

Bewegungsfelder	Inhalte	Bewertung	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen
<p>Spiele</p>	<p>Basketball (Street-Ball)</p> <p>Technik/Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen mit Ball / Dribbeln des Balles unter koordinativen Gesichtspunkten • Passen und Fangen des Balles • vielfältige Passvarianten erproben • Druckpass erarbeiten • Spielformen (Freilaufverhalten) • einfaches Give and Go • Korbwurf (variable Würfe auf den Korb) • Korbleger <p>Taktik/Regelkunde</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache Regelkenntnisse • einfache Spielformen (Give and go: Kleinfeldspiele) <p>Indian-Dutch (Turniervorbereitung)</p>	<p>Technik:</p> <p>Überprüfung der Grundtechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prellen - Passen - Werfen <p>Spielverhalten</p> <p>Note 2: Sichere Beherrschung der Grundtechniken Prellen, Passen, Werfen, Dynamik in der Bewegung, hohe Einsatzbereitschaft, gutes spielsituationsangemessenes Verhalten, faire Spielweise, Reflexion, konstruktive Mitarbeit beim Entwickeln von Regeln und Taktiken</p> <p>Note 4: unsichere Verwendung der Grundtechniken Prellen, Passen, Werfen, fehlende Dynamik in der Bewegung, wechselnde/eingeschränkte Einsatzbereitschaft, nur eingeschränktes / seltenes spielsituations-angemessenes Verhalten, Ballsicherheit wenig ausgebildet, meist faire Spielweise, geringe Bereitschaft zur Reflexion, kaum konstruktive Mitarbeit beim Entwickeln von Regeln und Taktiken</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wenden elementare Spielregeln an • wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an • wenden einfache taktische Maßnahmen an 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles • spielen fair • spielen mannschaftsdienlich • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein

Bewegungsfelder	Inhalte	Bewertung	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen
<p>Laufen, Springen, Werfen</p>	<p>Sprintspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprint (50 m) • Start beim Sprint: Hochstart, alternativ Tiefstart • Staffelläufe <p>Ausdauerlauf</p> <ul style="list-style-type: none"> • 800m / 1000m • Ausdauerschulung (z.B. Laufabzeichen) • Laufrhythmusschulung <p>Werfen mit und ohne Anlauf</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlagballwurf (80 g) <p>Weitsprung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprünge aus der Zone • einen schnellen Anlauf in einen einbeinigen Absprung umsetzen können • die Flugphase so gestalten, dass bei der Landung (beidbeinig) die Füße weit vorgebracht werden 	<p>Motorischer Anteil Bewertung des 50m Laufs oder eines alternativen Schnelligkeitstests (Slalomlauf, 9-3-6-3-9 Linienlauf), Weitsprung oder Schlagballweitwurf gemäß d. Tabellen unter Einbeziehung technischer Kriterien</p> <p>Note 2: Gute Leistungen entsprechend d. Tabellen (30%) sowie Umsetzung technischer Kriterien (30%) im 50m Lauf (Hochstart, Sprinttechnik), Weitsprung (Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung) oder Weitwurf (Wurf-auslage, Wurfarm, Gewichtsverlagerung, Abwurf)</p> <p>Note 4: Ausreichende Leistungen gemäß d. Tabellen (30%) sowie fehlerhafte Umsetzung der technischen Kriterien (30%), so dass die jeweilige Bewegung stark beeinträchtigt wird.</p> <p>Unterrichtsbeteiligung Note 2: Hohe Bereitschaft, für Übungsphasen, Geräteaufbau- und Abbau, konstruktive Mitarbeit (z.B. Technikkriterien), Reflexion. Note 4: Eingeschränkte Bereitschaft, theoretische Kenntnisse, Mitarbeit, Reflexion.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo • erproben unterschiedliche Starttechniken • werfen einen Schlagball und/ oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage mit der rechten und der linken Hand möglichst weit • springen nach einem Anlauf aus einer Absprungzone weit und/ oder hoch • erproben unterschiedliche Sprungformen 	<ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken • beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und anderen • erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Weitsprungtechniken

Bewegungsfelder	Inhalte	Bewertung	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen
<p>Bewegen auf gleitenden und rollenden Geräten</p>	<p>Aufgrund besonderer Rahmenbedingungen werden die Kompetenzen zu diesem Bewegungsfeld erst im Jahrgang 7 im Zusammenhang mit einer Exkursion zur Eishalle Osnabrück vermittelt.</p>			
<p>Kämpfen</p> <p>Verknüpfung mit dem Fach Werte und Normen: „Teamspiele zur Förderung des Gemeinschaftsgefühls</p>	<p>Vertrauensspiele/ Kooperationsspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperkontakt anbahnen • Gleichgewicht und Krätemessen • Kampffideen erproben • Regeln entwickeln <p>Bodenkampf</p> <ul style="list-style-type: none"> • um Gegenstände • Im Stand • normierte Techniken 	<p>Note 2: hohe Bereitschaft zur Nutzung des Bewegungsangebotes, faires Kämpfen, gute Reflexionsleistungen</p> <p>Note 4: Stark reduziertes Engagement, unfaires Verhalten, eingeschränkte Reflexion</p>	<ul style="list-style-type: none"> • lassen sich auf körperliche Nähe ein • halten direkten Körperkontakt aus • setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein • kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander • fallen kontrolliert 	<ul style="list-style-type: none"> • halten Regeln und Rituale ein • übernehmen Verantwortung für sich und andere • bewältigen Kampfsituationen selbst sichernd • nehmen Stärken und Schwächen der Partnerin/ des Partners wahr und gehen verantwortungsvoll damit um • beherrschen ihre Emotionen • führen keine aggressiven Handlungen gegen andere aus • nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen anderer

Bewegungsfelder	Inhalte	Bewertung	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen
<p>Gymnastisches und tänzerisches Bewegen</p>	<p>Gymnastik mit Seilchen (Ropeskipping) Grundsprünge und Variationen</p>	<p>Seilspringen: Verschiedene Rhythmen</p> <p>Tempospringen: Anzahl der Grundsprünge in 1 min (siehe Tabelle)</p> <p>Bewertung einer Kür nach Schwierigkeitsgrad und Ausführung</p> <p>Note 2: flüssige Ausführung einer Kür (hohe Bewegungskonstanz) mit mindestens drei Schwierigkeiten (z.B. Doppeldurchschlag, Kreuzspringen, Rückwärtsspringen, Partnersprünge)</p> <p>Note 4: wenig Bewegungskonstanz, fehlerhafte Ausführung, geringer Schwierigkeitsgrad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • führen Bewegungen rhythmisch aus • setzen Rhythmus in Bewegung um • führen Grundbewegungsformen mit einem (alternativen) Gerät/ Material aus 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Rhythmen • kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte / Material und setzen sie spezifisch ein

Bewegungsfelder	Inhalte	Bewertung	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen
Turnen und Bewegungskünste	<p>Minitramp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koordination von Anlauf-Einspringen-Ausspringen, • Strecksprung • Hocke, Drehung • Einfache Geschicklichkeitssprünge • Vorformen des Salto vorwärts (hohe, enge Rollen in hochgelegte Weichböden) <p>Sprung über Kasten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hocke und Grätsche über ein Sprunggerät (90cm) <p>Reck</p> <ul style="list-style-type: none"> • Felgaufschwung • Unterschwingung • Felgumschwung vorlings-rückwärts 	<p>Note 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gute Ausführung der Bewegungsaufgaben (60%), • gute Kenntnisse über Bewegungskriterien und Reflexion (20%), • große Bereitschaft und großes Engagement für Übungsphasen, Auf-/ Abbau sowie Hilfestellungen (20%) <p>Note 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausreichende Ausführung der Bewegungsaufgaben (Grobform) (60%), • wenig Kenntnisse über Bewegungskriterien und geringe Reflexion (20%), • stark eingeschränkte Bereitschaft und wenig Engagement für Übungsphasen, Auf- / Abbau sowie Hilfestellung (20%) 	<ul style="list-style-type: none"> • verbinden und präsentieren flüssig drei unterschiedliche turnerische Bewegungen an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn • präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner • bauen Geräte sachgerecht auf • wenden grundlegende Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe sachgerecht an 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner • setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit und der des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander • erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen

Leistungsbewertung

Bewertet wird nach der Sachnorm: Bewegungsbezogene Leistungen gehen 70% und sonstige Leistungen zu 30% in die Gesamtnote ein. Beachtet werden zudem die Individual- und Sozialnorm.

Zu sonstigen Leistungen zählen z. B.:

- Beiträge zum Unterrichtsgespräch,
- Einsatzbereitschaft,
- Mithilfe beim Auf- und Abbau,
- mündliche bzw. schriftliche Überprüfungen,
- schriftliche Ausarbeitungen,
- Unterrichtsdokumentationen (z. B. Protokoll, Lernbegleitheft, Lerntagebuch, Portfolio usw.),
- Anwenden fachspezifischer Methoden und Arbeitsweisen,
- Präsentationen, auch mediengestützt (z. B. durch Einsatz von Multimedia, Plakat, Modell usw.),
- Ergebnisse von Partner- oder Gruppenarbeiten und deren Darstellung,
- verantwortungsvolle Zusammenarbeit im Team,
- Langzeitaufgaben und Lernwerkstattprojekte sowie
- freie Leistungsvergleiche (z. B. Schülerwettbewerbe).