

Übersicht über die Unterrichtsvorhaben im Fach Sport

Jahrgangsstufe 7

Planungsgrundlage: 120 Ustd. (3 Stunden pro Woche, 40 Wochen), davon 75% entsprechen 90 UStd. pro Schuljahr.

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfeld Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung Die Schülerinnen und Schüler	Methoden- und Medienkompetenzen	Vernetzungen
<p>7.1</p> <p>„Crosslauf? Läuft bei uns!“ – Verbesserung der individuellen Ausdauerleistungsfähigkeit und Lauftechnik</p> <p>Ca. 15 Unterrichtsstunden</p>	<p>BF/SB 3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</p> <p>Inhaltsfelder:</p> <p>d – Leistung</p> <p>f – Gesundheit</p> <p>Inhaltliche Kerne:</p> <p>grundlegendes leichtathletisches Bewegen</p> <p>traditionelle und alternative leichtathletische Wettbewerbe</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <p>Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit [d]</p>	<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • bereits erlernte leichtathletische Disziplinen auf erweitertem technisch-kordinativen Fertigkeiteniveau ausführen [10 BWK 3.1] • einen leichtathletischen Wettkampf einzeln oder in der Gruppe unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfvhaltens durchführen [10 BWK 3.3] <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben [10 SK d1] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> • sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren [10 MK d2] • Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2] 	<p>Methodenkompetenz (siehe MK):</p> <ul style="list-style-type: none"> • [10 MK d2] • [10 MK f2] <p>Medienkompetenzrahmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.1: Medienausstattung kennen und mit dieser verantwortungsvoll umgehen (Einsatz des I-Pads) • 1.2: verschiedene digitale Werkzeuge und Funktionen (Laufanalyse, Fitnesstracker, Smartwatches,...) kennen und reflektiert und zielgerichtet anwenden 	<p>Möglichkeiten zum fächerübergreifenden Unterricht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biologie: Rückbezug auf Atmung und Blutkreislauf • Auswirkungen von Ausdauertraining auf das HKS/ die körperliche Gesundheit <p>Grüne Schule:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilisierung für das Ökosystem Wald • Optional Teilnahme am Zonser Nachtlauf

	Leistungsverständnis im Sport [d] <ul style="list-style-type: none"> • gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens [f] 	UK <ul style="list-style-type: none"> • die Leistungsbegriff in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Bezugsgrößen (u.a. soziale, personale, kriteriale Bezugsnormen und Geschlechteraspekte) kritisch reflektieren [10 UK d2] 		
--	--	--	--	--

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfeld Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung Die Schülerinnen und Schüler	Methoden- und Medienkompetenzen	Vernetzungen
7.2 „Life Kinetik: Wenn das Gehirn joggen geht“ – Entwicklung und Variation kleiner Spiel- und Übungsformen zur Förderung der koordinativen Fähigkeiten. Ca. 12 Unterrichtsstunden	BF 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen Inhaltsfelder: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen, f – Gesundheit Inhaltliche Kerne: Kleine Spiele und Pausenspiele Inhaltliche Schwerpunkte: Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a]	Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen <ul style="list-style-type: none"> • lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.1] Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> • für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] • Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben [10 SK f1] MK <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden [10 MK a1] 	MK: <ul style="list-style-type: none"> • 10 MK a1 • 10 MK f1 MKR: 2.1: Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden 2.2: Informationsauswertung: Informationen filtern, umwandeln und aufbereiten	Möglichkeiten zum fächerübergreifenden Unterricht: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Biologie/ Physik: Signale aufnehmen und Reize verarbeiten</i>

	<p>Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens [a]</p> <p>Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f]</p>	<ul style="list-style-type: none"> die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1] 		
--	--	--	--	--

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfeld Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung Die Schülerinnen und Schüler	Methoden- und Medienkompetenzen	Vernetzungen
<p>7.3</p> <p><i>„Schön schnell schwimmen!“</i> –</p> <p>(Weiter-)Entwicklung der Wechselzugtechnik Kraul</p> <p>Ca. 18 Unterrichtsstunden</p>	<p>BF/SB 4: Bewegen im Wasser – Schwimmen</p> <p>Inhaltsfelder:</p> <p>a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen</p> <p>d – Leistung</p> <p>Inhaltliche Kerne:</p> <p>Schwimmarten einschließlich Start und Wende</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p>	<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ höherem Niveau sicher ausführen [10 BWK 4.1] <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden [10 MK a1] sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren [10 MK d2] 	<p><i>MK</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 10 MK a1 10 MK d2 	<p>Möglichkeiten zum fächerübergreifenden Unterricht</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Physik: statischer Auftrieb und Widerstand in Flüssigkeiten</i> <i>Biomechanische Prinzipien: Actio = Reactio</i>

	<p>Struktur und Funktion von Bewegungen [a]</p> <p>Leistungsverständnis im Sport [d]</p>	<p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1] • die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in unterschiedlichen Sport- und Wettkampfsituationen unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen kriteriengeleitet beurteilen [10 UK d1] 		
--	--	--	--	--

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfeld Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung Die Schülerinnen und Schüler	Methoden- und Medienkompetenzen	Vernetzungen
<p>7.4</p> <p>„Wie im Zirkus“ – Entwicklung einer akrobatischen Gruppengestaltung unter Einbeziehung weiterer turnerischer Elemente und Geräte</p> <p>Ca. 18 Unterrichtsstunden</p>	<p>BF/SB 5: Bewegen an Geräten - Turnen</p> <p>Inhaltsfelder:</p> <p>b – Bewegungsgestaltung</p> <p>c – Wagnis und Verantwortung</p> <p>Inhaltliche Kerne:</p> <p>Akrobatik</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <p>Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handlungssteuerung [c] 	<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine selbst entwickelte akrobatische Gruppengestaltung präsentieren [10 BWK 5.2] • turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen [10 BWK 5.3] <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen [10 SK b1] • emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben [10 SK c2] • die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern [10 SK c3] <p>MK</p>	<p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 MK b2 • 10 MK b3 • 10 MK c2 <p>MKR</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.1 Medienausstattung • 1.2 Digitale Werkzeuge 	

		<ul style="list-style-type: none">• Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten [10 MK b2]• kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden [10 MK b3]• Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern [10 MK c2] <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none">• die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen [10 UK b1]• gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2]• komplexe sportliche Wagnissituationen für sich und andere unter Berücksichtigung des eigenen Könnens und möglicher Gefahrenmomente situativ beurteilen und sich begründet für oder gegen deren Bewältigung entscheiden [10 UK c1]		
--	--	--	--	--

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfeld Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung Die Schülerinnen und Schüler	Methoden- und Medienkompetenzen	Vernetzungen
<p>7.5</p> <p>„Bühne frei!“ – Wir gestalten unsere eigene Bühnenshow</p> <p><i>Ca. 12 Unterrichtsstunden</i></p>	<p>BF/SB 6: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste</p> <p>Inhaltsfelder:</p> <p>b – Bewegungsgestaltung</p> <p>f – Gesundheit</p> <p>Inhaltliche Kerne:</p> <p>darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage)</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <p>Ausgangspunkte von Gestaltungen [b]</p> <ul style="list-style-type: none"> Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] 	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen eine selbstständig um- und neugestaltete künstlerische Bewegungskomposition aus einem ausgewählten Bereich (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) allein oder in der Gruppe präsentieren [10 BWK 6.3] <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen [10 SK b1] das Gestaltungskriterium Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumebenen und Bewegungsrichtungen) beschreiben [10 SK b2] <p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen - allein oder in der Gruppe - nutzen [10 MK b1] die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen [10 UK b1] <ul style="list-style-type: none"> gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, 	<p>MK:</p> <ul style="list-style-type: none"> 10 MK b1 10 MK f1 <p>MKR</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 1.2 	<p>Berufsorientierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewegungskunst als Unterhaltungsprodukt kennenlernen <p>Fächerübergreifend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Musik: Rhythmus erfahren und umsetzen Deutsch: ein Storyboard entwerfen; Texte als Anlass für Bewegungsgestaltung nutzen

		Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2]		
--	--	--	--	--

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfeld Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung Die Schülerinnen und Schüler	Methoden- und Medienkompetenzen	Vernetzungen
<p>7.6</p> <p>„Be like Dirk“ – Durch die Vermittlung basketballspezifischer Regeln, Techniken und Taktiken zu einer grundlegenden Spielfähigkeit gelangen</p> <p><i>Ca. 15 Unterrichtsstunden</i></p>	<p>BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p> <p>Inhaltsfelder:</p> <p>e – Kooperation und Konkurrenz</p> <p>a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (untergeordnet)</p> <p>Inhaltliche Kerne:</p> <p>Mannschaftsspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey oder Volleyball)</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <p>Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e]</p>	<p>Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1] • in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden [10 BWK 7.2] <p>Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen</p> <p>SK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfvverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] • Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2] • für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] 	<p><i>MK</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 MK e2 • 10 MK a3 	<p>Christliche Schwerpunktsetzung/ Berufsorientierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperativ miteinander arbeiten und spielen • Faires und teamorientiertes Handeln erarbeiten <p>Europaschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung der Sportart in anderen europäischen Ländern, z.B. in Litauen und Südeuropa • Ggf. Bezug zu Europameisterschaften

	<p>Struktur und Funktion von Bewegungen [a]</p>	<p>MK</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2] • unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellung, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden [10 MK a3] <p>UK</p> <ul style="list-style-type: none"> • das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen [10 UK e1] <p>Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1]</p>		
--	---	--	--	--