



## Schulinternes Curriculum - Übersicht

# Sport

## Sekundarstufe II

Fachkonferenz SPORT  
Dezember 2016

## Profil 2:

Kooperieren und Konkurrenz, Leistung

Spiele in und mit Regelstrukturen, Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

SPORT	Q1 – Q2	Bezug zu BF	Std./UV	<input checked="" type="checkbox"/>
Q1.1	<b>Lernwerkstatt Basketball</b> – Üben und festigen der technisch taktischer Basisfertigkeiten mittels einer Lerntheke orientiert am individuellen Trainingsplan.	BF/SB7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Mannschaftsspiel Basketball)	UV 1	
Q1.1	<b>Spiele einmal anders</b> - Analysieren, variieren und durchführen von Sportarten, die in unserem Kulturkreis nicht fest institutionalisiert sind, z.B: Rugby, Flag Football, Baseball	BF/SB7: Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr institutionalisiert sind (Rugby, Football)	UV 2	
Q1.1	<b>Das Seil als „Sprachrohr“</b> – Erarbeitung, Präsentation und Beurteilung einer Rope-Skipping-Kür unter besonderer Berücksichtigung des Gestaltens und Sichtbarmachens von vorgegebenen Themen und Alltagssituationen	BF/SB6: Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (z.B. Seilchenkür)	UV 3	
Q1.2	<b>„Vogel fliegt, Fisch schwimmt, Mensch läuft“</b> Marathonlauf im Team zur langfristigen Verbesserung der individuellen Ausdauerleistungsfähigkeit und im Kontext eines Mannschaftswettbewerbs unter besonderer Berücksichtigung des Verständnisses für die Auswirkung auf den eigenen Organismus.	BF/SB3: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß (Ausdauerlauf)	UV 4	
Q1.2	<b>Bewegungsanalyse ausgewählter leichtathletischer Disziplinen</b> aus Lauf, Sprung und Wurf mit dem Zielaspekt der individuellen Leistungsverbesserung als Grundlage für den leichtathletischen Mehrkampf in einer Wettkampfsituation	BF/SB3: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß	UV 5	
Q2.1	<b>„Schau’ Dir das an!“</b> –Vergleichende Analyse des gruppen- und mannschaftstaktischen Verhaltens im Basketball	BF/SB7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Mannschaftsspiel Basketball)	UV 6	
Q2.1	<b>In der Staffel zum Erfolg.</b> Formen ausdauernden Laufens mit Tempowechsel unter verschiedenen Zielsetzungen.	BF/SB3: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß (Hürdenlauf)	UV 7	
Q2.2	<b>Spielsysteme im Basketball</b> - Verbesserung der taktischen Spielmöglichkeiten im Basketball mit Hilfe einer vergleichenden Analyse unterschiedlicher Spielsysteme.	BF/SB7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Mannschaftsspiel Basketball)	UV 8	
Q2.2	<b>Jede Leistung zählt, denn im Team gibt es kein „Ich“</b> – Erweiterung und Optimierung des individuellen leichtathletischen Bewegungsrepertoires in der Durchführung eines selbstständig organisierten leichtathletischen Mannschaftswettbewerbs	BF/SB3: Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß (leichtathletischer Wettkampf)	UV 9	
<p><b>BF/SB:</b> Bewegungsfeld/Sportbereich – Ziffer nach dem Punkt markiert die Rangfolge des UV innerhalb des BF</p> <p>1 = Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen                  2 = Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen                  3 = Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik                  4 = Bewegen im Wasser – Schwimmen                  5 = Bewegen an Geräten - Turnen                  6 = Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste                  7 = Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele                  8 = Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport                  9 = Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</p> <p><b>A-F:</b> Pädagogische Perspektiven                  A = Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern                  B = Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten                  C = Etwas wagen und verantworten                  D = Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen                  E = Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen                  F = Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>		<p><b>BWK:</b> Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</p> <p><b>MK:</b> Methodenkompetenz</p> <p><b>UK:</b> Urteilskompetenz</p> <p><b>Inhaltsfelder:</b>                  (a) Körpererfahrung, Bewegungskultur und Bewegungslernen                  (b) Bewegungsausdruck, Bewegungsästhetik und Bewegungsgestaltung                  (c) Emotion und Handlungssteuerung                  (d) Leistung und Leistungsverständnis                  (e)Kooperations- und Konkurrenzverhalten                  (f) Gesundheit und Gesundheitsverständnis</p>		

# Lernwerkstatt Basketball – Üben und festigen der technischen und taktischen Basisfertigkeiten mittels einer Lerntheke orientiert am individuellen Trainingsplan

**PROFIL**  
2  
-  
UV  
1

**Oberstufe: Q1 – Profil 2: BF/SB7**

Inhaltsfeld: ...

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 8 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.
- Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampferhalten bewältigen.

**Inhaltlicher Kern:**

- Mannschaftsspiele (hier: Basketball)

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/e): Leistung, Kooperation und Konkurrenz**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben.
- Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.
- Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnose der Fertigkeiten bezüglich der motorischen Grundtechniken, dribbeln, passen, Korbleger, Positions- und Sprungwurf und der taktischen Fähigkeiten beim Block und Give &amp; Go</li> <li>• Individualisiertes Lernen mit Hilfe von „Kann-Bögen“ und einer Lerntheke</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partner- und Gruppendiagnose mit Hilfe von (Video) Feedback</li> <li>• Vermittlungsmethoden visuell, akustisch</li> </ul>	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	<b>unterrichtsbegleitend:</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Theorien des motorischen Lernen</li> <li>• Analytisch-synthetische Übungsreihen erstellen</li> <li>• Arbeit mit Beobachtungsbögen</li> <li>• Mustererkennung bei Spielhandlung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundtechniken Basketball: Dribbeln, Passen, Korbleger, Positionswurf</li> <li>• Grundlegende taktische Fähigkeiten Block und Give &amp; Go</li> </ul>	
<b>Fachbegriffe:</b>				<b>punktuell:</b>

**Spielen einmal anders – Analysieren, variieren und durchführen von Sportarten, die in unserem Kulturkreis nicht fest institutionalisiert sind**

**PROFIL  
2  
-  
UV  
2**

**Oberstufe: Q1 – Profil 2: BF/SB7**

**Inhaltsfeld: e, d**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 5 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.
- Die SuS können Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.

**Inhaltlicher Kern:**

- Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiacca, Korbball, Prellball, Rugby, Schlagball)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (e/d): Kooperation und Konkurrenz, Leistung**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.
- Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können bewegungsfeldspezifische Wettkampfgeln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden.
- Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.

**Urteilskompetenz:**

-

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erprobung der Spielidee z.B. Rugby zunächst mit vereinfachten Regeln und mit verkleinerten Spielfeld</li> <li>• Erweiterung der Spielidee um typische Merkmale des Spiel z.B. beim Rugby – Gedränge, Straftritt, Versuch, Erhöhung</li> <li>• Entwicklung einfacher Spielstrategien in Kleinteams: Angriff und Verteidigung</li> <li>• Analyse und Vergleiche von Spielhandlunge</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individualisierung von Spielhandlungen an den Bedürfnissen der Teams</li> <li>• Kriterienbezogene Spielbeobachtung</li> <li>• Lernzirkel</li> </ul>	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	unterrichtsbegleitend:
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kulturelle- und historische Hintergründe – Unterschiede der einzelnen Rugby- und Footballspielarten</li> <li>• Spieloptionen und Anforderungen</li> <li>• Regelwerk z.B. Rugby + Sicherheit</li> <li>• Fairness im Sport</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beispielsweise beim Rugby:</li> <li>• Pässe , Laufwege, Körpertäuschungen</li> <li>• Verhalten im Gedränge</li> <li>• Gezielte Kicks</li> <li>• Verhalten in der Abwehr und in der Verteidigung</li> <li>• Verbesserung der Laufausdauer durch Intervallläufe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regelverständnis in der spielerischen Umsetzung und bei der Spielanalyse – Schiedsrichterfunktion</li> <li>• Lern- und Anstrengungsbereitschaft</li> <li>• Einsatz und Ertrag</li> <li>• Demonstration technisch-koordinativer Fähigkeiten: Passen, Laufen, Täuschen</li> <li>• Übernahme von Aufgaben im Teamprozess</li> <li>• Umsetzung von Teamstrategien im Spiel</li> </ul>
<b>Fachbegriffe:</b>				punktuell:
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse konkreter Spielsituationen (z.B. Verhalten in der Abwehr oder Angriff nach einem Gedränge</li> <li>• Technikparcours mit einem Ball</li> <li>• Anwendung angemessener Strategien im Spiel z.B. eine hoch verteidigende Mannschaft soll ausgespielt werden</li> </ul>

**Das Seil als „Sprachrohr“ – Erarbeitung, Präsentation und Beurteilung einer Rope-Skipping-Kür unter besonderer Berücksichtigung des Gestaltens und Sichtbarmachens von vorgegebenen Themen und Alltagssituationen**

**PROFIL**

**2**

**-**

**UV**

**3**

**Oberstufe: Q1 – Profil 2: BF/SB6**

**Inhaltsfeld: b**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 5 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 6 (Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste )**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig entwickelte gymnastische Bewegungskompositionen mit oder ohne Handgerät unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien allein und in der Gruppe variieren und präsentieren.
- Die SuS können ausgehend von selbst gewählten/vorgegebenen Gestaltungsanlässen/ -themen untersch. Bewegungs- & Darstellungsmöglichkeiten u. B. spezifischer Gestaltungs- und Ausführungskriterien zum Experimentieren und Improvisieren nutzen.
- Die Schülerinnen und Schüler können Objekte oder Materialien als Ausgangspunkt des ästhetisch-gestalterischen Bewegungshandelns - insbesondere der Improvisation – nutzen.

**Inhaltlicher Kern:**

- Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (b): Bewegungsgestaltung**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung (nachgestalten, umgestalten, neu gestalten) unterscheiden.

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationen Kriterien geleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erarbeiten von einfachen bis komplexen Elementen mit dem Seil</li> <li>• Gestaltung von Alltagssituationen mit dem Seil</li> <li>• Gestaltung und Sichtbarmachen vorgegebener Themen</li> <li>• Erarbeitung von Bewegungen in ungewöhnlichen Kontexten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Improvisierend aufgrund von Bewegungsaufgaben</li> <li>• Ggf. Hilfekarten</li> <li>• PA</li> <li>• GA</li> <li>• EA</li> <li>• Videoanalyse</li> <li>• Ideenfindung über Mind Map</li> </ul>	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	<b>unterrichtsbegleitend:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltung des Aufwärmens</li> <li>• Reflexion des Unterrichts</li> <li>• Ergebnispräsentation</li> <li>• Mind Map</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erläuterung von formalem Aufbau</li> <li>• Gestaltungskriterien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwünge, Sprünge und Drehungen mit dem Seil</li> <li>• Bewegungen am Platz und in der Fort-bewegung</li> <li>• Raumwege finden und ausgestalten</li> <li>• Übergänge entwerfen</li> <li>• Kombination und Variation unterschiedlicher Bewegungen</li> </ul>	
<b>Fachbegriffe:</b>				



„Vogel fliegt, Fisch schwimmt, Mensch läuft“ – Marathonlauf im Team zur langfristigen Verbesserung der individuellen Ausdauerleistungsfähigkeit und im Kontext eines Mannschaftswettbewerbs unter besonderer Berücksichtigung des Verständnisses für die Auswirkungen auf den eigenen Organismus

**PROFIL**  
2  
-  
UV  
4

**Oberstufe: Q1 – Profil 2: BF/SB3**

**Inhaltsfeld: d, f, a, c**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 6 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 3 (Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik)**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können Formen ausdauernden Laufens mit Tempowechsel unter verschiedenen Zielsetzungen gestalten (LZA 30 Minuten).
- Die Schülerinnen und Schüler können eine Wettkampfsituation, bestehend aus Laufen (5000 m), unter Ausnutzung ihrer Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.

**Inhaltlicher Kern:**

- Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf)
- alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/f): Leistung, Gesundheit**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können physiologische Anpassungsprozesse durch Training erläutern.
- Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.
- Die Schülerinnen und Schüler können Übungen und Programme im Hinblick auf die Verbesserung der körperlichen Leistungsfähigkeit eigenverantwortlich durchführen.

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen.
- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Motive, Motivationen und Sinngebungen des eigenen sportlichen Handelns und des Handelns anderer beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausdauerläufe auf verschiedenen Geländeprofilen</li> <li>• Laufstrategien bei besonderen Geländeanforderungen – Steigungen, Gefälle, steiniger oder lockerer Laufuntergrund</li> <li>• Stationenläufe zur Verbesserung der Lauftechnik</li> <li>• Teamläufe mit angepassten Lauftempo – der Langsamste oder der Schnellste bestimmen das Tempo</li> <li>• Teamlaufbuch – Dokumentation der Strecken, Zeiten und der Belastungsintensität im Team</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamwettkampf auf einer einheitlichen Strecke z.B. Volksgarten - Einzelzeiten der Gruppenteilnehmer werden summiert und mit anderen Teams verglichen – Strecken: 10, 20, 30, 40 km</li> <li>• Lauf ABC</li> <li>• Lauftechnikanalyse (Aufsetzen des Fußes, Armhaltung, Bewegung des Oberkörpers ...)</li> <li>• Überprüfung der Belastungsintensität – BORG-Skala, Herzfrequenz</li> </ul>	<b>Gegenstände (Theorie)</b>	<b>Gegenstände (Praxis)</b>	<b>unterrichtsbegleitend:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motive bezogen auf das Ausdauerlaufen</li> <li>• Anpassungsprozesse im Körper und Doping</li> <li>• Ausdauertrainingsmethodik</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamwettkampfläufe um den Volksgarten</li> <li>• Lauftechnik und Effizienz</li> <li>• Streckenläufe in vorgegebener Zeit (Cooper-Konzept)</li> <li>• Geländeläufe und Stadionläufe im Kontrast</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstration von Bewegungshandeln – effiziente Lauftechnik, optimales Verhalten im schwierigen Gelände</li> <li>• Demonstration von Bewegungshandeln – angemessene Laufstrategie des Teams (Tempo, Aufteilung der Läufer ...)</li> <li>• Mitarbeit in kognitiven Phasen</li> <li>• Einsatz und Effektivität</li> <li>• Lern- und Anstrengungsbereitschaft</li> <li>• Gestalten des Aufwärmens</li> <li>• Kooperationsbereitschaft</li> </ul>
<b>Fachbegriffe:</b>				<b>punktuell:</b>	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooper-Test, alternativ 5000m-Lauf</li> <li>• Teamwettkampfläufe (z.B. 52 Runden um den Volksgarten im Team als Wettkampf) im Hinblick auf eine Zeitverbesserung oder als Rennen</li> <li>• Gestaltung einer Trainingseinheit</li> </ul>	

Bewegungsanalyse ausgewählter leichtathletischer Disziplinen aus Lauf, Sprung und Wurf mit dem Zielaspekt der individuellen Leistungsverbesserung als Grundlage für den leichtathletischen Mehrkampf

**PROFIL**

**2**

**-**

**UV**

**5**

**Oberstufe: Q1 – Profil 2: BF/SB3**

**Inhaltsfeld:d, a**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 5 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 3 (Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik)**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren.

**Inhaltlicher Kern:**

- Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/e): Leistung, Bewegungsstruktur- und Bewegungslernen**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.
- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Konzepte motorischen Lernens beschreiben.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen.

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belastungsnormative</li> <li>• Individuelle Zielsetzungen angemessen festlegen (individuelle Herausforderung)</li> <li>• Erarbeitung einer differenzieren LA-Disziplin auf technisch-koordinativ elaboriertem Niveau</li> <li>• Bewältigung technisch anspruchsvoller LA-Leistungssituationen</li> <li>• Verbesserung koordinativer und physiologischer Leistungsvoraussetzungen durch Trainingsprozesse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• verschiedene Lernmethoden (differenziell / klassisch)</li> <li>• Lernprotokoll und Lernpartner</li> <li>• Videoanalyse</li> <li>• Bewegungsanalyse mit Phasenstruktur von LA-techniken</li> <li>• Methoden zur Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten</li> <li>• Dokumentation von Ergebnissen (Videotagebuch)</li> </ul>	Gegenstände (Theorie)	Gegenstände (Praxis)	<b>unterrichtsbegleitend:</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Physiologische Anpassungsprozesse durch Training</li> <li>• Leistungsbegrenzende Faktoren im Sport</li> <li>• Biomechanische Aspekte ausgesuchter LA-Bewegungen</li> <li>• Allgemeine Gesetzmäßigkeiten des Trainings, Trainingsprinzipien und deren Umsetzung bei der Trainingssteuerung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgesuchte Elemente der normgebundenen LA-Disziplin</li> <li>• Videoanalyse von Bewegungsabläufen, Bewegungsphasen</li> <li>• Training zur Verbesserung der leistungslimitierenden Faktoren</li> </ul>	
<b>Fachbegriffe:</b>				<b>punktuell:</b>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausführungsqualität der erarbeiteten differenzierten LA-Disziplin nach gängigen Bewertungsmaßstäben und nach individuellen Zielsetzungen</li> </ul>

**Schau dir das an! – Vergleichende Analyse des gruppen- und  
mannschaftstaktischen Verhaltens im Basketball**

**Oberstufe: Q2 – Profil 2: BF/SB7**

**Inhaltsfeld:d, e**

**PROFIL**

**2**

**-**

**UV**

**6**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 5 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und  
Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.

**Inhaltlicher Kern:**

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/e): Leistung, Kooperation und Konkurrenz**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mustererkennung bei Spielhandlungen</li> <li>• Vergleiche von Spielhandlungen</li> <li>• Deduktionsstammbaum zur Analyse der Spielhandlung</li> <li>• Erarbeitung zur Verbesserung der Spielhandlung durch Training</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamarbeit: Für das gesamte UV gibt es feststehende Teams, die ihre Spielhandlungen verbessern sollen. Modifiziert nach dem Konzept zur systematischen Entwicklung einer Teamfähigkeit</li> <li>• Individualisierung von Trainings- und Spielhandlungen anhand der Bedürfnisse des Team</li> </ul>	<b>Gegenstände (Theorie)</b>	<b>Gegenstände (Praxis)</b>	<b>unterrichtsbegleitend:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Spielanalyse</li> <li>• Ableiten der Einflussfaktoren auf die Spielfähigkeit</li> <li>• Einteilen in Maßnahmen zum Herausspielen von Korberfolgchancen und Maßnahmen gegen das Herausspielen von Korberfolgchancen.</li> <li>• Allgemeine Gesetzmäßigkeiten des Trainings, Trainingsprinzipien und deren Umsetzung bei der Trainingssteuerung</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videoanalyse von Profispielen und Erkennen von Systemen und Spielmustern.</li> <li>• Training zur Verbesserung der leistungslimitierenden Faktoren der Teams</li> </ul>
<b>Fachbegriffe:</b>				<b>punktuell:</b>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test zu den Trainingsprinzipien</li> <li>• Analyse einer konkreten Spielsituation</li> </ul>

**„In der Staffel zum Erfolg“  
Formen ausdauernden Laufens mit Tempowechsel unter  
verschiedenen Zielsetzungen**

**PROFIL  
2  
-  
UV  
7**

**Oberstufe: Q2 – Profil 2: BF/SB3  
Inhaltsfeld:d, f**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 5 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 3 (Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik)**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können Formen ausdauernden Laufens mit Tempowechsel unter verschiedenen Zielsetzungen gestalten (LZA 30 Minuten)

**Inhaltlicher Kern:**

- Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf)
- Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (d/f): Leistung, Gesundheit**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.
- Die Schülerinnen und Schüler können physiologische Anpassungsprozesse durch Training erläutern.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio).
- Die Schülerinnen und Schüler können Übungen und Programme im Hinblick auf die Verbesserung der körperlichen Leistungsfähigkeit eigenverantwortlich durchführen.

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fahrtspiel durch Geländeprofil</li> <li>• Fahrtspiel durch Tempowechsel</li> <li>• Extensives/intensives Intervalltraining</li> <li>• Sternlauf</li> <li>• Stationenlauf</li> <li>• OL-Lauf</li> <li>• Recomlauf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PA</li> <li>• GA</li> <li>• Einsatz von Kompass, GPS, etc.</li> </ul>	<b>Gegenstände (Theorie)</b>	<b>Gegenstände (Praxis)</b>	<b>unterrichtsbegleitend:</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausdauertrainingsmethodik</li> <li>• Orientierung im Raum</li> <li>• Anpassungsprozesse im Körper</li> <li>• Sporthertz</li> <li>• Ruhepuls</li> <li>• Regeneration</li> <li>• Atmung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Trainingsmethoden mit Tempowechseln zur Steigerung der Ausdauer (s. Didaktische Entscheidungen)</li> <li>• Orientierung mit Kompass und / oder GPS, oder Karte</li> </ul>	
<b>Fachbegriffe:</b>				<b>punktuell:</b>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorstellung und / oder Durchführung eines OL</li> <li>• Entwurf und oder Durchführung einer Trainingseinheit nach im Unterricht erlernten Vorgaben</li> </ul>



# Spielsysteme im Basketball - Verbesserung der taktischen Spielmöglichkeiten mit Hilfe einer vergleichenden Analyse unterschiedlicher Spielsysteme

**Oberstufe: Q2 – Profil 2: BF/SB7**

**Inhaltsfeld: a, e, d**

**PROFIL**  
**2**  
**-**  
**UV**  
**8**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 5 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 7** (Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele)

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen.

**Inhaltlicher Kern:**

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (a, e, d): Bewegungsstruktur und –lernen, Kooperation und Konkurrenz, Leistung**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Aspekte der sensorischen Wahrnehmung und der zentralnervösen Steuerung bei sportlichen Bewegungen beschreiben.

**Methodenkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können individual-, gruppen-, und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>Vergleich von Mann und Zonenverteidigung</li> <li>Vergleich von Angriffs und Abwehrverhalten</li> <li>Spieleröffnung</li> <li>Regelwerk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spielbeobachtung</li> <li>Lernzirkel</li> <li>Gruppenarbeit</li> </ul>	<b>Gegenstände (Theorie)</b>	<b>Gegenstände (Praxis)</b>	<b>unterrichtsbegleitend:</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Spielpositionen und Anforderungen</li> <li>Laufwege und Passwege</li> <li>Individual- und Mannschaftstaktisches Verhalten</li> <li>Basketballregeln und Freiräume</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mannverteidigung</li> <li>Zonenverteidigung</li> <li>Spielzüge</li> <li>Zweikämpfe in Unter-Gleich und Überzahlsituationen</li> </ul>	
<b>Fachbegriffe:</b>				<b>punktuell:</b>

„Jede Leistung zählt, denn im Team gibt es kein „Ich““ -  
 Erweiterung und Optimierung des individuellen leichtathletischen  
 Bewegungsrepertoires in der Durchführung eines selbständig organisierten  
 leichtathletischen Mannschaftswettbewerbs

**Oberstufe: Q2 – Profil 2: BF/SB3**

**Inhaltsfeld:c, f, e**

**PROFIL**  
**2**  
**-**  
**UV**  
**9**

**Vernetzen mit UV:**

**Dauer des UV: 4 Std.**

**Bewegungsfeld/ Sportbereich: BF/SB 3 (Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik)**

**Kompetenzerwartungen in den Bewegungsfeldern und Sportbereichen (BWK):**

- Die Schülerinnen und Schüler können einen leichtathletischen Mehrkampf in einer Wettkampfsituation, bestehend aus Laufen, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplinen unter Ausnutzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.
- Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren.

**Inhaltlicher Kern:**

- Leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß
- alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe

**Bewegungsfeld übergreifende Kompetenzerwartungen (c, f, e): Wagnis und Verantwortung, Gesundheit, Kooperation und Konkurrenz**

**Sachkompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern.
- Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Motive beim Sporttreiben benennen und ihre Bedeutung erläutern.

**Methodenkompetenz:**

-

**Urteilskompetenz:**

- Die Schülerinnen und Schüler können positive und negative Einflüsse von Sporttreiben im Hinblick auf gesundheitliche Auswirkungen, auch unter Berücksichtigung von geschlechterdifferenzen beurteilen.
- Die Schülerinnen und Schüler können die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Theorie-Praxis-Verknüpfung		Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erprobung und Festlegung von leichtathletischen Disziplinen für den Wettbewerb (Laufen, Werfen, Springen)</li> <li>• Entwicklung und Erprobung neuer Disziplinen mit leichtathletischen Charakter (Kombinationen aus Laufen, Werfen und Springen)</li> <li>• Erarbeitung eines Plans und Regelwerks für einen Mannschaftswettbewerb (Modus) mit klassischen und modifizierten leichtathletischen Disziplinen</li> <li>• Festlegung der Leistungsfähigkeit der Teams und Zuordnung der Disziplinen – jeder Schüler aus einem Team muss an 3 von 5 Disziplinen teilnehmen</li> <li>• Visualisierung der Durchführung und Auswertung des Wettbewerb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planung des Wettbewerbs über Mind Map</li> <li>• Gruppenarbeit</li> <li>• Individualisierung von Wettkampfdisziplinen geleitet an den Bedürfnissen des Kurses</li> <li>• Planungs- und Durchführungshierarchie: Wettkampfleitung, Aufbau, Schiedsrichter</li> </ul>	<b>Gegenstände (Theorie)</b>	<b>Gegenstände (Praxis)</b>	<b>unterrichtsbegleitend:</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planung von Wettbewerben – Modelle aus der LA z.B. Olympiade</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disziplinen aus den Bereichen: Werfen, Laufen und Springen</li> <li>• Selbständig entwickelte Disziplinen (Kombinationen der Bereiche)</li> <li>• Überprüfungen der Leistungsfähigkeit in den Teams</li> <li>• Gemeinsames Üben und Verbessern der Leistungsfähigkeit</li> </ul>	
<b>Fachbegriffe:</b>				<b>punktuell:</b>