



Bewegungsfeld	Jahrgang 5	DS	Jahrgang 6	DS	Jahrgang 7	DS	Jahrgang 8	DS	Jahrgang 9	DS	Jahrgang 10	DS
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Völkerball • Variationen(Rückwärts- 4 Feldervölkerball, Mattenvölkerball etc.) • Kleine Spiele • Pantherball • Zombieball • Bester raus • Hüthenball • Parteiball etc. • Spiele selbst entwickeln in Kleingruppen • Spielregeln formulieren und festlegen • Spiele ausprobieren und verbessern 	10	<ul style="list-style-type: none"> • Handball 4+1 • Passen und Fangen in der Bewegung • Torwürfe(Stemmwurf /Sprungwurf) • positionsgebundenes Angriffsverhalten • offenes Deckungsverhalten • Kleine Spiele (siehe Jg 5.) 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Fußball • Passen • Dribbeln • Torschuss • Manndeckung vs. Raumdeckung • Spielformen Ball über die Schnur (Volleyball, Faustball, Fußballtennis) • Basketball • Passen und Fangen • Dribbling • Korbwurf 	7	<ul style="list-style-type: none"> • Basketball • Passen und Fangen in der Bewegung • Schrittstopp und Sternschritt • Korbleger • Positionsangriff • Schnellangriff • Manndeckung • Tischtennis • (Schupfen,Aufschlag, Kontern) • Einzel/Doppel • oder • Badminton • (Netzdrops,Aufschlag, Unterhandclear/Überkopf clear • Einzel/Doppel • Volleyball • Oberes Zuspiel (Pritschen) • Unteres Zuspiel (Baggern) 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Hockey • VH-Schiebepass • VH-und RH-Stoppen • VH-und RH-Ballführen • VH-Schiebepass aus dem Lauf • Ballan-/und Mitnahme in der Bewegung • Torschuss (flach) • Volleyball • Verbesserung der Grundtechniken (s. Jg 8) • Rotationsprinzip • Spiel 4:4 • Endzonenspiel (Rugby, Ultimate, Flagfootball) 	6	<ul style="list-style-type: none"> • Volleyball • Verbesserung der Grundtechniken • Schmetterschlag mit Stemmschritt • Angabe von oben • Spiel 6:6 • Übernahme von Schiedsrichter-tätigkeiten • Tischtennis • Wdhlg. der Grundtechniken • Topspin,Schmetterball/ Ballonabwehr • Einzel/Doppel • Badminton • Wdhlg. der Grundtechniken • Überkopfdrop,evt. Smash • Einzel/Doppel 	8
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen			<ul style="list-style-type: none"> • Wassergewöhnung, Tauchen, Gleiten, • Rückenschwimmen, • Brustschwimmen, • Startsprung, • 15 min Ausdauer • optional Rückenschwimmen 	6							<ul style="list-style-type: none"> • Wdhlg. Brustschwimmen • Brustkraul • Startsprung • Rettungsschwimmen • optional Rückenkraul • Swim&Run: 	6
Turnen und andere Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Akrobatik Von Partner- zu Gruppenpyramiden • Sprungerfahrungen am Querkasten/Bock (Sprunghocke, Hockwende, Sprunggrätsche) 	4	<ul style="list-style-type: none"> • Grundelemente des Bodenturnens (Bewegungsabfolge aus mindestens 3 Elementen: Handstand,Rad,Rollen vw./rw.,Standwaage etc.) 	4	<ul style="list-style-type: none"> • Barren, Reck, Balken (Aufschwung,Aufzug, Umschwung,Mühlumschwung,Unterschwung ,Durchhocken) und/oder Balken (Aufhocken,Standwaage,Sprünge,Abgang Radwende) 	8			<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabfolge am Boden unter Berücksichtigung von Verbindungselementen selbst entwickeln • optional: Gerätekombination /Parcour 	5		

Bewegungsfeld	Jahrgang 5	DS	Jahrgang 6	DS	Jahrgang 7	DS	Jahrgang 8	DS	Jahrgang 9	DS	Jahrgang 10	DS
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen			<ul style="list-style-type: none"> •Rhythmus-schulung, Bewegungsabfolge nachtanzen und weiter entwickeln Gestaltung: Raum und Formation Präsentationsgedanke 	5	<ul style="list-style-type: none"> •Tanzen (Fitness) •Zirkeltraining mit Eigengewicht, Koordination 	3	<ul style="list-style-type: none"> •Entwicklung einer Tanzchoreografie, •Präsentationen kriteriengeleitet beurteilen, •Gestaltungskriterien beurteilen und anwenden 	6	<ul style="list-style-type: none"> •Tanzen (Fitness) Entwicklung eines Trainingszirkels 	4		
Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> •50 m Sprint •Pendelstaffel •Schlagballwurf(80g) •Weitsprung •20 min Lauf •Sportabzeichen 	7	<ul style="list-style-type: none"> •50 m Sprint •Pendelstaffel •Schlagballwurf(80g) •Dreisprung (Halle) •800m Lauf •25min Lauf •Sportabzeichen 	7	<ul style="list-style-type: none"> •75m Sprint •Staffel mit Stabübergabe •Wurfballwurf (200g) •Weitsprung •30 min Lauf 	6	<ul style="list-style-type: none"> •75m/100m- Sprint •Rhythmisches Laufen über Hindernisse •Drehwürfe-Schleuderball •800m Lauf •35min Lauf 	9	<ul style="list-style-type: none"> •100m-Sprint •Tiefstart •Hürdensprint •Hochsprung (Einführung Floptechnik) •40min Lauf •(bei ausr. Zeit Kugelstoßen aus 10) 	7	<ul style="list-style-type: none"> •200m-Sprint •Speerwurf/•Kugelstoßen (s. Jahrgang 9) •Weitsprung/ Hochsprung •800m Lauf •45min Lauf 	10
Kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> •Kampf-erfahrungen durch Kämpfen um Gegenstände, Räume und Körperpositionen •Bodenkampf: Kämpfen um und gegen Rückenlage (Entwicklung und Anwendung eigener Bewegungslösungen/ Erarbeitung einfacher Griff- und Haltetechniken 	5										
Bewegen auf rollenden Geräten												
Gesamtstundenzahl Obligatorik: Freiraum:		30 10		30 10		30 10		30 10		30 10		30 10

Anmerkungen:

(1) In den Klassen 7 und 9 sollte Fitness vor Turnen unterrichtet werden.

(2) In allen Klassenstufen sollte Seilspringen geübt werden.

(3) Das Bewegungsfeld „Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten“ wird im Rahmen von Klassenfahrten und Wandertagen vermittelt.

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen“: Kleine Spiele

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt	Kleine Spiele <ul style="list-style-type: none"> - Völkerball und Völkerballvariationen (Rückwärts, 4-Felder-Völkerball, Mattenvölkerball etc.) - Bester raus (auch mit Hütchen) - Pantherball - Hütchenball - Zombieball - Parteiball (=Zehnerfangen) - Treibball - ... Spiele selbst entwickeln <ul style="list-style-type: none"> - In Kleingruppen - Spielregeln formulieren und festlegen - Spiele ausprobieren und verbessern 					
inhaltsbezogene Kompetenzen Die SuS...	<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. • spielen fair • spielen mannschaftsdienlich • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein 					
prozessbezogene Kompetenzen Die SuS...	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft, • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 					

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Kämpfen“

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt	<ul style="list-style-type: none"> • Kämpferfahrungen durch Kämpfen um Gegenstände, Räume und Körperpositionen • Bodenkampf: Kämpfen um und gegen die Rückenlage → Entwicklung und Anwendung eigener Bewegungslösungen / Strategien zur Lösung vorgegebener Kampfprobleme → Erarbeitung einfacher Griff- und Halte-techniken 					
inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...	<ul style="list-style-type: none"> • kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander. • vereinbaren grundlegende Regeln und Rituale und halten sie ein. • setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein. • kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. 					
prozessbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...	<ul style="list-style-type: none"> • übernehmen Verantwortung für sich und andere. • beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin / einem Partner. • gehen verantwortungsvoll mit den eigenen Stärken und Schwächen und denen der Partnerin / des Partners um. • reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe. • nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 					

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Turnen und Bewegungskünste“

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt	<ul style="list-style-type: none"> • Akrobatik: Von Partner- zu Gruppenpyramiden mit Präsentationen und Hilfestellung • Sprungerfahrungen am Querkasten / Bock (Sprunghocke, Hockwende, Sprunggrätsche) 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundelemente des Bodenturnens (Bewegungsabfolge aus mindestens 3 Elementen: Handstand, Rad, Rollen vw./rw., Standwaage, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Barren, Reck (Aufschwung, Aufzug, Umschwung rw., Mühlumschwung, Unterschwingung, Durchhocken) und/oder Balken (Aufhocken, Standwaage, Sprünge, Abgang Radwende) 		<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabfolge am Boden unter Berücksichtigung von Verbindungselementen selbst entwickeln • optional: Gerätekombination 	
inhaltsbezogene Kompetenzen	<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. • setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit und der des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander. • bauen Geräte sachgerecht auf. • wenden grundlegende Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe selbstständig sachgerecht an. 		<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. • bauen Geräte sachgerecht auf. • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellung nach Vorgabe und selbstständig sachgerecht an. 		<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. • bauen Geräte sachgerecht auf. • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellung situativ und sachgerecht an. 	
prozessbezogene Kompetenzen	<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. 		<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. • erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von Sicherheits- und Hilfestellungen weitgehend selbstständig. 		<ul style="list-style-type: none"> • interpretieren die vorgegebenen Themenstellungen • beurteilen die Anforderungen einer Bewegungssituation zutreffend. 	

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt		Tanzen (5) <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmusschulung, • Bewegungsabfolge nachtanzen und weiterentwickeln • oder: Einführung in Ropeskipping mit dem Speed-Seil: Erlernen einzelner Einzelsprungvariante, Springen mit dem Partner (mit einem oder mit zwei Seilen), Springen in der Gruppe, Springen im Langseil • rhythmisches Bewegen mit Handgeräten • Berücksichtigung der Kriterien: Raum und Formationen • Präsentationsgedanke 	Tanzen (Fitness, 3) <ul style="list-style-type: none"> • Zirkeltraining mit Eigengewicht, Koordination, Balance • Erweitern des Dehn- und Kräftigungsrepertoires • <u>Hinweis:</u> Fitness sollte vor Turnen unterrichtet werden. 	Tanzen (6) <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung einer Tanzchoreografie mit oder ohne Geräte in einer Gruppe • Präsentationen kriteriengeleitet beurteilen • Berücksichtigung der Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, Körpertechnik/ Form) beurteilen und anwenden. 	Tanzen (Fitness, 4) <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eines Trainingszirkels unter Rückbezug auf sporttheoretische Ansätze • Gestaltung eines Themas mit tänzerischen Mitteln • <u>Hinweis:</u> Fitness sollte vor Turnen unterrichtet werden. 	
inhaltsbezogene Kompetenzen	<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"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit oder ohne Geräte 		<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten • interpretieren ein Thema • berücksichtigen die Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, Körpertechnik/ Form) 	
prozessbezogene Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Rhythmen • kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte/Material und setzen sie spezifisch ein 		<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten 		<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten 	

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7/8/9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt		<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen (6): <ul style="list-style-type: none"> - Wassergewöhnung, - Tauchen, - Gleiten, - Brustschwimmen, - Startsprung, - 15 Min. Ausdauer - optional: Rückenschwimmen 		<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen (6): <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung Brustschwimmen, - Brustkraul - Startsprung - Rettungsschwimmen - optional Rückenkrault • <u>Swim & Run:</u> <i>Krandelbad und Trimm-Dich-Pfad</i>
inhaltsbezogene Kompetenzen		<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 • präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett, • orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort, • transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser, • wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. 		<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, • springen mit einem oder mehreren Partnerinnen/Partnern synchron, • tauchen mindestens 10 Meter weit, • transportieren eine Partnerin/einen Partner über eine vorgegebene Distanz sicher, • demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremdrettung.
prozessbezogene Kompetenzen		<ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage, • vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen, • erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend 		<ul style="list-style-type: none"> • geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungskorrekturen, • stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab, • reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens, • kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und zur Fremdrettung

Hinweis zur Zahl der Aufsicht führenden Personen

In diesem Erfahrungs- und Lernfeld wird der **Unterricht grundsätzlich von einer Lehrkraft** erteilt. Umfasst die Lerngruppe in der Grundschule und in den **Schuljahrgängen 5 und 6 mehr als 15** Schülerinnen und Schüler muss eine **weitere geeignete Aufsicht** führende Person gemäß § 62 Abs. 2 NSchG eingesetzt werden.

Auf die weitere Aufsicht führende Person kann verzichtet werden, wenn:

- alle Schülerinnen und Schüler den Nachweis des sicheren Schwimmens (mindestens Deutsches Jugendschwimmabzeichen in Bronze) erbracht haben,

- der Unterricht in einem Lehrschwimmbecken o. Ä. stattfindet, das allein von der Schule genutzt wird, oder

- der Unterricht durch Benutzung von Schwimmstätten mit Publikumsverkehr erfolgt und die allgemeine Aufsicht über die übrigen Badegäste von mindestens einer Schwimmmeisterin oder einem Schwimmmeister (Fachangestellte/Fachangestellter für Bäderbetriebe) ausgeübt wird.

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen“: Zielschussspiel Fußball

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	...
Unterrichtsinhalt			Fußball <ul style="list-style-type: none"> • Passen • Stoppen • Dribbeln • Torschuss • unterschiedliche Aufgaben von Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer • Manndeckung vs. Raumdeckung 	
inhaltsbezogene Kompetenzen			Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> • wenden elementare Spielregeln an. • wenden fußballspezifische Techniken in spielgemäßen Situationen an. • wenden fußballspezifische taktische Maßnahmen an. • spielen fair. • spielen mannschaftsdienlich. • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Regeln aus. 	
prozessbezogene Kompetenzen			<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln des Fußballspiels. • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen des Fußballspiels. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 	

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen“: Zielschussspiel Handball

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt		Handball Zielspiel: 4+1 <ul style="list-style-type: none"> • Passen und Fangen in der Bewegung • Torwürfe (Stemmwurf, Sprungwurf) • positionsgebundenes Angriffsverhalten • offenes Deckungsverhalten 				
inhaltsbezogene Kompetenzen	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> • wenden handballspezifische Techniken in spielgemäßen Situationen an. • wenden einfache taktische Maßnahmen an. • spielen fair. • spielen mannschaftsdienlich. • wenden elementare Spielregeln an. 					
prozessbezogene Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen des Handballspiels • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 					

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen“: Zielschussspiel Basketball

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt			Basketball 1 <ul style="list-style-type: none"> • Passen und Fangen • Dribbling • Korbwurf 	Basketball 2 <ul style="list-style-type: none"> • Passen und Fangen in der Bewegung • Schrittstopp und Sternschritt • Korbleger • Positionsangriff • Schnellangriff • Manndeckung 		
inhaltsbezogene Kompetenzen			Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> • wenden elementare Spielregeln an. • wenden basketballspezifische Techniken in spielgemäßen Situationen an. • wenden basketballspezifische taktische Maßnahmen an. • spielen fair. • spielen mannschaftsdienlich. • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Regeln aus. 			
prozessbezogene Kompetenzen			<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln des Basketballspiels. • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen des Basketballspiels. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 			

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen“: Volleyball

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt			Volley spielen <ul style="list-style-type: none"> • Ball über die Schnur mit verschiedenen Bällen und Hilfsmitteln • Vorerfahrungen für das Zielspiel Volleyball sammeln 	Volleyball <ul style="list-style-type: none"> • Oberes Zuspiel (Pritschen) • Unteres Zuspiel (Baggern) • Angabe von unten • Spiel 4:4 	Volleyball <ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung der Techniken (siehe Jhg. 8) • Rotationsprinzip • Verschiedene Aufstellungen im 4:4 	Volleyball <ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung der Grundtechniken • Schmetterschlag mit Stemmschritt • Angabe von oben • Spiel 6:6 • Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten
inhaltsbezogene Kompetenzen Die SuS...			<ul style="list-style-type: none"> • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. • wenden volleyballspezifische Techniken an • wenden volleyballspezifische taktische Maßnahmen an. • spielen fair. • spielen mannschaftsdienlich. • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. 		<ul style="list-style-type: none"> • wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an • wenden volleyballspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an. • spielen fair, • spielen mannschaftsdienlich, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus. 	
prozessbezogene Kompetenzen Die SuS...			<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln des Volleyballspiels. • verstehen Spielprozesse. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. • beurteilen die Rolle des Schiedsrichters. 		<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren Spielprozesse • reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. 	

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen“: Zielschussspiel Hockey

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt					Hockey <ul style="list-style-type: none"> • VH-Schiebepass • VH- und RH-Stoppen • VH- und RH-Ballführen • VH-Schiebepass aus dem Lauf • Ballan- / und -mitnahme in der Bewegung • Torschuss (flach) 	
inhaltsbezogene Kompetenzen				Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> • wenden elementare und komplexe Spielregeln an. • wenden hockeyspezifische Techniken und Bewegungsformen situationsangemessen an. • wenden hockeyspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an. • spielen fair. • spielen mannschaftsdienlich. 		
prozessbezogene Kompetenzen				<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln des Hockeyspiels. • erkennen einfache taktische und technische Anforderungen des Hockeyspiels. • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst • reflektieren Spielprozesse • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 		

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen, Rückschlagspiel Badminton“

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt				Badminton 1 <ul style="list-style-type: none"> • Einführung der Grundtechniken • Universalgriff • Netzdrops • hoher/kurzer Aufschlag • Unterhandclear • Überkopfclear • System Seite an Seite 		Badminton 2 <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung der Grundtechniken • Überkopfdrops • evtl. Smash • System Seite an Seite bzw. Vorn/Hinten
inhaltsbezogene Kompetenzen			Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an, • wenden sportspielspezifische Techniken an, • wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an, • spielen fair, • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus, 		Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • wenden komplexe Regeln an, • wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an, • wenden sportspielspezifische Maßnahmen situationsangemessen an, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein, • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus, 	
prozessbezogene Kompetenzen			<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels, • verstehen Spielprozesse, • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. 		<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels, • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst, • reflektieren Spielprozesse, • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. 	

Schulinternes Curriculum Sport Gymnasium Wildeshausen
Bewegungsfeld „Spielen, Rückschlagspiel Tischtennis“

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
Unterrichtsinhalt				Tischtennis 1 <ul style="list-style-type: none"> • Einführung der Grundtechniken • Shakehandgriff • optional:Penholder Griff • Schupfen (Unterschnitt/Rotation) • Aufschlag • Kontern (VH/RH) (Oberschnitt/Vorwärtsrotation) • Spiel Einzel/Doppel 		Tischtennis 2 <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung der Grundtechniken • Topspin • Schmetterball • Ballonabwehr • Spiel Einzel/Doppel
inhaltsbezogene Kompetenzen			Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an, • wenden sportspielspezifische Techniken an, • wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an, • spielen fair, • führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus, 		Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • wenden komplexe Regeln an, • wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an, • wenden sportspielspezifische Maßnahmen situationsangemessen an, • setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein, • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus, 	
prozessbezogene Kompetenzen			<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels, • verstehen Spielprozesse, • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. 		<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels, • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst, • reflektieren Spielprozesse, • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. 	