingsprinzipien	
Fachkompetenz	Grundsätze der sportgerechten Ernährung erklären;	Fächerübergreifend mit Biologie Vorteile einer ausgewogenen Ernährung	
Fachkompetenz	die Problematik von Drogen und Doping im Sport beschreiben;	Fächerübergreifend mit Biologie	
Fachkompetenz	die Problematik des eigenen Sporttreibens in der Natur darlegen.	Müllproblem bei Ausdauerveranstaltungen Problematik von Alpinsportarten, Mountainbiking o.ä.	
	2. Sportbereich II: Individualsportarten Leichtathletik Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die in Klasse 8 gelernten leichtathletischen Techniken anwenden;	<ul style="list-style-type: none"> • Kugelstoßen (Anspring- oder Angleittechnik) • Flop • Hangsprungtechnik im Weitsprung 	12 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	längere Läufe absolvieren und eine Ausdauerleistung erbringen;	Verschiedene Laufformen in vielfältiger Umgebung durchführen (Orientierungslauf, Dauerlaufmethoden, Fahrtspiel) Testen der Ausdauerleistung:	

		3km Dauerlauf im Lill-Janskogen o.ä.	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	einen leichtathletischen Mehrkampf bestehend aus Kurzstrecke, Sprung- und Wurfdisziplin absolvieren;	Vierkampf im Rahmen der Bundesjugendspielen Leichtathletik 100m Sprint, Weitsprung, Kugelstoß, 800m/1000m Ausdauerlauf	
	Gerätturnen		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	auf der Basis der in Klasse 7/8 erlernten Fertigkeiten Übungsverbindungen an zwei Geräten turnen sowie Figuren aus der Akrobatik und normfreie Bewegungen turnen;	Grobformen aus Klasse 7 und 8 verfeinern Boden: • Überschlagbewegungen vorbereiten Sprung: • Sprunghocke Kasten längs (Jungen) bzw. quer (Mädchen) Barren (Jungen): • Einführung Oberarmkippe • Kippaufschwung in den Grätschsitz (Jungen) Schwebebalken (Mädchen): • Ganze Drehung Hilfestellung: • Helfergriffe Erstellen von Übungsverbindungen	10 Wochen
	Gymnastik/Tanz		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die gymnastischen Grundformen auf Schulniveau;	Die gymnastischen Grundformen wiederholen und vertiefen durch verschiedene Variationen (z.B. Raum, Zeit, Dynamik, Material, Rhythmus, mit Partner)	6 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	mit einem weiteren Handgerät umgehen und haben den in Klasse 7/8 gelernten Tanzstil verbessert;	Vertiefen der Handgeräte Ball und Seil Einführung des Handgerät Band Vertiefen der in Klasse 7/8 gelernten Tanzform	
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erlernten Bewegungsfertigkeiten zu einer Übung nach choreografischen Gesichtspunkten verbinden und diese präsentieren.	In Einzel- oder Gruppenarbeit Choreographien selbst gestalten und präsentieren	
	Schwimmen Die Schülerinnen und Schüler		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	beherrschen zwei Schwimmtechniken	Verfeinern der Technik im Kraul- und Brustschwimmen Erlernen der Rollwende	6 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	können eine längere Strecke ohne Pause schwimmen.	Zeitschwimmen (50m oder 100m in 2 Techniken) Ausdauerschwimmen (12min bis 30min)	

	3. Sportbereich III: Mannschaftsportarten Volleyball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7/8 Angriffsschlag (Drive) Einerblock	6 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	Umschalten von Verteidigung und Angriff in der Grundsituation 4-4 Zuspieler auf III	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation kleinerer Spielformen	
	Basketball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7/8 Finten mit und ohne Ball	6 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	I-Cut und L-Cut Bewegungen, Abstreifen Mann-Mann Verteidigung Spielen in der Grundsituation 3:3	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation kleinerer Spielformen	
	Fußball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7/8 Finten mit und ohne Ball, Annahme hoher Bälle Direktpassspiel	6 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	Passen, Freilaufen und Anbieten Manndeckung Überzahlspiele	

		Spiele in Grundsituationen 3:3 bis 7:7 (im Freien)	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation kleinerer Spielformen	
	4. SPORTBEREICH IV: SONSTIGE SPORTARTEN AUS DEM OFFIZIELLEN SCHULSPORTWETTKAMPFP ROGRAMM, ZUM BEISPIEL		
	Orientierungslauf Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	grundlegende Techniken in den gewählten Individualsportarten anwenden.	Orientierung auf einer Karte, Anwenden des Kompasses Kennenlernen erster Zeichen auf Karten Anlaufen verschiedener Kontrollpunkten im Gelände	10 Wochen
	Schlittschuhlauf Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	grundlegende Bewegungsabläufe in den gewählten Individualsportarten durchführen.	Vielfältigste Bewegungsaufgaben auf dem Eis demonstrieren und durchführen Laufen, Gleiten, Bremsen, Anhalten Richtungswechsel, Hindernisse umfahren oder überwinden Verhaltens- und Sicherheitsregeln	
	Badminton Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	grundlegende Bewegungsabläufe in den gewählten Individualsportarten durchführen.	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7/8 Spielrelevante Grundschläge (Clear, Drop, Stop, Unterhandclear, Aufschlag, Smash) in Spielsituationen anwenden Taktik im Einzel bzw. im Doppel	
	Innebandy Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7/8 Finten mit und ohne Ball	

	Mannschaftssportart anwenden;	Handgelenksschuss Direktpassspiel	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	Kennenlernen einer Raumdeckung Box-Play Spielen in Grundsituationen 3:3 bis 5:5	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation kleinerer Spielformen	
	Ultimate Frisbee Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7/8 Fangtechniken, Finten mit und ohne Frisbee Anwurf	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;	Passen, Freilaufen und Anbieten Manndeckung Überzahlspiele Spielen in Grundsituationen 3:3 bis 7:7	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.	Organisation kleinerer Spielformen	

4. Kursstufe			
In der Kursstufe werden 17 Doppelstunden pro Halbjahr unterrichtet. Die Schülerinnen und Schüler wählen die Kurse entsprechend der „Stufenspezifischen Hinweise“.			
Handlungskompetenzen	Kompetenzen	Inhalte	
	4.1. Sportbereich I: Fachkenntnisse Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz	die Bedeutung des eigenen sportlichen Handelns für eine gesunde Lebensführung beschreiben;		4 Wochen
Fachkompetenz	die Bedeutung physischer Leistungsfaktoren erklären;	Zusammenspiel von Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Beweglichkeit und Koordination	
Fachkompetenz	die Bedeutung konditioneller Fähigkeiten erklären;	Definition und Ausprägungen von Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit und Koordination	
Fachkompetenz	Homöostase und trainingswirksamen Reiz als wichtige Gesetzmäßigkeiten des Trainings erklären;	Reaktion des Körpers auf einmaliges Training Homöostase, Superkompensation	
Fachkompetenz	die Trainingsprinzipien Belastung und Erholung sowie progressive Belastung erklären;	Reaktion des Körpers auf mehrmaliges Training Effekt der summierten Wirksamkeit, Optimale Pausenlänge	
Fachkompetenz	grundlegende Trainingsmethoden und -wirkungen eines Fitnessstrainings erklären und anwenden;	Theorie und Methodik des Trainierens Belastungsnormative Trainingsmethoden für Kraft und Ausdauer, Optimale Pause in Intervallmethoden Zirkeltraining, Stationstraining	
Fachkompetenz	sportartspezifisches Grundwissen wiedergeben	Bewegungsbeschreibungen Gruppentaktische Maßnahmen in Mannschaftssportarten	
	4.2. Sportbereich II: Individualsportarten Leichtathletik Die Schülerinnen und Schüler können		

Fachkompetenz Personale Kompetenz	die sportartspezifischen Fertigkeiten in mindestens zwei Disziplinen demonstrieren und Leistungen erbringen;	100m Sprint, Hürdenlauf, Weitsprung, Hochsprung, Kugelstoß	12 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	eine Ausdauerleistung erbringen.	Verschiedene Laufformen in vielfältiger Umgebung durchführen (Orientierungslauf, Dauerlaufmethoden, Fahrtspiel) Testen der Ausdauerleistung: Shuttle Test oder Coopertest oder Lill-Janskogen	
Fachkompetenz Personale Kompetenz	einen leichtathletischen Mehrkampf bestehend aus Kurzstrecke, Sprung- und Wurfdisziplin absolvieren;	Vierkampf im Rahmen der Bundesjugendspielen Leichtathletik 100m Sprint, Weitsprung, Kugelstoß, 800m/1000m Ausdauerlauf	
	Gerätturnen Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Soziale Kompetenz Methodenkompetenz	die sportartspezifischen Fertigkeiten an zwei Geräten demonstrieren und Leistungen erbringen;	Schüler/innen erbringen an mindestens 2 Geräten Leistungen und zeigen hierbei selbstständig zusammengestellte Übungsverbindungen: Mädchen: Boden: Rollen, Felge, Überschläge, statische Elemente Sprung: Sprunghocke über den Kasten Schwebebalken: Aufgänge, Schritte, Sprünge, Drehungen, Statische Elemente, Abgänge Jungen: Boden: Rollen, Felge, Überschläge Sprung: Sprunghocke über den Kasten Barren: Schwungstemmen, Rollen, Kippen, Wenden, Kehren, Drehhocke	12 Wochen
	Gymnastik/Tanz Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz Soziale Kompetenz Methodenkompetenz	die sportartspezifischen Fertigkeiten an mindestens zwei Geräten demonstrieren und Leistungen erbringen;	Schüler/innen erbringen mindestens in einem der beiden Bereiche Leistungen: Gymnastik: Erstellen und Präsentieren eine flüssige und harmonische Gymnastikkür mit Pflichtsequenzen mit Gerät (Ball, Band, Seil, Reifen) Tanz: Erstellen und Präsentieren einer Choreographie im tänzerischen Bereich unter vorgegebenen Gesichtspunkten Je nach Kursanforderung können auch beide Bereiche benotet werden.	12 Wochen

	Schwimmen Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	die sportartspezifischen Fertigkeiten in zwei Techniken demonstrieren und Leistungen erbringen;	Schüler/innen erbringen eine Leistung in 50m oder 100m Kraul oder Brust Demonstration der Technik Brust und Kraul Demonstration Rollwende	12 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	eine Ausdauerleistung erbringen.	Ausdauerschwimmen (12min bis 30min)	
	4.3. Sportbereich III: Mannschaftsportarten Volleyball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;	Festigen und Verbessern der Fertigkeiten aus Klasse 7-10 Angriffsschlag Drive Einerblock	12 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	Umschalten von Verteidigung und Angriff in der Grundsituation 4-4 Block und Blocksicherung Zuspieler auf III	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation kleinerer Spielformen	
	Basketball Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7-10 Rebound Sprungwurf	12 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	Give and Go, Backdoor Direkter Block, Indirekter Block Schnellangriff Mann-Mann Verteidigung Spielen in der Grundsituation 3:3	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation kleinerer Spielformen	
	Fußball Die Schülerinnen und Schüler können		

Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7-10 Ballannahme im Lauf	12 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	Spielerlagerung zur Ballseite Gruppentaktische Angriffsmittel (z.B. Doppelpass, Hinterlaufen und Kreuzen) Manndeckung Spielen in Grundsituationen 4:4 bis 11:11 (im Freien)	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation kleinerer Spielformen	
	Innebandy Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;	Verfeinerung der Fertigkeiten aus Klasse 7-10 Lupfer Spielen in Grundsituationen 3:3 bis 5:5	12 Wochen
Fachkompetenz Personale Kompetenz	gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;	Wechsel von Mann-Mann auf Ball-Raumverteidigung Power-Play, Box-Play	
Personale Kompetenz Methodenkompetenz Soziale Kompetenz	Spiele entwickeln, organisieren und leiten.	Organisation und Durchführung eines Innebandyturniers	
	4.4. Ausdauerleistung Die Schülerinnen und Schüler können		
Fachkompetenz Personale Kompetenz	eine Ausdauerleistung erbringen.	Shuttle Test oder 3km Geländelauf im Lill-Janskogen oder Cooper-Test Ausdauerschwimmen (12min bis 30min)	1 Woche

VII. Leistungsbewertung im Fach Sport

1. Grundsätze

Die Leistungsbewertung im Fach Sport bezieht sich auf die im Unterricht erworbenen Kompetenzen. Den Schülerinnen und Schülern muss im Unterricht hinreichend Gelegenheit gegeben werden, diese Kompetenzen in den bis zur Leistungsüberprüfung angestrebten Ausprägungsgraden zu erwerben. Der Unterricht und die Leistungsbewertung werden so angelegt, dass sie den Lernenden auch Erkenntnisse über die individuelle Lernentwicklung ermöglichen. Wichtig für den weiteren Lernfortschritt ist es, erreichte Kompetenzen herauszustellen und die Lernenden zum Weiterlernen zu ermutigen. Die Kriterien zur Leistungsbewertung müssen für die Schülerinnen und Schüler transparent sein. Für Lehrerinnen und Lehrer sind die Ergebnisse der Leistungsbewertung Anlass, die Ziele und die Methoden des Unterrichts zu überprüfen und ggfs. zu modifizieren.

Grundsätzlich sind alle im Lehrplan ausgewiesenen Kompetenzen bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Die Entwicklung von Kompetenzen lässt sich insbesondere durch Beobachtung von Schülerhandlungen sowie durch Bewertung der Leistungen feststellen.

In der Sekundarstufe I und in der Klasse 10 ist keine „Schriftliche Leistung“ vorgesehen. Die Leistungsbewertung erfolgt ausschließlich in den zwei Beurteilungsbereichen „Sportliche Leistung“ und „Sonstige Leistung im Unterricht“, die gleich zu gewichten sind, ohne dass Noten rein algebraisch zu ermitteln sind.

In der Kursstufe erfolgt die Leistungsbewertung in den Bereichen „Sportliche Leistung“, „Sonstige Leistung im Unterricht“ und „Schriftliche Leistung“. Die Gewichtung erfolgt im Verhältnis

Sportliche Leistung:	ca. 40%
Sonstige Leistung im Unterricht:	ca. 40%
Schriftliche Leistung:	ca. 20%

2. Beurteilungsbereich „Sportliche Leistung“

In diesen Bereich fällt die Bewertung der reinen sportmotorischen Leistung. Diese Leistungen werden in der Regel nach messbaren oder nach fachspezifischen Kriterien bewertet. Für die Individualsportarten Leichtathletik und Schwimmen existieren Tabellen mit Zuordnung von erbrachten Leistungen zu einem Notenbereich (siehe Anhang). Für das Geräteturnen und Schlittschuhlaufen gelten die in der Fachkonferenz beschlossenen Niveaunkretisierungen. In Gymnastik/Tanz setzt sich die „Sportliche Leistung“ aus einer Gymnastikkür mit Pflichtsequenzen und einer Gestaltung, d.h. einer selbsterarbeiteten Tanzkomposition zusammen.

Für die großen Spiele Basketball, Volleyball und Fußball gibt es im Anhang jeweils beispielhaft einen Kriterienkatalog. Die Kriterien dienen als Orientierung.

Für weitere Mannschaftssportarten, wie z.B. Innebandy und Frisbee, wird die sportliche Leistung nach einem in der Fachkonferenz analog beschlossenen Kriterienkatalog bewertet.

3. Beurteilungsbereich „Sonstige Leistung im Unterricht“

In diesem Bereich sind alle Leistungen zu werten, die die Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit dem Unterricht erbringen. Sie beruhen auf den Beobachtungen von Schülerhandlungen und erfassen Qualität, Häufigkeit und Kontinuität der Beiträge, der Schülerinnen und Schüler im Unterricht. Insbesondere gehören dazu:

- Mündliche Beiträge zum Unterricht
- Mitarbeit bei verschiedenen Formen der Gruppen- oder Partnerarbeit
- Erarbeitung und Präsentation von Ergebnissen
- Lernbereitschaft und Anstrengungsbereitschaft
- Sportmotorischer Lernzuwachs
- Planung und Durchführung von Wettkämpfen
- Aufbau und Abbau von Geräten
- Helfen und Sichern an Geräten
- Unterstützung anderer Schüler und Schülerinnen
- Lernförderndes Verhalten
- Führen eines Trainingstagebuchs
- Teilnahme am Deutschen Sportabzeichen

Die Teilnahme am Sportunterricht in Sportkleidung, Kleidung und Schuhe, gehört zu den Pflichten der Schülerinnen und Schüler. Das Fehlen der Sportkleidung kann zur Leistungsbewertung herangezogen werden.

4. Beurteilungsbereich „Schriftliche Leistung“

Klausuren dienen der schriftlichen Überprüfung der Lernergebnisse in einem Kursabschnitt. In der Kursstufe wird eine Klausur pro Halbjahr geschrieben. In den Klausuren sollen alle Anforderungsbereiche abgedeckt werden. Die entsprechenden Operatoren (siehe Anhang) sollen genutzt werden.

Bei schriftlichen Klausuren der Oberstufe ist die Notenverteilung gemäß der folgenden Tabelle festgelegt, die auch der Bewertung von schriftlichen Abiturprüfungen zu Grunde liegt.

ab 95%	15 Punkte	ab 90%	14 Punkte	ab 85%	13 Punkte
ab 80%	12 Punkte	ab 75%	11 Punkte	ab 70%	10 Punkte
ab 65%	09 Punkte	ab 60%	08 Punkte	ab 55%	07 Punkte
ab 50%	06 Punkte	ab 45%	05 Punkte	ab 40%	04 Punkte
ab 34%	03 Punkte	ab 27%	02 Punkte	ab 20%	01 Punkte

Aufgrund der Besonderheit der DS Stockholm als Begegnungsschule führen bei der Bewertung der schriftlichen Leistungen nur solche sprachlichen Mängel zu einem Leistungsabzug, die sinnzerstörend sind.

Weitere schriftliche Leistungen können von der Lehrerin und Lehrer eingefordert werden.

5. Lehrwerke

Grundlage für den theoretischen Teil des Sportunterrichts ist das Lehrwerk „Optimales Sportwissen“ (Spitta Verlag). Das Lehrwerk enthält zum Teil Hinweise und Aufgabenstellungen, die sich für innere Differenzierung eignen.

Das Lehrwerk wird ergänzt durch weitere Arbeitsmaterialien für differenzierende Themen bzw. Aufgaben.

VIII. Sonstiges

Der Lehrplan des Faches Sport der Deutschen Schule orientiert sich an den Inhalten und Kompetenzbereichen an dem Bildungsplan Baden-Württemberg und den Lehrplänen von Thüringen und Nordrhein-Westfalen.

IX. Anhang

Notentabelle Leichtathletik Klasse 5 Jungen							
Note	Sprint 50m	Weitsprung	Hochsprung	Ballwurf 80g	1000m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	08,50 s	3,60 m	1,09 m	38,00 m	04:03 min	15:30 min	2500 m
2	08,90 s	3,20 m	1,01 m	32,00 m	04:20 min	17:30 min	2200 m
3	09,50 s	2,90 m	0,92 m	26,00 m	04:38 min	19:30 min	1900 m
4	10,30 s	2,50 m	0,80 m	22,00 m	05:01 min	21:30 min	1600 m
5	10,90 s	2,05 m	0,70 m	18,00 m	05:20 min	23:00 min	1300 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 5 Mädchen							
Note	Sprint 50m	Weitsprung	Hochsprung	Ballwurf 80g	800m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	08,60 s	3,43 m	1,09 m	22,00 m	03:35 min	15:30 min	2100 m
2	09,10 s	3,08 m	1,01 m	18,00 m	03:55 min	17:30 min	1900 m
3	09,70 s	2,75 m	0,92 m	14,00 m	04:18 min	19:30 min	1600 m
4	10,30 s	2,35 m	0,80 m	11,00 m	04:41 min	21:30 min	1300 m
5	11,00 s	1,95 m	0,70 m	9,00 m	05:00 min	23:00 min	1100 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 6 Jungen							
Note	Sprint 50m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	1000m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	08,30 s	3,66 m	1,15 m	5,45 m	03:56 min	15:00 min	2600 m
2	08,80 s	3,40 m	1,10 m	4,78 m	04:12 min	17:00 min	2300 m
3	09,40 s	3,15 m	1,05 m	4,10 m	04:31 min	19:00 min	2000 m
4	10,10 s	2,80 m	1,00 m	3,43 m	04:52 min	21:00 min	1700 m
5	10,70 s	2,40 m	0,90 m	2,80 m	05:14 min	22:30 min	1400 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 6 Mädchen							
Note	Sprint 50m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	800m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	08,40 s	3,36 m	1,10 m	4,85 m	03:30 min	15:30 min	2200 m
2	08,90 s	3,12 m	1,05 m	4,20 m	03:50 min	17:30 min	2000 m
3	09,50 s	2,88 m	1,00 m	3,55 m	04:12 min	19:30 min	1700 m
4	10,10 s	2,60 m	0,90 m	2,90 m	04:36 min	21:30 min	1400 m
5	10,80 s	2,30 m	0,80 m	2,25 m	04:55 min	23:00 min	1200 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 7 Jungen							
Note	Sprint 75m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	1000m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	11,70 s	4,10 m	1,23 m	8,00 m	03:45 min	14:30 min	2700 m
2	12,30 s	3,70 m	1,13 m	7,00 m	04:01 min	16:30 min	2400 m
3	12,90 s	3,40 m	1,05 m	6,00 m	04:19 min	18:30 min	2100 m
4	13,70 s	3,00 m	0,94 m	5,00 m	04:41 min	20:30 min	1800 m
5	14,30 s	2,55 m	0,85 m	4,00 m	04:58 min	22:00 min	1500 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 7 Mädchen							
Note	Sprint 75m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	800m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	12,10 s	3,83 m	1,18 m	6,30 m	03:25 min	15:00 min	2300 m
2	12,70 s	3,53 m	1,11 m	5,30 m	03:45 min	17:00 min	2100 m
3	13,30 s	3,15 m	1,03 m	4,30 m	04:06 min	19:00 min	1800 m
4	14,00 s	2,75 m	0,95 m	3,60 m	04:30 min	21:00 min	1500 m
5	14,80 s	2,35 m	0,87 m	2,60 m	04:50 min	22:30 min	1300 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 8 Jungen							
Note	Sprint 75m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 4kg	1000m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	11,20 s	4,30 m	1,32 m	8,65 m	03:33 min	13:30 min	2800 m
2	11,90 s	4,00 m	1,24 m	7,65 m	03:48 min	15:30 min	2500 m
3	12,60 s	3,60 m	1,13 m	6,65 m	04:06 min	17:30 min	2200 m
4	13,30 s	3,20 m	1,02 m	5,65 m	04:26 min	19:30 min	1900 m
5	13,90 s	2,75 m	0,92 m	4,65 m	04:45 min	21:00 min	1600 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 8 Mädchen							
Note	Sprint 75m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	800m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	11,80 s	3,93 m	1,21 m	6,70 m	03:20 min	14:30 min	2400 m
2	12,40 s	3,63 m	1,15 m	5,70 m	03:40 min	16:30 min	2200 m
3	13,00 s	3,25 m	1,09 m	4,70 m	04:00 min	17:30 min	1900 m
4	13,70 s	2,85 m	1,01 m	3,70 m	04:24 min	19:00 min	1600 m
5	14,50 s	2,45 m	0,95 m	2,70 m	04:45 min	20:30 min	1400 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 9 Jungen							
Note	Sprint 100m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 4kg	1000m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	13,90 s	4,60 m	1,40 m	8,00 m	03:23 min	13:00 min	2900 m
2	14,50 s	4,20 m	1,32 m	7,00 m	03:37 min	15:00 min	2600 m
3	15,30 s	3,90 m	1,21 m	6,00 m	03:52 min	17:00 min	2300 m
4	16,40 s	3,40 m	1,09 m	5,00 m	04:13 min	19:00 min	2000 m
5	17,10 s	3,00 m	1,00 m	4,00 m	04:30 min	20:30 min	1700 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 9 Mädchen							
Note	Sprint 100m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	800m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	15,10 s	4,03 m	1,23 m	7,00 m	03:15 min	14:00 min	2500 m
2	15,90 s	3,73 m	1,17 m	6,00 m	03:35 min	16:00 min	2300 m
3	16,90 s	3,35 m	1,11 m	6,00 m	03:55 min	18:00 min	2000 m
4	17,50 s	2,95 m	1,05 m	4,00 m	04:18 min	20:00 min	1700 m
5	18,20 s	2,55 m	1,00 m	3,00 m	04:40 min	21:30 min	1500 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 10 Jungen							
Note	Sprint 100m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 5kg	1000m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	13,50 s	4,90 m	1,47 m	9,00 m	03:14 min	12:30 min	3000 m
2	14,10 s	4,50 m	1,39 m	8,00 m	03:27 min	14:00 min	2700 m
3	14,80 s	4,10 m	1,31 m	7,00 m	03:40 min	15:30 min	2400 m
4	15,80 s	3,70 m	1,19 m	6,00 m	04:18 min	17:00 min	2100 m
5	16,50 s	3,25 m	1,10 m	5,00 m	04:40 min	19:00 min	1800 m

Notentabelle Leichtathletik Klasse 10 Mädchen							
Note	Sprint 100m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	800m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
1	14,90 s	4,08 m	1,25 m	7,40 m	03:11 min	14:00 min	2600 m
2	15,60 s	3,78 m	1,19 m	6,40 m	03:30 min	16:00 min	2400 m
3	16,60 s	3,40 m	1,13 m	5,40 m	03:50 min	18:00 min	2100 m
4	17,20 s	3,00 m	1,07 m	3,40 m	04:12 min	20:00 min	1800 m
5	17,90 s	2,60 m	1,02 m	2,40 m	04:35 min	21:30 min	1600 m

Notentabelle Leichtathletik							
Kursstufe		Jungen					
Note	Sprint 100m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 6kg	1000m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
15	12,70 s	5,35 m	1,58 m	9,66 m	03:01 min	11:30 min	3300 m
14	12,90 s	5,20 m	1,55 m	9,33 m	03:05 min	11:45 min	3200 m
13	13,10 s	5,10 m	1,52 m	9,00 m	03:09 min	12:00 min	3100 m
12	13,30 s	4,95 m	1,49 m	8,66 m	03:13 min	12:30 min	3000 m
11	13,50 s	4,80 m	1,46 m	8,33 m	03:16 min	13:00 min	2900 m
10	13,80 s	4,70 m	1,43 m	8,00 m	03:20 min	13:30 min	2800 m
9	14,00 s	4,55 m	1,41 m	7,66 m	03:25 min	14:00 min	2700 m
8	14,30 s	4,40 m	1,37 m	7,33 m	03:29 min	14:30 min	2600 m
7	14,60 s	4,30 m	1,35 m	7,00 m	03:33 min	15:00 min	2500 m
6	14,90 s	4,15 m	1,32 m	6,66 m	03:39 min	15:30 min	2400 m
5	15,10 s	4,00 m	1,29 m	6,33 m	03:45 min	16:00 min	2300 m
4	15,40 s	3,90 m	1,27 m	6,00 m	03:50 min	16:30 min	2200 m
3	15,60 s	3,75 m	1,24 m	5,66 m	03:56 min	17:00 min	2100 m
2	15,90 s	3,60 m	1,21 m	5,33 m	04:01 min	17:30 min	2000 m
1	16,10 s	3,45 m	1,19 m	5,00 m	04:07 min	18:00 min	1900 m

Notentabelle Leichtathletik							
Kursstufe		Mädchen					
Note	Sprint 100m	Weitsprung	Hochsprung	Kugel 3kg	800m	Ausdauer	
						3km Crosslauf	Cooper
15	14,40 s	4,33 m	1,32 m	8,36 m	02:55 min	13:30 min	2800 m
14	14,60s	4,23 m	1,30 m	8,03 m	03:01 min	13:45 min	2700 m
13	14,80 s	4,13 m	1,28 m	7,70 m	03:08 min	14:00 min	2600 m
12	15,00 s	4,03 m	1,26 m	7,36 m	03:14 min	14:30 min	2550 m
11	15,20 s	3,93 m	1,24 m	7,03 m	03:20 min	15:00 min	2500 m
10	15,40 s	3,83 m	1,22 m	6,70 m	03:25 min	15:30 min	2400 m
9	15,70 s	3,70 m	1,20 m	6,36 m	03:32 min	16:00 min	2300 m
8	16,00 s	3,60 m	1,18 m	6,03 m	03:39 min	16:30 min	2200 m
7	16,40 s	3,45 m	1,16 m	5,70 m	03:45 min	17:00 min	2100 m
6	16,60 s	3,30 m	1,14 m	5,36 m	03:52 min	17:30 min	2000 m
5	16,80 s	3,15 m	1,12 m	5,03 m	03:59 min	18:00 min	1900 m
4	17,00 s	3,05 m	1,10 m	4,70 m	04:06 min	18:30 min	1800 m
3	17,20 s	2,90 m	1,08 m	4,36 m	04:14 min	19:00 min	1750 m
2	17,40 s	2,80 m	1,06 m	4,03 m	04:22 min	19:30 min	1700 m
1	17,70 s	2,65 m	1,05 m	3,70 m	04:30 min	20:00 min	1600 m

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 5 Jungen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	Rücken 50m		
1	01:57,0	00:54,0	00:56,0		
2	01:05,0	01:01,0	01:03,0		
3	01:13,0	01:09,0	01:12,0		
4	01:22,0	01:18,0	01:21,0		
5	01:32,0	01:28,0	01:31,0		

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 5 Mädchen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	Rücken 50m		
1	01:00,0	00:57,0	01:01,0		
2	01:07,0	01:05,0	01:08,0		
3	01:15,0	01:13,0	01:17,0		
4	01:24,0	01:23,0	01:27,0		
5	01:36,0	01:33,0	01:36,0		

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 6		Jungen			
Note	Brust 50m	Freistil 50m	Rücken 50m		
1	00:55,0	00:51,0	00:53,0		
2	01:02,0	00:58,0	01:00,0		
3	01:10,0	01:06,0	01:09,0		
4	01:20,0	01:15,0	01:18,0		
5	01:30,0	01:25,0	01:28,0		

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 6		Mädchen			
Note	Brust 50m	Freistil 50m	Rücken 50m		
1	00:58,0	00:55,0	00:58,0		
2	01:05,0	01:02,0	01:05,0		
3	01:12,0	01:10,0	01:15,0		
4	01:21,0	01:20,0	01:23,0		
5	01:33,0	01:30,0	01:33,0		

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 7 Jungen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m		
1	00:52,0	00:47,0	00:50,0		
2	00:59,0	00:54,0	00:57,0		
3	01:07,0	01:01,0	01:05,0		
4	01:16,0	01:09,0	01:13,0		
5	01:25,0	01:18,0	01:23,0		

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 7 Mädchen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m		
1	00:56,0	00:51,0	00:55,0		
2	01:02,0	00:58,0	01:01,0		
3	01:10,0	01:06,0	01:09,0		
4	01:19,0	01:15,0	01:18,0		
5	01:29,0	01:25,0	01:28,0		

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 8 Jungen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	
1	00:50,0	00:44,0	00:48,0	01:59,0	
2	00:57,0	00:49,0	00:54,0	02:14,0	
3	01:04,0	00:56,0	01:01,0	02:30,0	
4	01:12,0	01:04,0	01:09,0	02:49,0	
5	01:22,0	01:13,0	01:18,0	03:10,0	

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 8 Mädchen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	
1	00:54,0	00:48,0	00:53,0	02:09,0	
2	01:00,0	00:55,0	00:59,0	02:23,0	
3	01:07,0	01:02,0	01:07,0	02:39,0	
4	01:16,0	01:10,0	01:15,0	02:56,0	
5	01:26,0	01:19,0	01:24,0	03:16,0	

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 9 Jungen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	Freistil 100m
1	00:49,0	00:41,0	00:45,0	01:53,0	01:35,0
2	00:54,0	00:46,0	00:51,0	02:05,0	01:48,0
3	01:01,0	00:52,0	00:57,0	02:20,0	02:03,0
4	01:09,0	00:59,0	01:05,0	02:37,0	02:20,0
5	01:18,0	01:07,0	00:14,0	02:56,0	02:40,0

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 9 Mädchen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	Freistil 100m
1	00:53,0	00:46,0	00:51,0	02:04,0	01:49,0
2	00:58,0	00:51,0	00:57,0	02:17,0	02:04,0
3	01:05,0	00:57,0	01:03,0	02:31,0	02:20,0
4	01:13,0	01:05,0	01:11,0	02:48,0	02:40,0
5	01:23,0	01:14,0	01:21,0	03:07,0	03:02,0

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 10 Jungen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	Freistil 100m
1	00:47,0	00:38,0	00:43,0	01:47,0	01:30,0
2	00:52,0	00:42,0	00:48,0	01:58,0	01:41,0
3	00:58,0	00:48,0	00:54,0	01:11,0	01:54,0
4	01:06,0	00:54,0	01:02,0	02:26,0	02:09,0
5	01:15,0	01:03,0	01:10,0	02:42,0	02:27,0

Notentabelle Schwimmen					
Klasse 10 Mädchen					
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	Freistil 100m
1	00:52,0	00:43,0	00:49,0	01:58,0	01:43,0
2	00:57,0	00:48,0	00:54,0	02:10,0	01:55,0
3	01:03,0	00:54,0	01:01,0	02:24,0	02:09,0
4	01:10,0	01:01,0	01:08,0	02:40,0	02:26,0
5	01:20,0	01:10,0	01:17,0	02:58,0	02:45,0

Notentabelle Schwimmen					
Kurstufe		Jungen			
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	Freistil 100m
15	00:44,0	00:35,0	00:40,0	01:41,0	01:24,0
14	00:45,5	00:36,5	00:41,5	01:44,0	01:27,0
13	00:47,0	00:38,0	00:43,0	01:47,0	01:30,0
12	00:48,7	00:39,3	00:44,7	01:50,7	01:33,7
11	00:50,3	00:40,7	00:46,3	01:54,3	01:37,3
10	00:52,0	00:42,0	00:48,0	01:58,0	01:41,0
9	00:54,0	00:44,0	00:50,0	02:02,3	01:45,3
8	00:56,0	00:46,0	00:52,0	02:06,7	01:49,7
7	00:58,0	00:48,0	00:54,0	02:11,0	01:54,0
6	01:00,7	00:50,0	00:56,7	02:16,0	01:59,0
5	01:03,3	00:52,0	00:59,3	02:21,0	02:04,0
4	01:06,0	00:54,0	01:02,0	02:26,0	02:09,0
3	01:09,0	00:57,0	01:04,7	02:31,3	02:15,0
2	01:12,0	01:00,0	01:07,3	02:36,7	02:21,0
1	01:15,0	01:03,0	01:10,0	02:42,0	02:27,0

Notentabelle Schwimmen					
Kurstufe		Mädchen			
Note	Brust 50m	Freistil 50m	R/S 50m	Brust 100m	Freistil 100m
15	00:48,7	00:39,7	00:45,1	01:50,0	01:35,0
14	00:50,3	00:41,3	00:47,0	01:54,0	01:39,0
13	00:52,0	00:43,0	00:49,0	01:58,0	01:43,0
12	00:53,7	00:44,7	00:51,0	02:02,0	01:47,0
11	00:55,3	00:46,3	00:52,9	02:06,0	01:51,0
10	00:57,0	00:48,0	00:54,9	02:10,0	01:55,0
9	00:59,0	00:50,0	00:56,9	02:14,7	01:59,7
8	01:01,0	00:52,0	00:59,0	02:19,3	02:04,3
7	01:03,0	00:54,0	01:01,0	02:24,0	02:09,0
6	01:05,3	00:56,3	01:03,3	02:29,3	02:14,7
5	01:07,7	00:58,7	01:05,7	02:34,7	02:20,3
4	01:10,0	01:01,0	01:08,0	02:40,0	02:26,0
3	01:13,3	01:04,0	01:11,0	02:46,0	02:32,3
2	01:16,7	01:07,0	01:14,0	02:52,0	02:38,7
1	01:20,0	01:10,0	01:17,0	02:58,0	02:45,0

Volleyball					
	„Sehr gut“ (15 – 13 NP) Du machst kaum Fehler, spielst auch unter Drucksituationen effektiv und technisch stabil.	„Gut“ (12 – 10 NP) Du machst wenig Fehler, unter Druckbedingungen treten Qualitätsschwankungen auf.	„Befriedigend“ (09 – 07 NP) Du beteiligst dich aktiv am Spiel. In komplexen Spielsituationen fehlt es an Spielübersicht und Kontrolle.	„Ausreichend“ (06 – 04 NP) Dein Spiel ist passiv und häufig nicht situationsgerecht. Die Aktionen wirken häufig zufällig.	„Mangelhaft“ (03 – 00 NP) Du bist kaum ins Spiel eingebunden. Das Spiel geht selten weiter.
Technik/Individualtaktik					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Oberes Zuspiel 2. Unteres Zuspiel 3. Block 4. Angriff 5. Aufschlag Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> • korrekte Spielstellung • Techniknoten-punkte 	Die Techniknotenpunkte der Grundtechniken sowie die Spielstellung werden im gesamten Spiel konstant realisiert (ökonomisch, koordiniert, zielgerichtet). Überraschende Spielsituationen werden häufiger erfolgreich gelöst (Einsatz von Hilfstechniken).	Die Techniknotenpunkte der Grundtechniken sowie die Spielstellung werden in übersichtlichen Spielsituationen konstant umgesetzt, unterliegen aber unter Druckbedingungen Qualitätsschwankungen (nicht immer konstant, ökonomisch und gut koordiniert). Überraschende Spielsituationen werden gelegentlich erfolgreich gelöst (Einsatz von Hilfstechniken mit wechselndem Erfolg).	Nicht in allen geforderten Techniken sind die Techniknotenpunkte realisierbar, die Spielstellung leidet deutlich unter Druckbedingungen und wird manchmal auch in übersichtlichen Situationen nicht rechtzeitig eingenommen (nicht alle Techniken sind zielorientiert, ökonomisch und koordiniert.) Unter vergleichsweise geringen Druckbedingungen kommt es bereits zum Einsatz von wenig effektiven Hilfstechniken	Probleme mit den Grundtechniken sind feststellbar, der Ball kann aber noch weitergespielt werden. Die rechtzeitige Einnahme der Spielstellung gelingt selten. Um den Spielfluss aufrechterhalten zu können, ist ein großer, größtenteils ineffektiver Bewegungsaufwand notwendig. Recht häufig wird mit Hilfstechniken agiert, die aber trotzdem auch aufgrund einer recht hohen Bewegungsaktivität den Spielfluss aufrechterhalten helfen.	Eine häufig zu späte oder falsche Einnahme der Spielstellung führt dazu, dass der Schüler fortdauernd unter Druck handelt. Erfolgreiche Aktionen sind aufgrund unzureichender Technik eher zufällig. Aufgrund einer permanenten Überforderung kommt es nur selten zu Aktionen, die den Spielfluss aufrechterhalten. Das mangelnde Fertigkeitenniveau führt zu einer deutlich eingeschränkten motorischen Aktivität.
Mannschaftstaktik					
Grundsituationen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Spielaufbau mit <ul style="list-style-type: none"> • Abwehr des Aufschlags • Zuspiel 2. Angriff mit <ul style="list-style-type: none"> • Aufschlag • Angriffshandlungen 3. Abwehrverhalten mit <ul style="list-style-type: none"> • Blockverhalten • Feldabwehrverhalten • Angriffssicherung Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> • Situationsangemessenes Verhalten • Ergebnisorientierter Technikeinsatz 	Motorische Aktionen und taktisches Verhalten bestimmen entscheidend die positiven Spielhandlungen der Mannschaft. Taktisches Verhalten wird in allen Spielsituationen den Vorgaben entsprechend und situationsgemäß umgesetzt	Motorische Aktionen und taktisches Verhalten unterstützen das Mannschaftsspiel erkennbar positiv. Taktisches Verhalten wird in allen Spielsituationen den Vorgaben entsprechend umgesetzt.	Motorische Aktionen und taktisches Verhalten sind erkennbaren Leistungsschwankungen unterworfen, stabilisieren dennoch das Spiel. Das taktische Verhalten entspricht im Wesentlichen den Vorgaben, führt aber durch manche abweichende Verhaltensweisen zu Überraschungsmomenten in der eigenen Mannschaft.	Motorische Aktionen und taktische Verhaltensweisen lassen nur in einfachen Spielsituationen eine gewisse Konstanz erkennen und tragen damit zur Aufrechterhaltung des Spielgeschehens bei. Das taktische Verhalten beschränkt sich im Wesentlichen auf die Einnahme der Spielposition während der Ball ruht. In den aktiven Spielphasen wird mit wechselhaftem Erfolg gehandelt.	Motorische Aktionen sind wenig zielorientiert und unterbrechen häufig den Spielfluss. Vorgegebene taktische Verhaltensweisen sind kaum erkennbar. Es wird spontan und damit für die Mitspieler häufig überraschend mit nur geringem Erfolg gehandelt.
Effektivität					
	In allen drei Grundsituationen häufig mit Erfolg am Spiel beteiligt.	In allen drei Grundsituationen recht häufig mit ordentlichem Erfolg und mit wenigen misslungenen Aktionen beteiligt.	In zwei Grundsituationen mit mehrheitlich gelungenen Aktionen beteiligt.	Unterdurchschnittlich häufig an allen Aktionen beteiligt, negative und positive Aktionen gleichen sich etwa aus.	An relativ wenigen Spielaktionen beteiligt, motorische Aktionen führen überwiegend zu Fehlern.
Kondition/Koordination					
Physische Leistungsfaktoren (Ausdauer, Schnelligkeit, Kraft), Dynamik, Handlungsschnelligkeit, Bewegungspräzision	Verfügt über herausragende positionsspezifische Leistungsfaktoren; hohe Handlungsschnelligkeit	positionsspezifische Leistungsfaktoren sind ausgeprägt; Handlungsschnelligkeit zu Gunsten der Ballsicherheit etwas reduziert	besitzt weder ausgeprägte Leistungsfaktoren noch erkennbare Defizite, kann insgesamt mithalten; Handlungsschnelligkeit eingeschränkt	vereinzelte Defizite sind feststellbar; sie können jedoch mitunter kompensiert werden; braucht in bestimmten Situationen lang für Handlungsausführung	auffällige Defizite mit Auswirkungen auf den Spielverlauf bzw. den Spieldesign; sehr langsame Handlungsausführung

Basketball					
	"Sehr gut" (15-13 Punkte)	"Gut" (12-10 Punkte)	"Befriedigend" (9-7 Punkte)	"Ausreichend" (6-4 Punkte)	"Mangelhaft" (3-1 Punkt(e))
	Du machst so gut wie keine Fehler spielst auch unter Drucksituationen effektiv und technisch stabil. Du kannst komplexe Spielsituationen Lösen.	Du machst wenig Fehler, unter Druckbedingungen treten Qualitätschwankungen auf.	Du beteiligst dich aktiv am Spiel. In komplexen Situationen fehlt es an Spielübersicht und Kontrolle.	Dein Spiel ist passiv und häufig nicht situationsgerecht. Die Aktionen wirken häufig zufällig.	Du bist kaum ins Spiel eingebunden. Das Spiel geht selten weiter. Deine Aktionen wirken zufällig.
Technik/Individualtaktik					
Abschluss: Korbleger und Würfe	Abschlüsse werden technisch korrekt, variantenreich, auch unter Bedrängnis, häufig erfolgreich und mit hoher Dynamik eingesetzt	Technisch korrekte Abschlüsse, die in den meisten Spielsituationen adäquat eingesetzt werden	Techniken werden in übersichtlichen Situationen korrekt und mit wechselndem Erfolg eingesetzt	Grobform der Technik ist erkennbar. Nur in sehr unbedrängten Situationen sichere Ausführung erkennbar	Keine basketballspezifische Technik erkennbar – viele falsche Entscheidungen
Dribbling, 1:1 Verhalten, Ballsicherheit, Passen	Sehr sicheres beidhändiges Ballhandling mit Vielzahl an Finten - kann auch Situationen für die Mitspieler kreieren	Sichere und zielorientierte Aktionen - auch gegen Verteidigung	Überwiegend sichere Aktionen mit wechselndem Erfolg – Defizite z.B. in der Übersicht bzw. unter Bedrängnis	Nur in einfachen Situationen zielorientiert – wenige gelungene Aktionen	Verliert fast jeden Ball aufgrund gravierender technischer Mängel
Individuelles Verteidigungsverhalten	Korrekte Position zwischen Ball und Korb – auch mit Ballgewinnen – kann Bewegungen des Angreifers antizipieren	i.d.R. korrekte Verteidigungsposition; kann den Angreifer meistens ohne Foulspiel kontrollieren	In übersichtlichen Situationen meist richtige Verteidigungsposition – mit Defiziten in der Dynamik und Effektivität	Korrekte Verteidigungsposition nur noch ansatzweise erkennbar	Keine Gegnerzuordnung mehr vorhanden
Individualtaktik Freilaufen, Rein-Raus Aktion (V-Cut, I-Cut), Facing	Grundbewegungen und Variationen sind automatisiert und werden situationsgerecht angewendet - fast immer anspielbar	Meist effektive und situationsentsprechende Umsetzung	Gelegentliche Anwendung – Defizite im Timing und räumlicher Orientierung	Freilaufen nur noch in der Grobform erkennbar Insbesondere Probleme beim Timing und in komplexeren Situationen	Kein Freilaufen erkennbar - Nur durch Zufall anspielbar
Mannschaftstaktik					
Gruppentaktische Angriffselemente „Give and Go“, „Block und Abrollen“, „Cut and Fill“, Fastbreak	Situationsgerechtes und variantenreiches Anwenden mit effektivem Abschluss; initiiert Zusammenspiele	Gute Kenntnisse und zumeist erfolgreiche Umsetzung in adäquaten Spielsituationen	Gruppentaktische Fähigkeiten werden in der Grobform gezeigt – Defizite in der Dynamik und im Entscheidungsverhalten	Nur in ganz einfachen Situationen und in Ansätzen korrekte Umsetzung	Keine taktischen Kenntnisse vorhanden
Positionsverhalten in Angriff und Verteidigung im Rahmen der Mannschaftstaktik	Antizipiert bzw. initiiert viele Spielsituationen und setzt Impulse – richtiges lesen der Spielsituation - effektiv und situationsgerecht	Erkennt meistens die Spielsituation richtig und behält die Orientierung auf dem Spielfeld	Spielposition ist erkennbar - verliert in komplexeren Spielsituationen auch mal die Übersicht	Defizite im Spielverständnis und beim Einnehmen von Spielpositionen – selten gelungene Aktionen	Ein Fremdkörper auf dem Spielfeld
Effektivität					
(Ballgewinn, -verlust, Tore, Torvorbereitung, Freilaufbewegungen, Kreativität)	Ist an den wichtigen Spielaktionen beteiligt und setzt die entscheidenden Impulse	überwiegend solide und gelungene Aktionen, die zum Mannschaftserfolg beitragen	nimmt am Spielaufbau u. Abwehrspiel teil, ohne wesentliche Akzente zu setzen	seine Fehler bringen den Gegner immer wieder ins Spiel; trägt nichts zum Mannschaftserfolg bei	keine positiv auffälligen Spielhandlungen; seine Fehler haben Einfluss auf das Spielergebnis
Kondition/Koordination					
Physische Leistungsfaktoren(Ausdauer, Schnelligkeit, Kraft), Dynamik, Handlungsschnelligkeit, Bewegungspräzision	Verfügt über herausragende positionsspezifische Leistungsfaktoren; hohe Handlungsschnelligkeit	positionsspezifische Leistungsfaktoren sind ausgeprägt; Handlungsschnelligkeit zu Gunsten der Ball-sicherheit etwas reduziert	besitzt weder ausgeprägte Leistungsfaktoren noch erkennbare Defizite, kann insgesamt mithalten; Handlungsschnelligkeit eingeschränkt	vereinzelte Defizite sind feststellbar; sie können jedoch mitunter kompensiert werden; braucht in bestimmten Situationen lang für Handlungsausführung	auffällige Defizite mit Auswirkungen auf den Spielverlauf bzw. den Spielabschluss; sehr langsame Handlungsausführung

Fußball

	„Sehr gut“ (15 – 13 NP)	„Gut“ (12 – 10 NP)	„Befriedigend“ (09 – 07 NP)	„Ausreichend“ (06 – 04 NP)	„Mangelhaft“ (03 – 00 NP)
	Du machst kaum Fehler, spielst auch unter Drucksituationen effektiv und technisch stabil.	Du machst wenig Fehler, unter Druckbedingungen treten Qualitätsschwankungen auf.	Du beteiligst dich aktiv am Spiel. In komplexen Spielsituationen fehlt es an Spielübersicht und Kontrolle.	Dein Spiel ist passiv und häufig nicht situationsgerecht. Die Aktionen wirken häufig zufällig.	Du bist kaum ins Spiel eingebunden. Das Spiel geht selten weiter.
Technik/Individualtaktik					
Ballsicherheit (Techniken der Ballannahme, des Passens, Kopfballs, Ballführen, Tempodribbling, Schuss) Zweikampfstärke (Durchsetzungsvermögen in 1:1-Situationen, offensiv: Finten, defensiv: Tacklings; Stellungsspiel, Antizipation des Gegnerverhaltens)	Verarbeitet auch viele Bälle in hohen Drucksituationen, kann gezielt und effektiv weiterpassen; passen über weite Distanzen mit hoher Präzision Gewinnt sehr viele 1:1-Situationen; beherrscht verschiedene Finten bzw. Abwehrtacklings; souveränes Stellungsspiel	kann sich meistens am Ball behaupten und findet auch in Drucksituationen einen Mitspieler angemessenes Repertoire an Finten und Abwehrmaßnahmen, um Mehrzahl der Zweikämpfe zu gewinnen; gutes Stellungsspiel	kann einfache Bälle konstant verarbeiten und zielgerichtet weiterleiten, Ballverluste in Drucksituationen; Pässe erreichen i.d.R. ihr Ziel verfügt über einige wenige Finten sowie Abwehrmaßnahmen, um Zweikämpfe gewinnen zu können; erfüllt die Prinzipien des Stellungsspiels	Probleme mit den Grundtechniken sind feststellbar, der Ball kann aber noch weitergespielt werden; relativ viele Fehlpässe verliert mehrheitlich Zweikampfsituationen durch Schwächen in den Bewegungs-/ Körpertechniken; Mängel im Stellungsspiel	verliert die meisten Bälle durch gravierende Mängel in den Grundtechniken verliert fast alle Zweikampfsituationen, ist leicht auszuspielen; i.d.R. falsches Stellungsspiel
Mannschaftstaktik					
Taktik der Spielpositionen; Spielverständnis, Spielübersicht für Interaktion mit anderen Mannschaftsteilen, Freilaufen und Anbieten, Kombinationsspiel, Spielgestaltung; Umschalten von Angriff auf Abwehr bzw. umgekehrt	Antizipiert den Spielverlauf; bestimmt das Spiel in Offensive/Defensive, löst sowohl als Ballbesitzer als auch als Nicht-Ballbesitzer Aktionen aus; verhält sich stets situations- und positionsgerecht.	läuft sich meistens richtig frei und nimmt am Spiel konstruktiv teil bzw. erfüllt begrenztes Aufgabenspektrum in der Defensive sehr zuverlässig	greift nur in einfachen Situationen ins Spiel ein, verhält sich zurückhaltend, kann aber seine taktische Aufgabe noch mit wechselndem Erfolg wahrnehmen	agiert mitunter fehlerhaft und bringt sich nur gelegentlich ins Spiel ein, Defizite im Spielverständnis (Freilaufen erfolgt selten, ist häufig nicht anspielbar) und in der Spielantizipation erkennbar	zeigt deutliche Defizite im Spielverständnis, greift nur wenig ins Spiel ein, macht sehr viele Fehler auf seiner Spielposition, deutliche Schwachstelle im Team
Effektivität					
(Ballgewinn, -verlust, Tore, Torvorbereitung, Freilaufbewegungen, Kreativität)	Ist an den wichtigen Spielaktionen beteiligt und setzt die entscheidenden Impulse	überwiegend solide und gelungene Aktionen, die zum Mannschaftserfolg beitragen	nimmt am Spielaufbau u. Abwehrspiel teil, ohne wesentliche Akzente zu setzen	seine Fehler bringen den Gegner immer wieder ins Spiel; trägt nichts zum Mannschaftserfolg bei	keine positiv auffälligen Spielhandlungen; seine Fehler haben Einfluss auf das Spielergebnis
Kondition/Koordination					
Physische Leistungsfaktoren(Ausdauer, Schnelligkeit, Kraft), Dynamik, Handlungsschnelligkeit, Bewegungspräzision	Verfügt über herausragende positionsspezifische Leistungsfaktoren; hohe Handlungsschnelligkeit	positionsspezifische Leistungsfaktoren sind ausgeprägt; Handlungsschnelligkeit zu Gunsten der Ball-sicherheit etwas reduziert	besitzt weder ausgeprägte Leistungsfaktoren noch erkennbare Defizite, kann insgesamt mithalten; Handlungsschnelligkeit eingeschränkt	vereinzelte Defizite sind feststellbar; sie können jedoch mitunter kompensiert werden; braucht in bestimmten Situationen lang für Handlungsausführung	auffällige Defizite mit Auswirkungen auf den Spielverlauf bzw. den Spielausgang; sehr langsame Handlungsausführung

Übersicht über die Operatoren im Fach Sport

Anforderungsbereich I

Operatoren	Definitionen	AFB
Angeben/Nennen	Ohne nähere Erläuterungen aufzählen	I
Beschreiben	Strukturen, Sachverhalte oder Zusammenhänge unter Verwendung der Fachsprache in eigenen Worten wiedergeben	I (-II)
Darstellen	Erkannte Zusammenhänge, Sachverhalte und Arbeitsverfahren strukturiert und fachsprachlich einwandfrei wiedergeben	I-II
Einordnen/Zuordnen	Mit erläuternden Hinweisen in einen genannten Zusammenhang einfügen	I-II
Skizzieren	Sachverhalte, Strukturen oder Ergebnisse kurz und übersichtlich darstellen mit Hilfe von z. B. Übersichten, Schemata, Diagrammen, Abbildungen, Tabellen	I-II
Zusammenfassen	Wesentliche Aussagen komprimiert und strukturiert wiedergeben	I-II

Anforderungsbereich II

Operatoren	Definitionen	AFB
Analysieren	Unter gezielten Fragestellungen Elemente, Strukturmerkmale und Zusammenhänge herausarbeiten und die Ergebnisse darstellen	II
Anwenden/ Übertragen	Einen bekannten Sachverhalt, eine bekannte Methode auf eine neue Problemstellung beziehen	II (-III)
Auswerten	Daten oder Einzelergebnisse zu einer abschließenden Gesamtaussage zusammenführen	II (-III)
Erklären	Ein Phänomen oder einen Sachverhalt auf Gesetzmäßigkeiten zurückführen	II (-III)
Erläutern	Nachvollziehbar und verständlich veranschaulichen	II
Herausarbeiten	Aus den direkten und indirekten Aussagen eines Textes einen Sachverhalt, eine Position erkennen und darstellen	II
In Beziehung setzen	Zusammenhänge unter vorgegebenen oder selbst gewählten Gesichtspunkten begründet darstellen	II (-III)
Vergleichen/ Gegenüberstellen	Nach vorgegebenen oder selbst gewählten Gesichtspunkten Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede ermitteln und darstellen	II (-III)

Anforderungsbereich III

Operatoren	Definitionen	AFB
Auseinandersetzen mit ...	Nach ausgewiesenen Kriterien ein begründetes eigenes Urteil zu einem dargestellten Sachverhalt und/oder zur Art der Darstellung entwickeln	III
Begründen	Einen angegebenen Sachverhalt auf Gesetzmäßigkeiten zurückführen bzw. hinsichtlich Ursachen und Auswirkungen nachvollziehbar Zusammenhänge herstellen	II-III
Beurteilen	Zu einem Sachverhalt ein selbstständiges Urteil unter Verwendung von Fachwissen und Fachmethoden auf Grund von ausgewiesenen Kriterien formulieren und begründen	III
Bewerten	Eine eigene Position nach ausgewiesenen Normen und Werten vertreten	III
Entwerfen	Ein Konzept in seinen wesentlichen Zügen prospektiv/ planend darstellen	III
Entwickeln	Eine Skizze, eine Hypothese, ein Experiment, ein Modell oder eine Theorie schrittweise weiterführen und ausbauen	(II-) III
Erörtern	Ein Beurteilungs- oder Bewertungsproblem erkennen und darstellen, unterschiedliche Positionen und Pro- und Kontra-Argumente abwägen und mit einem eigenen Urteil als Ergebnis abschließen	III
Problematisieren	Widersprüche herausarbeiten, Positionen oder Theorien hinterfragen	III
Prüfen/Überprüfen	Eine Meinung, Aussage, These, Argumentation bzw. einen Sachverhalt nachvollziehen und auf der Grundlage eigener Beobachtungen oder eigenen Wissens beurteilen	III
Stellungnehmen	Siehe „Beurteilen“ und „Bewerten“	III
Stellung nehmen aus der Sicht von .../ eine Erwiderung formulieren aus der Sicht von ...	Aus Sicht einer bekannten Position eine unbekannt Position, Argumentation oder Theorie kritisieren oder in Frage stellen	III