



FELIX-KLEIN-GYMNASIUM

FELIX-KLEIN-GYMNASIUM GÖTTINGEN

Schuleigener Arbeitsplan SPORT – Sekundarstufe I

Stand Dezember 2019



1. Einleitung

Sport hat am Felix-Klein-Gymnasium einen großen Stellenwert. Neben dem besonderen Angebot als Partnerschule des Leistungssports (siehe Homepage/ Besondere Angebote) steht dabei vor allem der Sportunterricht im Mittelpunkt, welcher in der Sekundarstufe I mit zwei Wochenstunden angeboten wird¹.

Als Sportfreundliche Schule stehen für den Sportunterricht eine Vielzahl an Sportstätten zur Verfügung, sowohl direkt auf dem Sportgelände als auch in der direkten Umgebung. Für das Schulgelände sind folgende Sportstätten in direkter Umgebung zu nennen:

- Zwei Dreifach-Sporthallen am Großen Felix
- Eine Sporthalle an der Außenstelle Kleiner Felix
- Gymnastikhalle
- Kraftraum
- Outdoor-Basketballplatz am Großen Felix
- Fußball-Wiese am Großen Felix
- Multisport-Tartanplatz am Kleinen Felix (Basketball, Fußball, Leichtathletik)

In der näheren Umgebung können folgende Sportstätten genutzt werden:

- Jahnstadion (Leichtathletik, Fußball-Kunstrasen)
- Kiessee (Bootshaus, Orientierungslauf)
- Badeparadies Eiswiese (Hallenbad)
- Freibad Brauweg
- Radrennbahn Sandweg
- RoXx-Kletterhalle (Institut für Sportwissenschaften)

Die aufgeführte Vielzahl an Sportstätten ermöglicht somit besondere inhaltliche Angebote im Sportunterricht, die damit deutlich über den traditionellen Sportartenkanon hinausgehen. Exemplarisch sind hier das Kanufahren auf dem Kiessee oder das Rennradfahren auf der Radrennbahn zu nennen.

2. Systematik

Der vorliegende Schuleigene Arbeitsplan basiert auf den Vorgaben Niedersächsisches Kultusministerium durch das „Kerncurriculum für die Schulformen des Sekundarbereichs I Schuljahrgänge 5 –10 – Sport“ (Niedersächsisches Kultusministerium 2017). Dabei wurden die Vorgaben der einzelnen Bewegungsfelder auf konkrete Inhalte bzw. Sportarten übertragen. Dabei ist die Zuordnung überwiegend auf Doppeljahrgänge erfolgt, wobei bestimmte Einheiten fest an einen Jahrgang gebunden sind (z.B. Schwimmen in Jahrgang 6).

Die konkrete inhaltliche Ausarbeitung ist als Leitfaden für die Gestaltung der Unterrichtseinheiten zu sehen, es besteht jedoch die pädagogische Flexibilität für die einzelne Lehrkraft bei der Anbahnung der zu vermittelnden Kompetenzen.

¹ Ausnahme: bilingualer Sportunterricht in der Klasse 7 --> drei Wochenstunden (zusätzliche Theoriestunde für Spracharbeit)

Anmerkung:

Die für das Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“ im RdErl.d. MK v. 1.2.2005 Sportunterricht in den Schuljahrgängen 5 und 6 an der Hauptschule, der Realschule und am Gymnasium vorgegebene Stundenzahl von 10DS in Klasse 5/6 und 20 DS in Klasse 7-10 kann aufgrund nicht ausreichender Belegungszeiten der Schwimmbäder nicht in vollem Umfang erfüllt werden. Deshalb ist die Stundenverteilung an dieser Stelle im Stoffverteilungsplan auf einen realistischen Umfang angepasst worden (10DS in Klasse 10, 15 DS in Klasse 7-10). Bei entsprechender Verfügbarkeit von Schwimmzeiten kann dieses ausgedehnt werden.

Die im Kerncurriculum aufgeführten prozessbezogenen Kompetenzen sind ausdrücklich nicht bestimmten Einheiten zugeordnet, sondern sind für den vorliegenden schuleigenen Arbeitsplan als übergeordnet für alle Bewegungsfelder zu sehen bzw. werden von der Lehrkraft bei entsprechender Schwerpunktsetzung zugeordnet.

3. Leistungsbewertung

Für die Leistungskontrolle hat die Fachkonferenz Sport am 19.10.2017 folgende Gewichtung beschlossen:

- a. **75% sportmotorische Leistungen**
- b. **25% Sonstige Leistungen**

Dabei hat die Fachkonferenz dem Bereich „Sonstige Leistungen“ (siehe Kerncurriculum) folgende Aspekte zugeordnet:

Anstrengungs- und Leistungsbereitschaft in Theorie und Praxis, Bereitschaft zur verantwortungsvollen Zusammenarbeit im Team, Fair Play, Bereitschaft zum Helfen und Unterstützen, Reflexion des eigenen Lernfortschritts, ggf. verschiedene Formen der Unterrichtsdokumentation

Für die Bewertung der sportmotorischen Leistungen sind für die jeweiligen Bewegungsfelder exemplarische Kriterien jeweils in den Notenbereichen GUT und AUSREICHEND definiert.

Grundsätzlich gelten darüber hinaus die Vorgaben des „Kerncurriculum für die Schulformen des Sekundarbereichs I Schuljahrgänge 5 –10 – Sport“ (Niedersächsisches Kultusministerium 2017) sowie der „Grundsätze und Bestimmungen für den Schulsport“ (Niedersächsisches Kultusministerium 2011).

4. Stoffverteilungsplan / Tabellarische Übersicht²

Bewegungsfeld	Klasse 5 / Klasse 6				Klasse 7 / Klasse 8				Klasse 9 / Klasse 10			
Spiele bis Jahrgang 9: 2 Zielschusspiele 1 Endzonenspiel 1 Rückschlagspiel Jahrgang Jhg. 10: 1 Rückschlagspiel	Spiele mit der Hand → Völkerball	5	Kleinfeld-Varianten großer Sportspiele	7	Fußball	7	Volleyball	8	Endzonenspiel (GESETZT)	6	Volleyball	6
	Volley spielen → Ball über die Schnur	5	Basketball	7	Tischtennis	5	Basketball oder/und Handball	8	Badminton	6	Floorball / Hockey	8
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen			Grundfertigkeiten Grundschwimmarten / Schwimmabzeichen	10			Vertiefung Brust / Rücken Kraulschwimmen Streckentauchen	10			Helfen und Retten Triathlon	5
Turnen und andere Bewegungskünste Normiertes und nicht-normiertes Turnen			Bodenturnen (inkl. Akrobatik) Sprung	5	Reck Boden	4			Sprung / Parcours Boden	4	Barren Boden	4
Gymnastische und tänzerisches Bewegen	Rope Skipping	5			Jumpstyle	5	Standardtanz (GESETZT)	5			HipHop / Clipdance	5
Laufen, Springen, Werfen	(Weit-) Springen, Werfen Laufen	5	(Weit-) Springen, Werfen Laufen	5	OL Sprint mit Start Kugel	5	OL Sprint mit Start Kugel	5-6	Hochsprung Speerwurf	6	OL Sprint mit Start Kugel	5
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten			Radfahren	3							Triathlon	2
Kämpfen	Partnerkämpfe. Kämpfen am Boden. Kämpfen an Gegenständen. Kämpfen um Raum.	5							Weitere Entwicklung Partnerkämpfe Judo/Karate/	5		
Gesamtstundenzahl	Insgesamt 62				Insgesamt 62				Insgesamt 62			

² Die Stoffverteilung ist grundsätzlich für die jeweiligen Doppeljahrgänge zu verstehen, d.h. es kann aus organisatorischen Gründen zu Verschiebungen kommen, einzelnen Teile sind jedoch gesetzt.

5. Arbeitsplan nach Bewegungsfeldern

5.1 Spielen

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
		Spiele			
JAHRGANG 5: 10 DS	<p>Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel. • wenden elementare Spielregeln an. • wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an. • wenden einfache taktische Maßnahmen an. • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles. <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen fair. • spielen mannschaftsdienlich. • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft. • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. <p>Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 	<p>Grundfertigkeiten Fangen und Werfen, Spielen mit der Hand → Völkerballvariationen Volley spielen → Ball über die Schnur</p> <p><u>5 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • fangen und werfen mit verschiedenen Wurfobjekten • Kleine Spiele zum Fangen und Werfen (z.B. Zombieball) • Völkerballvariationen entwickeln und ausprobieren • Gruppentaktische Maßnahmen im Völkerball entwickeln • das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen und ggf. das Durchführen von Schiedsrichtertätigkeiten <p><u>5 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • erste Erfahrungen mit Rückschlagspielen (z.B. Schlägerspiele, Indiaka,...) • Progression vom 1:1 zum Zielspiel 6:6 (Kommunikation: Wer geht zum Ball? „Ich“ rufen) <p>Bewertung:</p> <p>Ca. 50%: individual- und mannschaftstaktisches Verhalten im Spiel Note 2: erkennen Strukturelemente des Völkerball-/ Ball über die Schnur-Spiels, spielen mannschaftsdienlich, präzise, hohe Spielbereitschaft, hohe Eigeninitiative Note 4: spielen eigensinnig und erfolglos, geringe Spielbereitschaft, wenig Eigeninitiative</p> <p>Ca. 50%: Technikbewertung Werfen und Fangen Note 2: sicheres Fangen in unterschiedlichen Situationen, richtige Wurfausgangslage und präziser Wurf mit situationsangemessener Härte Note 4: Unsicherheiten beim Fangen und Werfen</p>			Ball über die Schnur- und Völkerballturnier jährlich am Rosenmontag

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Spiele				
JAHRGANG 6: 14 DS	<p>Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel. • wenden elementare Spielregeln an. • wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an. • wenden einfache taktische Maßnahmen an. • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles. <p>Fairplay praktizieren spielen fair.</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen mannschaftsdienlich. • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft. • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. <p>Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 	<p>Basketball (Dribbling, Positionswurf, Passen und Fangen, Freilaufverhalten vertiefen, give and go)</p> <p>Kleinfeldvariationen großer Sportspiele (Empfehlung: Tchoukball → Passweg nicht zustellen! Brennball, Handball)</p> <p><u>7 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • fangen und passen mit Basketball (Kleine Spiele) • Wurftechnik Positionswurf („Tablet- Fahrstuhl – Kobra“) • Freilaufverhalten im Spiel • Gruppentaktische Maßnahmen im Basketball entwickeln (give and go), Überzahlsituation erzeugen und erkennen (2:1) • das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen und ggf. Durchführen von Schiedsrichtertätigkeiten • Dribblingvariationen, -spiele • Koordination Hand – Auge – Ball • Zielspiel „Streetball“ 3:3 <p><u>7 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • technische Anforderungen erkennen: Fangen und Werfen mit unterschiedlichen Bällen (z.B. Softball, Handball) • aktiv für Spielgestaltung einsetzen im Brennball (Variationen) • und/oder Tchoukballspiel entwickeln • und/oder Mini-Handballspiel entwickeln (Torwurf) 	Umgang mit Lern- karten	Eng- lisch: Fachbe- griffe im Basket- ball verwe- nden	Möglichkeit, die BG- Veilchenladies als Coaches zum „BB- Probetraining“ einzuladen Empfehlung: Heft „Das Spiel mit dem roten Ball“ (Lernkarten zum Basketball)

	Bewertung:			
	<p>Ca. 50%: individual- und mannschaftstaktisches Verhalten im Sportspiel Note 2: erkennen Strukturelemente des Sportspiels, spielen mannschaftsdienlich, präzise Note 4: spielen eigensinnig und erfolglos, geringe Spielbereitschaft, wenig Eigeninitiative</p> <p>Ca. 50%: Technikbewertung in halb-offener Spielsituation (z.B. give an go mit Anspieler, Freilaufen gegen halbaktiven Abwehrspieler, Rückpass, Dribbling, Korbwurf) Note 2: hohe Passsicherheit und Korbabschluss, Vorgaben der halb-offenen Spielsituation werden erfüllt Note 4: geringe Passsicherheit und selten Korbabschluss, Vorgaben der halb-offenen Spielsituation werden selten erfüllt</p>			

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Spiele				
JAHRGANG 7: 12 DS	<p>Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen unterschiedliche Sportspiele, • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. • wenden sportspielspezifische Techniken an. • wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. • verstehen Spielprozesse. <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen fair • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um, • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft, • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. <p>Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus. • beurteilen die Rolle des Schiedsrichters. 	<p>7 Doppelstunden Fußball</p> <p>Technische Grundfertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Führen und Stoppen des Balls (inkl. Richtungswechsel) • Innenseitstoß (beidfüßig) • Ggf. Torschuss (differenziert: beidfüßig) <p>Taktische Grundfähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zielspiel 3 gegen 3 • Prinzipien des Freilaufens (Wiederholung) • Raumnutzung (Spielfeldbreite und Spielfeldtiefe) • Spielerrollen (ballführender vs. nicht-ballführender Spieler) • (differenziert/ Zusatz) Dreiecksbildung <p>Hinweise:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktisches (technisches) und gruppentaktisches (Doppelpass) Verhalten des Zusammenspiels • Dosiertes, bewusstes Abwehrverhalten (passiv, halbaktiv, aktiv sowie offensiv, defensiv bzw. auch mann-/ballbezogen) • Ball in Parteiballvarianten kontrolliert in Besitz bewahren (Anwendung der Techniken im Spiel, Freilaufen). • Ball kontrolliert zum Tor bringen, Überzahl erzwingen • Ball vor dem gegnerischen Tor kontrollieren (Dreiecksspiel) und das Spiel „breit“ machen, Spielerrollen und ihre Handlungsmöglichkeiten (ggf. im Entscheidungstraining, „Freeze-Prinzip“. • Schiedsrichtertätigkeit im Rahmen der Spiele kriterienorientiert beschreiben und beurteilen (ausgewählte Spielregeln z. B. Handspiel, Aus, Foulspiel) 			

		<p>Bewertung Fußball:</p> <p>Motorische Leistung ~40%: Technikdemonstration „Zusammenspiel“ im Dreiecksspiel mit einem Abwehrspieler (Führen & Stoppen des Balls, Innenseitstoß) ~60%: Spielverhalten im 3 gegen 3 auf dem Kleinfeld</p> <p>Note 2: Adäquater Einsatz der Technik in beiden Situationen; Technikdemonstration: qualitative Bewegungsmerkmale; Spielprüfung: hohe Laufbereitschaft, Verantwortungsübernahme, in der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich</p> <p>Note 4: Die Techniken werden nur unter größeren Einschränkungen hinsichtlich der Qualität in den beiden Anforderungssituationen demonstriert, die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und nicht durchweg situationsangemessen, es kann im Spiel miteinander grundlegend gehandelt werden.</p> <p>Unterrichtsbeteiligung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess und den des Spielpartners im Rahmen von Beobachtungs-/ Korrektursituationen. • Individuelle mündliche Beteiligung • Aktiver Einsatz für faire Spielgestaltung • Übernahme der Schiedsrichtertätigkeit <p>Note 2: Die Selbstständigkeit im Lernprozess ist angemessen hoch, die Verantwortungsübernahme erfolgt lernförderlich für sich und die Mitspieler. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen im vollen Umfang. Schiedsrichtertätigkeit wird selbstinitiiert und sorgfältig wahrgenommen.</p> <p>Note 4: Das Lernverhalten ist von wenig Engagement und Selbstverantwortlichkeit geprägt. Bewegungskorrekturen erfolgt rudimentär. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen nur mit größeren Einschränkungen. Es wird nur auf Zuteilung und ohne besonderes Engagement die Schiedsrichtertätigkeit mit geringer Zuverlässigkeit/Klarheit wahrgenommen.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p><u>5 Doppelstunden Tischtennis</u></p> <p>Technische Grundfertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlägerhaltung • Ball ins Spiel bringen & im Spiel halten • Vorhand • Rückhand <p>Taktische Grundfähigkeiten & Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielfeld & Zählweise • Aufschlagsregeln • Spielstrukturelemente von Rückschlagspielen (gleichzeitige Abwehr mit Angriff als zentrales Element im Einzel) <p>Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschnitt & Überschnitt (kognitiv erläutern) • nehmen die Spielerrolle des Zuspielers und die des Aktiv-Übenden wahr • Beobachtungssituationen schaffen & Beobachtungskriterien festlegen • Ballflugkurven beschreiben und beurteilen 			
		<p>Bewertung Tischtennis:</p>			
		<p>Motorische Leistung</p> <p>a) Ca. 40 % quantitative Leistungsüberprüfung (Anzahl der im Spiel gehaltenen Bälle)</p> <p>b) Ca. 60 % qualitative Leistungsüberprüfung (Variabilität der Schlagfolgen)</p> <p>Note 2: Vorhand- und Rückhandschläge werden situativ sinnvoll angewendet und mit guter Qualität (relativ flache Flugkurve, angemessene Geschwindigkeit) gespielt. In der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich.</p> <p>Note 4:</p>			

		<p>Überwiegend einseitiges Spielen des Balls ohne Variation. Die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und es gibt eine hohe Fehlerquote. Im Spiel kann miteinander grundlegend gehandelt werden.</p> <p>Unterrichtsbeteiligung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess und den des Spielpartners im Rahmen von Beobachtungs-/Korrektursituationen. • Individuelle mündliche Beteiligung <p>Note 2: Die Selbstständigkeit im Lernprozess ist angemessen hoch, die Verantwortungsübernahme erfolgt lernförderlich für sich und den Partner. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen im vollen Umfang.</p> <p>Note 4: Das Lernverhalten ist von wenig Engagement und Selbstverantwortlichkeit geprägt. Bewegungskorrekturen erfolgen rudimentär. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen nur mit größeren Einschränkungen.</p>			
--	--	--	--	--	--

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Spiele				
JAHRGANG 8: 16 DS	<p>Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen unterschiedliche Sportspiele, • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. • wenden sportspielspezifische Techniken an. • wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. • verstehen Spielprozesse. <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen fair • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um, • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft, • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. <p>Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus. • beurteilen die Rolle des Schiedsrichters. 	<p>8 Doppelstunden Volleyball</p> <p>Technische Grundfertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufschlag von unten • Unteres Zuspiel (Bagger) • Oberes Zuspiel (Pritschen) <p>Taktische Grundfähigkeiten & Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel vom 2 gegen 2 zum 3 gegen 3 • Annahmekomplex & Angriffsaufbau mit drei Ballkontakten • Individualtaktisch: Lücke schließen auf dem Feld • Ballantizipation & Bereitschaftsstellung • Spielfeld & Spielregeln (u. a. Zählweise) • Rotation (Zusatz) <p>Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funktion des Miteinanders und Gegeneinanders (<i>2 mit 2 vs. 2 gegen 2</i> usw.) • Kooperatives und positionsangemessenes Verhalten kriterienorientiert bewerten und mit dem Schwerpunkt „Kommunikation“ anwenden • Kleingruppentaktische Feldaufteilung bei Standardsituationen beschreiben und visualisieren • Konkrete Spielsituationen bewerten und situationsangemessen handeln • Schiedsrichtertätigkeit kann sich auf das Zählen und auf wesentliche technische Fehler beschränken 			<p>Spielend Volleyball lernen (Kittsteiner & Hilbert, Limpert Verlag)</p> <p>Doppelstunde Volleyball (Saile & Vollmer; hofmann Verlag)</p>

		<p>Bewertung Volleyball:</p> <p>Motorische Leistung: ~35%: Technikprüfung: oberes und unteres Zuspiel im Partnerspiel (ggf. differenziert: Dreiecksspiel); Technikmerkmale, qualitative Bewegungsmerkmale, situationsangemessene Auswahl der Technik, Laufbereitschaft ~40 %: Halboffene Spielhandlung: Spieler A schlägt auf, Spieler B nimmt Ball regelgerecht an und spielt ihn auf ein Zielfeld/ den Ball fangenden Mitspieler (Bewegungskonstanz & Ballsicherheit, Bewegungspräzision, Laufintensität, situationsangemessene Anwendung der Techniken)</p> <p>Note 2: Adäquater Einsatz der Techniken im halboffenen Handlungsteil, hohe Laufbereitschaft, in der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich</p> <p>Note 4: Die Techniken werden nur unter größeren Einschränkungen hinsichtlich der Qualität in den beiden Anforderungssituationen demonstriert, die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und nicht durchweg situationsangemessen, es kann im Spiel miteinander grundlegend gehandelt werden.</p> <p>Unterrichtsbeteiligung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess und den der Spielpartner im Rahmen von Beobachtungs-/ Korrektursituationen. • Allgemeine Spielfähigkeit (Leiten & Regeln des Spiels, mannschaftsdienlich spielen) • Individuelle mündliche Beteiligung <p>Note 2: Die Selbstständigkeit im Lernprozess ist angemessen hoch, die Verantwortungsübernahme erfolgt lernförderlich für sich und den Partner. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen im vollen Umfang.</p> <p>Note 4: Das Lernverhalten ist von wenig Engagement und Selbstverantwortlichkeit geprägt. Bewegungskorrekturen erfolgen rudimentär. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen nur mit größeren Einschränkungen.</p>			
--	--	---	--	--	--

	<p>8 Doppelstunden Basketball</p> <p>Technische Grundfertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festigung der bereits erworbenen Techniken (Dribbling, Pass, Positionswurf) • Korbleger • Verteidigen des Ballbesitzers / des Nicht-Ballbesitzers • Sternschritt (als Zusatz möglich) • Finten im Zweikampf (als Zusatz möglich) <p>Taktische Grundfähigkeiten & Kenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielpositionen im Set play (5 gegen 5, Ganzfeld) • Fast-Break (Raumnutzung & Laufwege) • Verhalten in der mannbezogenen Verteidigung (Abstand & Position zum Gegenspieler und zum Ball) • Spielregeln (Schrittregel, Punkteregel, Aus, 3-Sekunden-Regel) <p>Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funktionen in Angriff, Verteidigung und bei „transition“ kennen und im Spiel 5-5 situationsangemessen anwenden • Freilaufen (z. B. I-cut, backdoor) und Raumaufteilung im Positionsangriff • Gruppentaktisches Verhalten im Angriff (give and go, schneiden zum Korb) 			
	<p>Bewertung Basketball:</p> <p>Motorische Leistung ~45%: Technikprüfung in vereinfachten, geschlossenen Standardsituationen, Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (Slalom-) Dribbling mit abschließenden Zug zum Korb und Abschluss mittels Korbleger (differenziert: zusätzlich mit initialer Passfinte / Give & Go) - Fast-Break (Rebound, Transition, Fast-Break-Abschluss mittels Korbleger) <p>~55 %: Spielprüfung im gebundenen Spiel 5 gegen 5 auf einen Korb: Individuelle Bereitschaft im Spiel (Laufintensität, Ballsicherheit, positions- und situationsadäquates Spielverhalten, Zug zum Korb, Verantwortungsübernahme, Regeleinhaltung)</p>			

		<p>Note 2: Adäquater Einsatz der Technik in beiden Situationen; Technikprüfung: qualitative Bewegungsmerkmale; Spielprüfung: hohe Laufbereitschaft, Verantwortungsübernahme, klarer initialer Zug zum Korb; in der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich</p> <p>Note 4: Die Techniken werden nur unter größeren Einschränkungen hinsichtlich der Qualität in den beiden Anforderungssituationen präsentiert, die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und nicht durchweg situationsangemessen, es kann im Spiel gehandelt werden, aber eine initiative Verantwortungsübernahme für das Spielgeschehen erfolgt nicht.</p> <p>Unterrichtsbeteiligung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess und den der Mit- und Gegenspieler im Rahmen von Beobachtungs-/Korrektursituationen. • Individuelle mündliche Beteiligung • Übernahme der Schiedsrichtertätigkeit <p>Note 2: Die Selbstständigkeit im Lernprozess ist angemessen hoch, die Verantwortungsübernahme erfolgt lernförderlich für sich und Mit- oder Gegenspieler. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen im vollen Umfang. Schiedsrichtertätigkeit wird selbstinitiiert und sorgfältig wahrgenommen.</p> <p>Note 4: Das Lernverhalten ist von wenig Engagement und Selbst-verantwortlichkeit geprägt. Bewegungskorrekturen erfolgt rudimentär. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen nur mit größeren Einschränkungen. Es wird nur auf Zuteilung und ohne besonderes Engagement die Schiedsrichtertätigkeit mit geringer Zuverlässigkeit/Klarheit wahrgenommen.</p>		
--	--	--	--	--

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Spiele				
JAHRGANG 9: 14 DS	<p>Allgemeine und sportartspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen • wenden komplexe Regeln an. <p>• reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles,</p> <p>• sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst</p> <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen fair, • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. <p>• gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um,</p> <p>• übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft,</p> <p>• reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels.</p> <p>Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus • reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<p><u>6 DS – Endzonenspiel am Beispiel von Flagfootball oder Rugby:</u></p> <p>Technische Grundfertigkeiten: Passwurf, Fangen, Cuts Taktische Grundfähigkeiten: Laufwege, Passwege, Prinzip der Raumüberwindung als Spielidee Kenntnisse: Regelkenntnis der vereinfachten Spielform 5:5, Spielstrukturelemente von Endzonenspiel (insbesondere Prinzip der Raumüberwindung und damit verbunden Unterschiede zu den Zielschussspielen) Spielerrollen (Quarterback, Widereceiver, Runningback)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passen, Annehmen (Übernahme ohne Wurf) Fangen im Stand und in der Fortbewegung (mit und ohne Cuts) mit dem ungewohntem Wurferät • Kooperatives, mannschaftsdienliches Verhalten kriterienorientiert bewerten und anwenden (z.B. Stärkenorientierte Verteilung der Positionen, Einbindung aller ins Spiel, gegenseitige Unterstützung im Lernprozess). • Mannschaftstaktische Handlungsmöglichkeiten beschreiben und im Hinblick auf die Spielsituation bewerten und einsetzen. • Regelkonforme Möglichkeiten der Abwehr (z.B. Flagfootball: Flaggenziehen oder Rugby: Twohandtouch) <p><u>2 DS – Ultimate Frisbee (besonderer Schwerpunkt Fairplay):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Stand fangen und werfen (Vorhand/Rückhandvariante) und in Parteiballvarianten des Spiels anwenden • Einblick in Ultimate Frisbee mit vereinfachten Spielregeln unter dem besonderen Aspekt „Spirit oft he Game“ (als Höchstform des fairen Umgangs miteinander in Spielen). • Variieren die Spielregeln zur Gewährleistung eines bewegungsreichen Spielflusses. 	Umgang mit Lernkarten		

	Bewertung			
	<p>Motorische Leistung: ~45%: Technikprüfung in vereinfachten, geschlossenen Standardsituationen (z.B. Cuts, Passen und Fangen nach vorgegebenen Lauf-/Passwegen) ~55 %: Spielprüfung: Individuelle Bereitschaft im Spiel (Laufintensität, Ballsicherheit, positionsadäquates Spielverhalten, Verantwortungsübernahme, Regeleinhaltung)</p> <p>Note 2: Adäquater Einsatz der Technik in beiden Situationen, hohe Laufbereitschaft, in der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich</p> <p>Note 4: Die Techniken werden nur unter größeren Einschränkungen hinsichtlich der Qualität in den beiden Anforderungssituationen präsentiert, die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und nicht durchweg situationsangemessen, es kann im Spiel gehandelt werden, aber eine initiative Verantwortungsübernahme für das Spielgeschehen erfolgt nicht.</p> <p>Ca. 30%: Unterrichtsbeteiligung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenprodukt: Führung des Playbooks mit Begründung der Spielerrollen und ggf. Erläuterung eines selbst entwickelten Spielzuges Präsentation nach vorgegebener Spielsituation • Individuelle mündliche Beteiligung <p>Note 2: Die Präsentation erfolgt gemäß üblicher Kriterien (Flüssig, fachlich richtig, differenziert, treffend...) gelungen, die mündliche Beteiligung entspricht voll den Erwartungen in Quantität und Qualität.</p> <p>Note 4: Die Präsentation erfolgt nur mit größeren Einschränkungen noch gelungen, die mündliche Beteiligung entspricht den Erwartungen mit größeren Einschränkungen in Qualität und Quantität.</p>			

	<p>6 DS – Badminton/Einzel</p> <p>Technische Grundfertigkeiten: Hoher Aufschlag, Clear (Über Kopf und Unterhand), Drop (Differenzierung: Smash und seine Abwehr)</p> <p>Taktische Grundfähigkeiten: Zentrale Position, Laufarbeit</p> <p>Kenntnisse: Spielfeld, Aufschlagsregeln, Zählweise, Spielstrukturelemente von Rückschlagspielen (Gleichzeitige Abwehr mit Angriff als zentrales Element im Einzel)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel mit hohem Aufschlag eröffnen (Differenzierung: Swip). • Ball miteinander im Spiel halten. • Ball ins Hinterfeld (cross und longline) bringen und den Gegner durch Laufarbeit zu Fehlern zwingen. • Nach Kurz-lang-Spiel situationsangemessen den direkten Angriff spielen (Drop, differenziert Smash) • Schiedsrichtertätigkeit im Rahmen eines Klasseninternen Turniers 			
	<p>Bewertung:</p> <p>Motorische Leistung: Technikdemonstration in einer vorgegebenen Schlagkombination (z.B. Eröffnung hoher Aufschlag, Clearspiel miteinander, Eröffnung Angriff mit offenem Ende)</p> <p>Note 2: Adäquater Einsatz der Techniken im geschlossenen Handlungsteil Situationen, hohe Laufbereitschaft, in der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich</p> <p>Note 4: Die Techniken werden nur unter größeren Einschränkungen hinsichtlich der Qualität in den beiden Anforderungssituationen demonstriert, die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und nicht durchweg situationsangemessen, es kann im Spiel miteinander grundlegend gehandelt werden, aber eine intentionaler Angriff kann nicht vorbereitet und initiiert werden.</p>			

		<p>Unterrichtsbeteiligung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess und den des Spielpartners im Rahmen von Beobachtungs-/Korrektursituationen. • Individuelle mündliche Beteiligung <p>Note 2: Die Selbstständigkeit im Lernprozess ist angemessen hoch, die Verantwortungsübernahme erfolgt lernförderlich für sich und den Partner. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen im vollen Umfang.</p> <p>Note 4: Das Lernverhalten ist von wenig Engagement und Selbstverantwortlichkeit geprägt. Bewegungskorrekturen erfolgt rudimentär. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen nur mit größeren Einschränkungen.</p>			
--	--	--	--	--	--

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Spiele				
JAHRGANG 10: 14 DS	<p>Allgemeine und sportartspezifische Spielfähigkeit entwickeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen • wenden komplexe Regeln an. <p>• reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles, • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst</p> <p>Fairplay praktizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen fair, • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. <p>• gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um, • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft, • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels.</p> <p>Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus • reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit 	<p>6 DS – Volleyball (Zielspiel Quattro, Ausblick 6:6):</p> <p>Technische Grundfertigkeiten auf vertiefendem Niveau: oberes und unteres Zuspiel inklusive Richtungszuspiel, Aufschlag von unten auf Großfeld (differenziert von oben), Angriffsmöglichkeit (differenziert: Angriffsspritschen, Drive oder Schmetterball), Einzelblock und Annahmehaggar als Verteidigungshandlungen.</p> <p>Taktische Grundfähigkeiten: Individualtaktisch „Laufen-Stehen-Spielen“, mannschaftstaktisch Feldverteidigung im Quattro inklusive Spielerrollen im Annahmekomplex im Übergang zum Angriffskomplex</p> <p>Kenntnisse: Regelkenntnis mit Zählweise/Rotationsprinzip im 4:4 und erweitert 6:6, Spielstrukturelemente und Veränderung der Spielhandlungen im Vergleich 2:2 -> 4:4 -> 6:6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung der Grundfertigkeiten im 2:2, ggf. differenziertes Üben • Annahmekomplex mit Zuspiel über die Position III mit adäquatem Einsatz der Techniken • Kooperatives und positionsangemessenes Verhalten kriterienorientiert bewerten und anwenden mit dem Schwerpunkt „Kommunikation“. • Mannschaftstaktische Feldaufteilung im Quattro beschreiben und im Hinblick auf konkrete Spielsituationen bewerten und situationsangemessen umsetzen. • Vergleich der Spielstrukturelemente in den verschiedenen Spielvarianten vom „Beachvolleyball zum Großfeld 6:6. • Regelkonformes Spielverhalten mit Schiedsrichtertätigkeit inklusive Handzeichen als besonderer Schwerpunkt 			

	<p>Bewertung</p> <p>Motorische Leistung: ~40%: Technikprüfung in der Standardsituation des Annahmekomplexes: Annahme eingeworfener Ball (differenziert Aufschlag für sehr gute Leistung), Zuspiel über die III, adäquate Angriffsmaßnahme (hier differenziert für die Note Eins z.B. Angriff aus dem Sprung heraus). ~60 %: Spielprüfung: Individuelle Bereitschaft im Spiel (Laufintensität, Ballsicherheit, positionsadäquates Spielverhalten, Verantwortungsübernahme, Regeleinhaltung)</p> <p>Note 2: Adäquater Einsatz der Technik in beiden Situationen, hohe Laufbereitschaft, in der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich</p> <p>Note 4: Die Techniken werden nur unter größeren Einschränkungen hinsichtlich der Qualität in den beiden Anforderungssituationen präsentiert, die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und nicht durchweg situationsangemessen, es kann im Spiel gehandelt werden, aber eine initiative Verantwortungsübernahme für das Spielgeschehen erfolgt nicht.</p> <p>Unterrichtsbeteiligung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess und den der Mannschaftsmitglieder Rahmen von Beobachtungs-/Korrektursituationen. • Individuelle mündliche Beteiligung <p>Note 2: Die Selbstständigkeit im Lernprozess ist angemessen hoch, die Verantwortungsübernahme erfolgt lernförderlich für sich und den Partner. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen im vollen Umfang. Schiedsrichtertätigkeit wird gewissenhaft wahrgenommen insbesondere als Hauptschiri.</p> <p>Note 4: Das Lernverhalten ist von wenig Engagement und Selbstverantwortlichkeit geprägt. Bewegungskorrekturen erfolgt rudimentär. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen nur mit größeren Einschränkungen. Schiedsrichtertätigkeit wird nur rudimentär wahrgenommen.</p>			
--	---	--	--	--

		<p>8 DS – Floorball/Hallenhockey als Kleinfeldvariante (max. 4:4): Technische Grundfertigkeiten: Vorhand-/Rückhand-Zuspiel und – Stopp im Stand und im Lauf, Torschussvariante Taktische Grundfähigkeiten: Doppelpass zum Erlangen einer Überzahlsituation, Dreiecksspiel als Grundaufstellung für einen geregelten Spielaufbau, Spielerrollen vertieft beurteilend Kenntnisse: Unterschiede zwischen den Spielstrukturmerkmalen von Kurzkontaktspielsportarten (wie z.B. Volleyball) und Zielschussspielen, Regelkenntnis und komplexes Schiedsrichterverhalten in unübersichtlichen Spielsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktisches (technisches) und gruppentaktisches (Doppelpass) Verhalten des Zusammenspiels • Dosiertes, bewusstes Abwehrverhalten (passiv, halbaktiv, aktiv sowie offensiv, defensiv bzw. auch mann-/ballbezogen) • Ball in Parteiballvarianten kontrolliert in Besitz bewahren (Anwendung der Techniken im Spiel, Freilaufen). • Ball kontrolliert zum Tor bringen, Überzahl erzwingen • Ball vor dem gegnerischen Tor kontrollieren (Dreiecksspiel) und das Spiel „breit“ machen, Spielerrollen und ihre Handlungsmöglichkeiten (ggf. im Entscheidungstraining, „Freeze-Prinzip“. • Schiedsrichtertätigkeit im Rahmen der Spiele kriterienorientiert beschreiben, bewerten und wahrnehmen (inklusive Pfeife und Handzeichen) 			
		Bewertung:			
		<p>Motorische Leistung: ~45%: Technikdemonstration „Zusammenspiel“ im Dreiecksspiel mit einem Abwehrspieler. ~55%: Spielverhalten</p> <p>Note 2: Adäquater Einsatz der Techniken im halboffenen Handlungsteil, hohe Laufbereitschaft, in der Regel erfolgen die Spielhandlungen erfolgreich.</p>			

		<p>Note 4: Die Techniken werden nur unter größeren Einschränkungen hinsichtlich der Qualität in den beiden Anforderungssituationen demonstriert, die Spielhandlungen sind wenig dynamisch und nicht durchweg situationsangemessen, es kann im Spiel miteinander grundlegend gehandelt werden.</p> <p>Ca. 25%: Unterrichtsbeteiligung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verantwortungsübernahme für den eigenen Lernprozess und den des Spielpartners im Rahmen von Beobachtungs-/Korrektursituationen. • Individuelle mündliche Beteiligung • Übernahme der Schiedsrichtertätigkeit <p>Note 2: Die Selbstständigkeit im Lernprozess ist angemessen hoch, die Verantwortungsübernahme erfolgt lernförderlich für sich und den Partner. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen im vollen Umfang. Schiedsrichtertätigkeit wird selbstinitiiert und sorgfältig wahrgenommen.</p> <p>Note 4: Das Lernverhalten ist von wenig Engagement und Selbstverantwortlichkeit geprägt. Bewegungskorrekturen erfolgt rudimentär. Die Qualität und Quantität der mündlichen Beteiligung entspricht den Erwartungen nur mit größeren Einschränkungen. Es wird nur auf Zuteilung und ohne besonderes Engagement die Schiedsrichtertätigkeit mit geringer Zuverlässigkeit/Klarheit wahrgenommen.</p>			
--	--	--	--	--	--

5.2 Schwimmen, Tauchen und Wasserspringen

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen				
JAHRGANG 6: 10 DS	<p>Sich schwimmend im Wasser fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- oder einer Wechselzugtechnik, schwimmen 15 Minuten ausdauernd, führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage. <p>Springen und Tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett, orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort. vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen. <p>Helfen und Retten</p> <ul style="list-style-type: none"> transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser, wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend. 	<p>Grundfertigkeiten Grundschwimmarten: Brustschwimmen, Brustkraul. Kopfsprung, Streckentauchen, Bronzeabzeichen.</p> <p><u>6 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Verschiedene methodische Ansätze zur Verbesserung/Festigung der Brustschwimmtechnik und Brustkraultechnik anbieten. Beobachtungskriterien zum Brustschwimmen und Brustkraulschwimmen und für den Startsprung festlegen. Beobachtungssituationen schaffen <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Tauchparcours entwickeln, bei dem Entscheidungssituationen auftreten (z.B. Tiefe, Länge, Anzahl von Gegenständen), Kopfsprung Fußsprung <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Kleiderschwimmen Transport von Gegenständen Keine Fremdrettung 	Umgang mit Lernkarten		

		Bewertung:			
		<p>Ca. 20%: Bewertung Zeitschwimmen, Tauchen Brusts./Brustk./Strecke gemäß der Tabellen</p> <p>Je ca. 15%: Technikbewertung Brustschwimmen und/ oder Brustkraul</p> <p>Note 2: Wasserlage, Arm- und Beinarbeit, Atmung, Bewegungsrhythmus, Dynamik entsprechen den festgelegten Kriterien in hohem Maße</p> <p>Note 4: Es treten Fehler auf, die die Bewegungsausführung deutlich erschweren</p> <p>Unterrichtsbeteiligung</p> <p>Note 2: Reflektion, Bereitschaft zur Mitarbeit, Nutzung des Bewegungsangebotes</p> <p>Note 4: Stark reduziertes Engagement.</p>			

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen				
JAHRGANG 8: 10 DS	<p>Sich schwimmend im Wasser fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- und einer Wechselzugtechnik, schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung, schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer selbst gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden. geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungskorrekturen. <p>Springen und Tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> springen mit einem oder mehreren Partnerinnen/ Partnern synchron, tauchen mindestens 10 Meter weit. Stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab, reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens. <p>Helfen und Retten</p> <ul style="list-style-type: none"> transportieren eine Partnerin/ einen Partner über eine vorgegebene Distanz sicher, demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremdreitung. Kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und zur Fremdreitung. 	<p>Grundfertigkeiten Grundschwimmarten: Brustschwimmen u. Brustkraul (Wdhlg.), Rückenkraul. Startsprung, Wenden.</p> <p><u>6 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Verschiedene methodische Ansätze zur Verbesserung/Festigung der Brustschwimmtechnik und Brustkraultechnik anbieten, Verschiedene methodische Ansätze zum Erlernen/ zur Verbesserung der Rückenkraultechnik anbieten Erarbeiten einer Bewegungsvorstellung für die Rollwenden und deren praktische Umsetzung Erlernen/ Verbessern von Starttechniken (Phaseneinteilung, gegenseitige Korrektur nach vorgegebenen Kriterien) <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 10 Meter tauchen Synchronsprünge vom Beckenrand oder Startblock <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Schieben und Ziehen Kombinierte Übung aus Anschwimmen, Abtauchen, Ring Hochholen, Transportieren zum Beckenrand. 	Umgang mit Lernkarten		

		Bewertung:			
		<p>Ca. 20%: Bewertung Zeitschwimmen, Tauchen Brusts./ Brustk./Rücken/Strecke gemäß der Tabellen Je ca. 15%: Technikbewertung Brusts. und Brustk. und/ oder Rückenraul</p> <p>Note 2: Wasserlage, Arm- und Beinarbeit, Atmung, Bewegungsrhythmus, Dynamik entsprechen den festgelegten Kriterien in hohem Maße</p> <p>Note 4: Es treten Fehler auf, die die Bewegungsausführung deutlich erschweren</p> <p>Unterrichtsbeteiligung</p> <p>Note 2: Reflektion, Bereitschaft zur Mitarbeit, Nutzung des Bewegungsangebotes</p> <p>Note 4: Stark reduziertes Engagement.</p>			

5.3 Turnen und Bewegungskünste

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Turnen und andere Bewegungskünste				
JAHRGANG 5/6: 5 DS	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • verbinden und präsentieren flüssig mindestens drei unterschiedliche turnerische Bewegungen an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn, • präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner. <p>• erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen,</p> <p>• setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit und der der Partnerin/des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander.</p> <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. <p>• erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen,</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner. • 	<p>Grundfertigkeiten Boden: Rolle vw und rw, Handstützaufschwüngen mit Hilfestellung/ Handstützabrollen mit Hilfestellung, Rad/ Radwende, Übungsverbindung aus drei unterschiedlichen Elementen</p> <p><u>3 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Roll-, Stütz- und Sprungbewegungen am Boden <p>Bewegungskunststücke: Partner- und Gruppenakrobatische Stütz- und Balancekunststücke ohne Materialien</p> <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannungsübungen • Helfen und Sichern • Stütz- und Balancekunststücke in PA und/ oder GA <p>Oder</p> <p>Sprung: Bock (Grätschsprung) oder Kasten (Hockwende, Hocke)</p> <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannungsübungen • Helfen und Sichern • Sicheres Auf- und Abbauen von Klein- und Großgeräte <p>Bewertung:</p> <p>Bewertung Übungsverbindung aus drei verschiedenen Elementen je ca. 60%: Bewegungsausführung je Element (kriteriengeleitet) je ca. 40%: Bewegungsgestaltung (Verbindung einzelner Elemente) Unterrichtsbeteiligung</p> <p>z.B. Reflektion, Bereitschaft, Nutzung des Bewegungsangebotes, Unterrichtsdokumentationen zur Bewegungsverbindung, Umsetzung Helfen und Sichern, Beteiligung am Auf- und Abbau</p>	Umgang mit Lernkarten und Schaubildern	Sportiv-Heft Stationskarten im Geräteturnen Hoffmann Verlag (mit methodische Übungsreihe, Helfergriffen, Korrekturhinweisen, Stundenvorschläge, Arbeitsbögen und -protokolle)	

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Turnen und andere Bewegungskünste				
JAHRGANG 7/8: 4 DS	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück. • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. • erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner. 	<p>Boden: Vertiefung Jgst. 6 → z.B. Rolle vw und rw, Flugrolle, Rolle rw durch den Handstütz, Handstützabrollen (mit Hilfestellung), Rad/Radwende, Bodenkür in EA oder GA bzw. ein Kunststück</p> <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannungsübungen • Helfen und Sichern • Roll-, Stütz- und Sprungbewegungen am Boden in EA oder GA • Kür anhand von Gestaltungskriterien entwickeln (EA oder GA) <p>Reck: Stütz, Unterschwing, Umschwung (verschiedene Varianten)</p> <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannungsübungen • Einführung am neuen Gerät • Erarbeitung einzelner Elemente am Reck • Kür anhand von Gestaltungskriterien entwickeln (EA oder GA) • Helfen und Sichern • Sicheres Auf- und Abbauen von Klein- und Großgeräten <p>Bewertung:</p> <p>Bewertung Kür am Boden oder Reck z.B. je 1/3 Technik, Dynamik, Haltung Unterrichtsbeteiligung</p> <p>z.B. Reflektion, Bereitschaft, Nutzung des Bewegungsangebotes, Unterrichtsdokumentationen zur Kür, Umsetzung Helfen und Sichern, Beteiligung am Auf- und Abbau</p>	Umgang mit Lernkarten und Schaubildern, Lernvideos		www.turn10.at Sportiv-Heft Stationskarten im Geräteturnen Hoffmann Verlag (mit methodische Übungsreihe, Helfergriffen, Korrekturhinweisen, Stundenvorschläge, Arbeitsbögen und -protokolle)

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Turnen und andere Bewegungskünste				
JAHRGANG 9: 4 DS	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür. • interpretieren die vorgegebene Themenstellung. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. • erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/ den Partner. 	<p>Parkour: Verschiedene Schwerpunkte → z.B. Balancieren auf versch. Turngeräten, Präzisionssprünge auf und von versch. Turngeräten, Sprünge auf und über Hindernisse, Wandläufe, Drehhocke an der Wand, Wall-/Backflip, Rollbewegungen wie Powerrolle</p> <p><u>4 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Je Doppelstunde ein bis zwei Schwerpunkte • Parcours mit SuS gemeinsam erstellen • Sicheres Auf- und Abbauen von Klein- und Großgeräten <p>Bewertung:</p> <p>Bewertung des Durchlaufens eines Parcours.</p> <p>z.B. je 1/3 Schwierigkeitsgrad, Ausführung, Dynamik (ggf. Zeitmessung)</p> <p>Unterrichtsbeteiligung Reflektion und kriteriengeleitete Bewertung von Mitschülern beim Durchlauf des Parkours, Bereitschaft, Nutzung des Bewegungsangebotes, Beteiligung am Auf- und Abbau</p>	Umgang mit Stationskarten Videos		Le_parcour_Schulsport.pdf Youtube – Parkour Schulsport Buch: Parkoursport im Schulunterricht von Sascha Rochhausen

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Turnen und andere Bewegungskünste				
JAHRGANG 10: 4 DS	<p>An klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür. • interpretieren die vorgegebene Themenstellung. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. <p>Helfen und Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. • erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/ den Partner. 	<p>Erweiterung des turnerischen Bewegungsrepertoires, Wdh. bekannter Übungen mit komplexer Verknüpfung in EA oder PA aus dem turnerischen Bereich → Entwicklung einer Kür (EA oder PA)</p> <p>Boden: Vertiefung Jgst. 7/8 → z.B. Rolle vw und rw, Flugrolle, Rolle rw durch den flüchtigen Handstütz, Handstützabrollen ohne Hilfestellung, Rad/ Radwende, Sprünge/ Überschlagbewegungen mit zunehmend risikoreichem Charakters</p> <p>Oder</p> <p>Barren: z.B. Auf- und Abgangsformen, Schwingen im Stütz, Kehre/ Wende, Kippen</p> <p>4 DS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung am neuen Gerät und Wdh. bekannter Elemente am Boden • Erarbeitung einzelner Elemente am Barren bzw. Vertiefung einzelner Elemente Boden • Kür anhand von Gestaltungskriterien entwickeln (EA oder PA) • Sicheres Auf- und Abbauen von Klein- und Großgeräten • Helfen und Sichern 	Umgang mit Lernkarten und Schaubildern, Lernvideos	www.turn10.at Sportiv-Heft Stationskarten im Geräteturnen Hoffmann Verlag (mit methodische Übungsreihe, Helfergriffen, Korrekturhinweisen, Stunden-vorschläge, Arbeitsbögen und -protokolle)	
		Bewertung:			
		<p>Bewertung Kür am Boden oder Barren z.B. je 20% Technik, Dynamik, Haltung</p> <p>Unterrichtsbeteiligung z.B. Reflektion, Bereitschaft, Nutzung des Bewegungsangebotes, Unterrichtsdokumentationen zur Kür, Umsetzung Helfen und Sichern, Beteiligung am Auf- und Abbau</p>			

5.4 Gymnastisches und tänzerisches Bewegen

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen				
JAHRGANG 5: 5 DS	<p>Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Bewegungen rhythmisch aus, • setzen Rhythmus in Bewegung um. • erkennen unterschiedliche Rhythmen. <p>Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen Grundbewegungsformen mit einem (alternativen) Gerät/Material aus. • kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte/ Material und setzen sie spezifisch ein. 	<p>Rope Skipping</p> <p><u>5 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernung Grundsprung und verschiedene Tricks/ Sprungvarianten • Synchron mit einem Partner bzw. in einer Gruppe springen – einen gemeinsamen Rhythmus finden (Synchron zur Musik springen) • Zusammenstellen und Einüben einer Rope Skipping-Darbietung in einer Kleingruppe • Präsentation der Rope Skipping-Darbietung 	Umgang mit Lernkarten u. Beobachtungsbögen		Arbeitskarten „Rope Skipping“ (Führerschein) Buch: Böttcher, H. (2009) Rope Skipping, Meyer Meyer Verlag.
	<p>Bewertung:</p> <p>Bewertung Übungsverbinding je ca.60%: Bewegungsausführung je Trick (kriteriengeleitet) je ca. 40%: Bewegungsgestaltung (z.B. Synchronität, Positionswechsel, Übergänge)</p> <p>Unterrichtsbeteiligung z.B. Reflektion, Anstrengungsbereitschaft, Nutzung des Bewegungsangebotes, Unterrichtsdokumentationen zur Bewegungsverbinding, Umsetzung, verantwortungsvolle Zusammenarbeit in der Gruppe</p>				

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen				
JAHRGANG 7: 5 DS	<p>Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um. • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. <p>Bewegungen mit (alternativen) Geräten/ Materialien gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 	<p>Jumpstyle</p> <p><u>5 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernung Grundsprung und verschiedene Jumps • Synchron in einer Gruppe springen – gemeinsamer Rhythmus, zum Beat der Musik • Zusammenstellen und Einüben einer Jumpstyle- Choreographie (Schwerpunkt: Formation und Raumwege) • Präsentation der Jumpstyle- Choreographie <p>Bewertung:</p> <p>Bewertung der Jumpstyle- Choreographie je ca. 60%: Bewegungsausführung (kriteriengeleitet z.B. Dynamik, Präzision, Konstanz) je ca. 40%: Bewegungsgestaltung (z.B. Synchronität, im Rhythmus zur Musik, Formation und Positionswechsel, Übergänge, Raumausnutzung, Kreativität) Unterrichtsbeteiligung z.B. Reflektion, Anstrengungsbereitschaft, Nutzung des Bewegungsangebotes, Unterrichtsdokumentationen zur Gruppenchoreographie, Umsetzung, verantwortungsvolle Zusammenarbeit in der Gruppe</p>	Umgang mit Lernkarten und Lernvideos		Tutorials YouTube zum Jumpstyle
JAHRGANG 8: 5 DS	<p>Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um. • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. <p>Bewegungen mit (alternativen) Geräten/ Materialien gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 	<p>Standardtanz (Tanzschule Swing) Discofox, Foxtrott, langsamer Walzer, Chachacha, Rumba, Gruppen-/ Volkstanz</p> <p>Bewertung:</p> <p>Bewertung der Standardtänze (z.B. Schrittabfolge, Körperhaltung, im Takt der jeweiligen Musik, Raumausnutzung, Bewegungsgröße)</p> <p>Unterrichtsbeteiligung z.B. Kooperieren und Zusammenwirken mit dem Partner, Reflektion und kriteriengeleitete Bewertung von Mitschülern, Anstrengungsbereitschaft</p>			Durchführung durch Tanzschule Swing

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Gymnastisches und tänzerisches Bewegen				
JAHRGANG 10: 4 DS	Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen <ul style="list-style-type: none"> gestalten ein Thema mit tänzerischen Mitteln. Interpretieren ein Thema, Berücksichtigen Gestaltungskriterien wie Raum, Zeit, Dynamik, Körpertechnik/ Form und ziehen diese zur Beurteilung heran. 	Videoclip-Dancing / HipHop			
	Bewegungen mit (alternativen) Geräten/ Materialien gestalten <ul style="list-style-type: none"> präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. 	Bewertung:			

5.5 Laufen, Springen, Werfen

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Laufen, Springen, Werfen				
JAHRGANG 5: 5 DS	<p>Auf kurzer Strecke schnell laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo • erproben unterschiedliche Starttechniken • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken <p>In die Weite springen</p> <ul style="list-style-type: none"> • springen nach einem Anlauf aus einer Absprungzone weit • erproben unterschiedliche Sprungformen • erklären die Bedeutung des Anlaufs bei unterschiedlichen Weitsprungtechniken • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Weitsprungtechniken 	<p>Grundfertigkeiten</p> <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hochstart - Tiefstart - beherrschen den Tiefstart in der Grobform und kennen das Startkommando - 50m Lauf <p><u>3 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hocksprungtechnik aus der Absprungzone nach festgelegten Anlauf - springen über Hindernisse - springen von erhöhten Ebenen 			Kartons
		Bewertung: Sportabzeichentabelle-drei Stufen?- oder gemäß den Tabellen (siehe 7-10)			

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Laufen, Springen, Werfen				
JAHRGANG 6: 5 DS	<p>Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung • schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein <p>Weit werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> • werfen einen Schlagball aus der Wurfauslage möglichst weit • beschreiben und erkennen verschiedene Bewegungslösungen bei sich und bei anderen 	<p>Grundfertigkeiten</p> <p><u>3DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 800m Lauf - laufen die Strecke in angemessenem Tempo und ohne Pause <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Schlagwurf aus dem Stand (80g/200g) - Einführung in den Dreischritt-Rhythmus <p>Bewertung: Sportabzeichentabelle – drei Stufen? Oder gemäß den Tabellen (siehe Jg 7-10)</p>	Zeit- schätz- läufe, verschd. Unter- gründe		Teilnahme am SSB- Sport- abzeichen- tag
JAHRGANG 7: 5 DS	<p>Auf kurzer Strecke schnell laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo • Erproben unterschiedliche Starttechniken <p>Weit werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werfen einen Wurfball und/oder andere Wurfgegenstände in Schlagwurftechnik möglichst weit. • Erproben unterschiedliche Wurftechniken • Vergleichen unterschiedliche Wurftechniken miteinander. <p>In die Weite und Höhe springen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Springen nach einem Anlauf weit • Erproben unterschiedliche Sprungformen • Erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Weitsprungtechniken • Beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Weitsprungtechniken 	<p><u>1 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 75m und Start - Tiefstart - Können selbstständig das Startkommando geben <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 200g Wurfball aus einem Anlauf - wenden die richtige Wurfauslage an und können einen Anlauf in die Wurfauslage überführen. <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Weitsprung vom Absprungbalken - Können eine passende Anlaufänge wählen - Treffen den Absprungbalken <p>Bewertung:</p> <p>Gemäß der Tabelle</p>			

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonz ept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Laufen, Springen, Werfen				
JAHRGANG 8: 5DS	<p>Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung • Beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit <p>Auf kurzer Strecke schnell laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen eine kurze Strecke flüssig über Hindernisse • Erproben unterschiedliche Laufrhythmen <p>Weit stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stoßen eine Kugel aus der Wurfauslage möglichst weit. • Erproben unterschiedliche Stoßtechniken. 	<p>Grundfertigkeiten <u>1-2DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 800m - Orientierungslauf <p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laufen ausdauernd - Entnehmen Informationen aus den Karten und setzen diese um <p><u>1-2 DS</u> Hürdenlauf</p> <p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überlaufen die Hürden und überspringen sie nicht - Überlaufen die individuell angepasste Höhen <p><u>1-2 DS</u> Kugelstoßen Gewicht gemäß der Tabelle, 3kg oder 4kg Kugel</p> <p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenden korrekte Stoßauslage mit Gewichtsverlagerung - Lernen zu stoßen und nicht zu werfen <p>Bewertung:</p> <p>Gemäß der Tabelle</p>			<p>FKG O- Lauf Arbeitskar ten Oder Fest- posten- netz</p> <p>Bananenki sten Bänke Hürden</p> <p>Medizin- ball stoßen Kugel</p>

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Laufen, Springen, Werfen				
JAHRGANG 9: 6 DS	<p>Weit stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> • stoßen in einer Wettkampfdisziplin • analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen. • vergleichen unterschiedliche Stoßtechniken miteinander <p>In die Höhe springen</p> <ul style="list-style-type: none"> • demonstrieren die Flop-Technik beim Hochsprung. <p><i>(wenn nicht in Jg. 10): auf kurzer Strecke schnell laufen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo</i> - <i>wenden den Tiefstart an.</i> 	<p>Pflicht: Hochsprung, Kugelstoßen, 100m (wenn nicht in Jg. 10)</p> <p>Die SuS...</p> <p><u>3 DS Kugelstoßen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - wenden die korrekte Stoßauslage mit einer Anlauftechnik (Angehen, Nachstellschritte, O'Brien-Technik) an. - geben und empfangen quantitatives Technik-Feedback <p><u>3 DS Hochsprung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • wenden den kurvenförmigen Anlauf mit einbeinigem Absprung an. • wenden die Rotationen um die Körperlängs- und breitenachse in Absprung und Flugphase an. <p>Bewertung:</p> <p>ca. 40%: Bewertung Leistungsüberprüfungen gemäß der Tabellen</p> <p>ca. 30%: Technikbewertung</p> <p>Note 2: Technik, Raum, Zeit, Dynamik entsprechen den festgelegten Kriterien in hohem Maße</p> <p>Note 4: Es treten Fehler auf, die die Bewegungsausführung deutlich erschweren</p> <p>ca. 30%: Unterrichtsbeteiligung</p> <p>Note 2: Reflektion, Bereitschaft zur Mitarbeit, Nutzung des Bewegungsangebotes</p> <p>Note 4: Stark reduziertes Engagement.</p>			

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Laufen, Springen, Werfen				
JAHRGANG 10: 5 DS	<p>Weit werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> werfen in einer Wettkampfdisziplin analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungs-ausführungen. <p>Individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerlauf-erfahrungen <p><u>(wenn nicht in Jg. 9):</u> <i>auf kurzer Strecke schnell laufen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo</i> <i>wenden den Tiefstart an.</i> 	<p>Pflicht: Speerwurf, Ausdauer/ Coopertest, 100m (wenn nicht in Jg. 9)</p> <p><u>3 DS Speerwurf</u></p> <ul style="list-style-type: none"> wenden eine korrekte Griffhaltung und Wurfauslage an. <i>(Differenzierung: beherrschen den 3-Schritt-Anlauf mit Impulsschritt)</i> können das Wurfgerät in eine korrekte Flugbahn überführen geben quantitatives Feedback <p><u>2 DS Ausdauer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> laufen 2x6 Minuten und finden ein für sie angemessenes Tempo absolvieren den Coopertest in einem für sie angemessenen Tempo <p>Bewertung:</p> <p>ca. 40%: Bewertung Leistungsüberprüfungen gemäß der Tabellen</p> <p>ca. 30%: Technikbewertung</p> <p>Note 2: Technik, Raum, Zeit, Dynamik entsprechen den festgelegten Kriterien in hohem Maße</p> <p>Note 4: Es treten Fehler auf, die die Bewegungskörperausführung deutlich erschweren</p> <p>ca. 25%: Unterrichtsbeteiligung</p>			

5.6 Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten				
JAHRGANG 6: 3 DS	<p>Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich in komplexen Situationen mit einem rollenden oder gleitenden Gerät dynamisch fort. • erläutern komplexe Bewegungsanforderungen. <p>Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, • gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um. • erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln, • reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum. 	<p>Radfahren</p> <p><u>Fahrtechnik / -geschicklichkeit</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Fahrrads, Sicherheitscheck • Parcours zum Richtungswechsel, Bremsen etc. • Verschiedene Zusatzaufgaben beim Fahren <p><u>Fahren in der Gruppe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fahren in verschiedenen Konstellationen (nebeneinander, hintereinander • Fahren mit Gegenverkehr bzw. Straßenverkehrsordnung <p><u>Fahren unter sportlichen Gesichtspunkten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Geschwindigkeiten erproben • Unterschiede verschiedener Räder erproben (Rennrad vs. MTB) • Kleine Wettkämpfe gegen die Zeit bzw. Mitschüler (einzeln oder in Gruppen) <p>Bewertung:</p> <p>Note 2: Sicheres und flexibles Fahren in verschiedenen Situationen bzw. Konstellationen; sichere Kenntnis und Anwendung der relevanten Sicherheitsregeln; korrektes Einschätzen der eigenen Leistungsfähigkeit</p> <p>Note 4: Kontrolliertes Fahren, Schwierigkeiten unter wechselnden Bedingungen, Schwächen bei der Anwendung von Sicherheitsregeln, Defizite beim Einschätzen der eigenen Fähigkeiten</p>		Mobilität	Nutzung der Radrennbahn

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten				
JAHRGANG 10: 2 DS	<p>Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich kontrolliert mit einem rollenden oder gleitenden Gerät fort, • ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen. • stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest <p>Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenem und rücksichtsvollem Verhalten nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, • gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um. • erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln, • reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum. 	<p>Triathlon</p> <p>Anmerkung: Die Unterrichtseinheit ist im Zusammenhang mit einer UE im Schwimmen und zum Thema Ausdauerlauf zu sehen, d.h. daraus soll sich eine Gesamtkonzeption ergeben</p> <p><u>Fahren in der Gruppe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fahren in verschiedenen Konstellationen (nebeneinander, hintereinander • Fahren in Abhängigkeit vom Leistungsniveau zu Unterstützung (Windschattenfahren) <p><u>Fahren unter sportlichen Gesichtspunkten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fahren unter verschiedenen Belastungssituation bzw. in Kombination mit Schwimmen und Laufen <p>Bewertung:</p> <p>Note 2: Bewältigung eines Kurz-Mehrkampfes (Dua- bzw. Triathlon) → Zeit im guten Bereich (angepasste, individuelle Tabelle), Ausschöpfung der individuellen Möglichkeiten</p> <p>Note 4: Bewältigung eines Kurz-Mehrkampfes (Dua- bzw. Triathlon) → Zeit im ausreichenden Bereich (angepasste, individuelle Tabelle), kaum Ausschöpfung des individuellen Potentials</p>		Mobilität	Nutzung der Radrennbahn

5.7 Kämpfen

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Kämpfen				
JAHRGANG 5: 5 DS	<p>Fair kämpfen</p> <ul style="list-style-type: none"> kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander, vereinbaren grundlegende Regeln und Rituale und halten sie ein. übernehmen Verantwortung für sich und andere, kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander, beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. <p>Situationsangemessen handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein. gehen verantwortungsvoll mit den eigenen Stärken und Schwächen und denen der Partnerin/des Partners um. <p>Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe</p> <ul style="list-style-type: none"> kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung), nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	<p>Partnerkämpfe. Kämpfen am Boden. Kämpfen an Gegenständen. Kämpfen um Raum.</p> <p><u>1 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Vertrauen und Körperkontakt als Basis des Kämpfens verschiedene Bewegungsaufgaben vom Miteinander bis zum Gegeneinander mit variierender Bewegungsintensität und unterschiedlich engem Körperkontakt <p><u>1 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Spielerische Kämpfe am Boden (Schildkröten umdrehen) Prinzipien (abstützende Körperteile wegziehen oder blockieren/nah am Partner arbeiten/unter den Partner gelangen und ihn aufladen) erarbeiten und nutzen, um den Partner vom Kniestand, vom Bankstand und der Bauchlage in die Rückenlage zu bringen Partner- und Kleingruppenkämpfen (auf freiwilliger Basis auch mit wechselnden Partnern) je nach Könnensstand mit zunehmender Gegenwehr des Partners <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Hinführung zu Haltetechniken (wie sich die Mausefalle schließt) Prinzipien (nah am Partner arbeiten, tiefer Körperschwerpunkt, die eigene Körperfläche breit verteilen (Stützdreieck bzw. -viereck), Arm(e) festhalten) erarbeiten und nutzen, um ihren in Rückenlage befindlichen Partner in dieser Position zu fixieren Befreiungstechniken Prinzipien (auf den Bauch drehen, Bein als Angriffspunkt nutzen und Beinlammer ansetzen, zum Gegner drehen) 	Umgang mit Stationenlernen		Lernkarten

		<p>und ihn überrollen) erarbeiten/vorgeben und nutzen, um sich aus einem Haltegriff zu befreien</p> <ul style="list-style-type: none"> • je nach Könnensstand mit zunehmender Gegenwehr des Partners 			
		<p>Bewertung:</p>			
		<p>Ca. 20%: Umdrehtechnik abstützende Körperteile angreifen, nah am Partner, unter den Partner gelangen und ihn aufladen</p> <p>Ca. 20%: Haltetechnik nah am Partner, tiefer Körperschwerpunkt, Stützdreieck bzw. –viereck, Arm(e) festhalten</p> <p>Ca. 20%: Befreiungstechnik Richtigkeit und Präzision der Techniken, Kraft und Dynamik der Ausführungen, Beherrschung/ Kontrolle des Krafteinsatzes</p> <p>Note 2: Bis auf kleinere Fehler werden die Prinzipien beachtet und führen ohne Mithilfe des Partners zum Erfolg</p> <p>Note 4: Es treten Fehler auf, die die Bewegungsausführung nur mit partnerschaftlicher Unterstützung möglich machen</p> <p>Ca. 40%: Unterrichtsbeteiligung</p> <p>Note 2: Reflektion, Bereitschaft, Nutzung des Bewegungsangebotes</p> <p>Note 4: Stark reduziertes Engagement.</p>			

	Angestrebte Kompetenzen (Inhaltsbezogen und prozessbezogen)	Mögliche Themen - Bewertung	Bezug zum Methoden- und Medienkonzept	Fächerüber- greifende Bezüge	Bemerkungen z.B. verbindliche Exkursionen/ Literatur/Material
	Kämpfen				
JAHRGANG 9: 5 DS	<p>Fair kämpfen</p> <ul style="list-style-type: none"> • führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch. • übernehmen Verantwortung für sich und andere, • kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander, • beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. <p>Situationsangemessen handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partnerin/des Partners, • wenden grundlegende Prinzipien des Kämpfens an. • reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein. <p>Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe</p> <ul style="list-style-type: none"> • kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. • reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung), • nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	<p>Weitere Entwicklung Partnerkämpfe Judo/Karate/ Selbstverteidigung .</p> <p><u>1 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauen und Körperkontakt als Basis des Kämpfens (Wiederholung aus Jahrgang 5) • verschiedene Bewegungsaufgaben vom Miteinander bis zum Gegeneinander mit variierender Bewegungsintensität und unterschiedlich engem Körperkontakt • Haltetechniken und Befreiungstechniken (Wiederholung aus Jahrgang 5) <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallschule (jede Stunde), speziell Judorolle vorwärts beidseitig (intensiv!!!) • Wurfansatz O Goshi (mit dem Eingang über den Charly-Chaplin-Schritt, Gummiknie, Armzug mit auf die Uhr schauen, um die Hüfte fassen, Gleichgewicht brechen: Unter den Körperschwerpunkt gehen, Armzug, aufladen) • Nur nach Freigabe durch die Lehrkraft (Judorolle wird beherrscht, Wurfansatz fehlerfrei und konzentriert) darf geworfen werden • Achtung: Tori führt die Haupthandlung aus und begleitet Uke bis zum Boden • Wurfausführung: Tori streckt die Beine und dreht den Kopf mit <p><u>2 DS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallschule (jede Stunde), speziell Seitfalltechnik (mit Abschlagen, um dem Stützreflex entgegenzuwirken, mit gestreckten Beinen reaktive Kraft erzeugen) beidseitig (intensiv!!!), mit Begleitung durch den Werfenden 	Umgang mit Stationenlernen	Bewegungsbeschreibungen	s.o.

		<ul style="list-style-type: none"> • Wurfansatz O Soto Otoshi (Außen überholen und Sperrbein stellen (rechts vorbei, linkes Bein außen hinter Ukes linkes Bein stellen)/ Schulter an Schulter) • Nur nach Freigabe durch die Lehrkraft (Seitfalltechnik wird beherrscht, Wurfansatz fehlerfrei und konzentriert) darf geworfen werden • Achtung: Tori führt die Haupthandlung aus und begleitet Uke bis zum Boden • Wurfausführung: Tori drückt Uke mit der linken Schulter um und macht gleichzeitig einen großen Ausfallschritt rechts nach vorne, Uke muss beim Fallen das Kinn auf die Brust nehmen! 			
--	--	--	--	--	--

6. Medien- und Methodenkonzept

Im Bezug auf ein Medien- und Methodenkonzept sind einzelnen Hinweise bereits in den Ausarbeitungen zu den einzelnen Bewegungsfeldern gegeben.

Grundsätzlich werden im Sportunterricht folgende Medien eingesetzt:

- Lernkarten bzw. Arbeitsblätter
- Bildreihen
- Video
- Videofeedback (Laptop, Tablet)
- Verschiedene Möglichkeiten der Taktikschulung

Auch der Einsatz verschiedener Methoden ist bereits gekennzeichnet und z.T. bestimmten Bewegungsfeldern zugeschrieben. Hierbei ist auf die im Kerncurriculum beschriebenen Besonderheiten des Faches Sport hinzuweisen (Niedersächsisches Kultusministerium 2017).

7. Teilnahme an Schulsportwettbewerben

Im außerunterrichtlichen Sportangebot des Felix-Klein-Gymnasiums spielt die Teilnahme an Wettbewerben eine bedeutende Rolle. Das breite Spektrum variiert hier zwischen reinen Breitensportveranstaltungen, bei denen es um die reine Teilnahme geht und neben den Schülerinnen und Schülern auch Lehrkräfte des Felix-Klein-Gymnasiums an den Start gehen, bis zu offiziellen Schulsportwettkämpfen.

Das Felix-Klein-Gymnasium nimmt i.d.R. an folgenden Wettbewerben teil:

- „Jugend trainiert für Olympia“ in den Sportarten Basketball, Handball, Fußball, Tischtennis, Schwimmen, Leichtathletik, Beachvolleyball, Tennis³
- „Girls Kick“ des Landkreises Göttingen (Mädchen-Fußball)
- Hallenfußballturnier für die Sekundarstufe II der BBS I-Arnoldi (Jungen und Mädchen)
- Schulwettbewerb der Tour d' Energie (Jedermannradrennen)
- Schulwettbewerb des Frühjahrsvolkslauf Göttingen
- Schulwettbewerb und Firmen-Cup des Altstadtlauf Göttingen
- Schulwettbewerb des Göttinger Volkstriathlons
- VGH-Junior Cup der BG Göttingen (Basketball-Mixed)

Darüber hinaus richtet das Felix-Klein-Gymnasium auch selber Sportveranstaltungen aus, die auf der einen Seite für die eigene Schülerschaft gedacht sind, auf der anderen Seite im Rahmen verschiedener Kooperationsverbände für die Göttinger Grundschulen gedacht sind. Zu nennen sind hier:

- Sport- und Spielfeste laut Erlass
- Sportabzeichentag für Klasse 7 in Zusammenarbeit mit dem Stadtsportbund Göttingen
- Sportfest „Mini-Olympics“ für Grundschulen des Kooperationsverbundes
- Basketballturnier für Grundschulen in Zusammenarbeit mit der BG Göttingen

³ Die Meldungen der einzelnen Mannschaften und der jeweiligen Altersklassen hängt jeweils von den zur Verfügung stehenden bzw. interessierten Schülerinnen und Schülern ab