

2022

Einführungsphase: Jahrgang 11

Am Ende der Einführungsphase müssen die Schülerinnen und Schüler über eine Handlungskompetenz verfügen, die ihnen eine erfolgreiche Mitarbeit in der Qualifikationsphase ermöglicht. Damit die geforderten inhalts- und prozessbezogenen Kompetenzen erworben werden können, müssen beide Bewegungsfeldgruppen (A und B) berücksichtigt werden.

Fachschaftsbeschluss 09.04.2018: Sport im Jahrgang 11 soll im Klassenverband durchgeführt werden (durch den Schulvorstand genehmigt); als Angebot wählen die Schülerinnen und Schüler je **eine aus zwei Sportarten aus Bewegungsfeld A und Bewegungsfeld B pro Halbjahr**.

1. Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erwerben verschiedene Lernstrategien und Methodenkenntnisse,
- werten Bewegungsabläufe und Spielhandlungen auch mithilfe digitaler Medien nach vorgegebenen und selbst erstellten Kriterien aus,
- geben gezielte Bewegungskorrekturen,
- entwickeln, organisieren und leiten Spiele,
- verändern Regeln und Bewegungsideen zielorientiert und situationsgerecht.

Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- arbeiten in verschiedenen Sozialformen und Gruppenzusammensetzungen ziel- und sachorientiert,
- lösen in Bewegungs- und Spielsituationen auftretende Konflikte,
- verhalten sich in Wettkämpfen regelgerecht und fair,
- helfen und sichern selbstverantwortlich im Lern- und Übungsprozess.

Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- verfügen über eine erweiterte Wahrnehmungsfähigkeit in Bezug auf eigene und fremde

Ausdrucks- und Darstellungsformen,

- demonstrieren eigene Bewegungslösungen,
- schätzen Risiken beim Sport realistisch ein und setzen sich angemessene Ziele,
- treffen bewusste Entscheidungen für die eigene sportliche und körperliche Entwicklung,
- sind in der Lage, ihr individuelles Wohlbefinden durch Sport, Spiel und Bewegung positiv zu

beeinflussen,

- reflektieren Lernprozesse.

2. Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Die Schülerinnen und Schüler ...

- zeigen eine altersgemäße Ausprägung der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten,
- wenden grundlegende Bewegungstechniken aus der Bewegungsfeldgruppe A an,
- wenden spielspezifische Fähigkeiten und Fertigkeiten aus der Bewegungsfeldgruppe B an,
- setzen gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel um,
- erklären grundlegende Sachverhalte der Bewegungs- und Trainingswissenschaft.

3. Mögliche Inhalte

Bewegungsfeld A

- Turnen und Bewegungskünste (z.B. Themenbezogene Gruppenchoreographien, Le Parcours)
- Gymnastisches und tänzerisches Bewegen
- Laufen, Springen, Werfen (z.B. Laufeinheit mit O-Lauf, Cooper und Beep, Leichtathletik, Sprünge aller Art)
- Kämpfen

Bewegungsfeld B

- Spielen: Lacrosse, Hockey, Volleyball, Frisbee, Flag Football, Tchoukball, kleine Spiele neu entdecken