

# **Beschluss**

**der FK Sport**

**über das obligatorische Kursprofil  
für Sport in der EF**

**am EMA**

**Stand 03 - 2014**

## **BF/SB 1**

# **Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen**

### ***Inhaltliche Kerne***

- Formen der Fitnessgymnastik
- Funktionelle Dehnübungen und unterschiedliche Dehnmethoden

### ***Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- ein Fitnessprogramm (z.B. Aerobic, Step-Aerobic, Circuit-Training) unter einer ausgewählten Zielrichtung (Steigerung von Kraft, Ausdauer oder Beweglichkeit) präsentieren.
- unterschiedliche Dehnmethoden im Hinblick auf verschiedene sportliche Anforderungssituationen funktionsgerecht anwenden.

## **Inhaltsfeld f: Gesundheit**

### ***Inhaltlicher Schwerpunkt***

- Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens

### ***Sachkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern.

### ***Methodenkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- sich selbstständig auf ihren Sport vorbereiten (Kleidung, Aufwärmen, Ernährung) und ihr Vorgehen dabei begründen.

### ***Urteilskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen.

## **BF/SB 3**

### **Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik**

#### ***Inhaltlicher Kern***

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

#### ***Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine nicht schwerpunktmäßig in der Sekundarstufe I behandelte leicht-athletische Disziplin in der Grobform ausführen (z.B. Diskuswurf, Speerwurf, Dreisprung, Hürdenlauf).
- einen leichtathletischen Mehrkampf unter realistischer Einschätzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen.

#### **Inhaltsfeld d: Leistung**

#### ***Inhaltlicher Schwerpunkt***

- Trainingsplanung und -organisation

#### ***Sachkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- allgemeine Gesetzmäßigkeiten von Ausdauertraining (Methoden, Prinzipien, Formen) erläutern,
- unterschiedliche Belastungsgrößen (u.a. Intensität, Umfang, Dichte, Dauer) zur Gestaltung eines Trainings erläutern. *Methodenkompetenz:* Die Schülerinnen und Schüler können

#### ***Methodenkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- einen zeitlich begrenzten individuellen Trainingsplan zur Verbesserung der Ausdauer erstellen und dokumentieren (z.B. Lerntagebuch).

#### ***Urteilskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen.

## **BF/SB 5**

### **Bewegen an Geräten – Turnen**

#### ***Inhaltliche Kerne***

- Normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Geräte- bahnen
- Normungebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen

#### ***Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- unterschiedliche turnerische Elemente an einem nicht schwerpunkt- mäßig in der Sekundarstufe I behandelten Gerät (z.B. Schwebebalken, Schaukelringe) ausführen und miteinander kombinieren.
- turnerische Bewegungsformen als selbstständig entwickelte Partner- oder Gruppengestaltung unter Berücksichtigung spezifischer Ausführungskriterien präsentieren.
- Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden.

### **Inhaltsfeld b: Bewegungsgestaltung**

#### ***Inhaltlicher Schwerpunkt***

- Gestaltungskriterien

#### ***Sachkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- Merkmale von ausgewählten Gestaltungskriterien (u.a. Raum) erläutern.

#### ***Methodenkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- Aufstellungsformen und Raumwege strukturiert schematisch darstellen.

#### ***Urteilskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine Gruppenchoreographie anhand von zuvor entwickelten Kriterien bewerten.

### **Inhaltsfeld c: Wagnis und Verantwortung**

#### ***Inhaltlicher Schwerpunkt***

- Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen

#### ***Sachkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- den Einfluss psychischer Faktoren (z.B. Freude, Frustration, Angst) auf das Gelingen

sportlicher Handlungssituationen beschreiben.

### ***Methodenkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- in sportlichen Anforderungssituationen auf verschiedene psychische Einflüsse angemessen reagieren.

### ***Urteilskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- den Einfluss psychischer Faktoren (z.B. Freude, Frustration, Angst, Gruppendruck – auch geschlechtsspezifisch) auf das sportliche Handeln in unterschiedlichen Anforderungssituationen beurteilen.

## **BF/SB 7**

### **Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele**

#### ***Inhaltliche Kerne***

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)  
**oder**
- Partnerspiele - Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)

#### ***Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- in einem Mannschaftsspiel oder Partnerspiel gruppen- und individual- taktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive und in der Defensive anwenden.
- Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen, unterschiedlichen Zielsetzungen sowie im Hinblick auf die Vermeidung von Verletzungsrisiken situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden.

### **Inhaltsfeld a: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen**

#### ***Inhaltlicher Schwerpunkt***

- Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens

#### ***Sachkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- unterschiedliche Lernwege (u.a. analytisch-synthetische Methode und Ganzheitsmethode) in der Bewegungslehre beschreiben.

#### ***Methodenkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- unterschiedliche Hilfen (z.B. Geländehilfen, Bildreihen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern von sportlichen Bewegungen zielgerichtet anwenden.

#### ***Urteilskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- den Einsatz unterschiedlicher Lernwege im Hinblick auf die Zielbewegung qualitativ beurteilen.

### **Inhaltsfeld e: Kooperation und Konkurrenz**

#### ***Inhaltlicher Schwerpunkt***

- Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

#### ***Sachkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Aspekte bei der Planung, Durchführung und Auswertung von sportlichen Handlungssituationen beschreiben.

### ***Methodenkompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- sich auf das spezifische Arrangement für ihren Sport verständigen (Aufgaben verteilen, Gruppen bilden, Spielsituationen selbstständig organisieren).

### ***Urteilskompetenz***

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Bedeutung und Auswirkung von gruppendynamischen Prozessen, auch aus geschlechterdifferenzierter Perspektive, und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen.

# **Beschluss**

**der FK Sport**

**über die möglichen Wahlangebote der Kursprofile  
für Sport in der Q-Phase**

**am EMA**

**Stand 03 - 2014**

- Kurs 1: BF3 + BF7 (Schwerpunkt: Rückschlagspiele)**
- Kurs 2: BF3 + BF7 (Schwerpunkt: Torschußspiele)**
- Kurs 3: BF4 + BF7**
- Kurs 4: BF5 + BF7 (Schwerpunkt: Rückschlagspiele)**
- Kurs 5: BF6 + BF7 (Schwerpunkt: Rückschlagspiele)**
- Kurs 6: ein o.g. Kurs in Dopplung (abhängig von der SuS-Wahl)**



## BF/SB 3

### Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Ist das Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, sind die **ersten beiden inhaltlichen Kerne sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern verbindlich.

#### **Inhaltliche Kerne**

- leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß
- Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf)
- alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe
- historische leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren,
- einen leichtathletischen Mehrkampf in einer Wettkampfsituation, bestehend aus Laufen (einschließlich einer Ausdauerleistung von 5000 m), Wurf/Stoß- und Sprungdisziplinen unter Ausnutzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen,
- Formen ausdauernden Laufens mit Tempowechsel unter verschiedenen Zielsetzungen gestalten (LZA 30 Minuten),
- alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe (z.B. Hochsprungmehrkampf) durchführen und nach festgelegten Kriterien bewerten.
- historische leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe durchführen und nach festgelegten Kriterien bewerten.

## BF/SB 7

### Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Rückschlagspiele)

Ist das Bewegungsfeld „Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, ist **einer der ersten beiden inhaltlichen Kerne vertieft sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern ergänzend verbindlich zu behandeln.

#### **Inhaltliche Kerne**

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
- Partnerspiele – Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)
- Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiacas, Korfball, Prellball, Rugby, Schlagball)

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden,
- in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampferhalten bewältigen,
- selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,
- Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.

## BF/SB 3

### Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Ist das Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, sind die **ersten beiden inhaltlichen Kerne sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern verbindlich.

#### **Inhaltliche Kerne**

- **leichtathletische Disziplinen unter Berücksichtigung von Lauf, Sprung und Wurf/Stoß**
- **Formen ausdauernden Laufens (z.B. Jogging, Walking, Fahrtspiele, Orientierungslauf)**
- alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe
- historische leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **Techniken in je einer Lauf-, Wurf/Stoß- und Sprungdisziplin unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen optimieren,**
- **einen leichtathletischen Mehrkampf in einer Wettkampfsituation, bestehend aus Laufen (einschließlich einer Ausdauerleistung von 5000 m), Wurf/Stoß- und Sprungdisziplinen unter Ausnutzung ihrer persönlichen Leistungsfähigkeit organisieren und durchführen,**
- **Formen ausdauernden Laufens mit Tempowechsel unter verschiedenen Zielsetzungen gestalten (LZA 30 Minuten),**
- alternative leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe (z.B. Hochsprungmehrkampf) durchführen und nach festgelegten Kriterien bewerten.
- historische leichtathletische Bewegungsformen oder Wettbewerbe durchführen und nach festgelegten Kriterien bewerten.

## BF/SB 7

### Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Torschußspiele)

Ist das Bewegungsfeld „Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, ist **einer der ersten beiden inhaltlichen Kerne vertieft sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern ergänzend verbindlich zu behandeln.

#### **Inhaltliche Kerne**

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
- Partnerspiele – Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)
- Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiacas, Korbball, Prellball, Rugby, Schlagball)

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden,**
- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen,**
- selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,
- Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.

## BF/SB 4

### Bewegen im Wasser – Schwimmen

Ist das Bewegungsfeld „Bewegen im Wasser - Schwimmen“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, sind **der erste inhaltliche Kern sowie zwei weitere** inhaltliche Kerne verbindlich.

#### **Inhaltliche Kerne**

- **Sportschwimmen: Schwimmarten, Lagenschwimmen, ausdauern- des Schwimmen, Start- und Wendetechniken**
- Rettungsschwimmen
- Tauchen mit Maske, Schnorchel und Flossen
- Wasserspringen in Form normierter und freier Sprünge
- Wasserball und andere Ballspiele im Wasser
- Bewegungskunststücke und Bewegungsgestaltungen im Wasser

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **Schwimmarten/-stile (Kraul-, Brust-, Rücken-, Schmetterling- (Delfin-) schwimmen) auch in Verbindung mehrerer Lagen unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende wettkampfgerecht ausführen,**
- **sportartspezifisch ihre Ausdauer (LZA 30 Minuten) in einer Schwimmart unter Anwendung trainingstheoretischer Kenntnisse gesundheitsorientiert optimieren**
- physikalische Besonderheiten des Mediums Wasser (Auftrieb, Vortrieb, Wasserwiderstand) in verschiedenen Handlungssituationen nutzen, um Bewegungstechniken je nach Anforderungen zieleffizient auszuführen bzw. um Bewegungen kreativ zu gestalten,
- Wettkampf- oder Spiel- oder Gestaltungsformen im Wasser unter Berücksichtigung spezifischer Sicherheitsanforderungen planen und gemeinschaftlich durchführen,
- Rettungsaufgaben mit Realitätsbezug (z.B. Auslösen der Rettungskette, Anschwimmen in Kleidung, Sicherung des zu Rettenden, Abschleppen, aus dem Wasser bringen, Wiederbeleben an einer Rettungspuppe) allein oder gemeinsam planen und bewältigen,
- komplexe Aufgabenstellungen beim Tauchen (auch mit Maske, Schnorchel und Flossen) unter Berücksichtigung der eigenen Leistungsfähigkeit und der anderer planen und bewältigen,
- freie oder normierte Sprünge einzeln und in der Gruppe auswählen und präsentieren,
- beim Ballspielen im Wasser Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten fair und kooperativ an- wenden,
- eine selbstständig entwickelte Bewegungskomposition unter Anwendung einzelner Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Auf- bau) allein oder gemeinsam präsentieren.

## BF/SB 7

### Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Alle Spiele)

Ist das Bewegungsfeld „Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, ist **einer der ersten beiden inhaltlichen Kerne vertieft sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern ergänzend verbindlich zu behandeln.

#### **Inhaltliche Kerne**

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
- Partnerspiele – Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)
- Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indica, Korbball, Prellball, Rugby, Schlagball)

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster ein- schließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert an- wenden,**
- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch an- gemessenem Wettkampfverhalten bewältigen,**
- selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,
- Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.

## BF/SB 5

### Bewegen an Geräten – Turnen

Ist das Bewegungsfeld „Bewegen an Geräten – Turnen“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, sind **alle drei inhaltlichen Kerne** verbindlich.

#### **Inhaltliche Kerne**

- **Normgebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätebahnen**
- **Normungebundenes Turnen an gängigen Wettkampfgeräten und Gerätekombinationen**
- **Turnerische und akrobatische Partner- und Gruppengestaltungen**

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **eine differenzierte Kürübung aus mehreren Einzelementen auf technisch-koordinativ vertieftem Niveau an zwei Wettkampfgeräten demonstrieren,**
- **eine komplexe Gruppen- oder Einzelgestaltung an einer individuell gestalteten Gerätekombination normgebunden oder normungebunden präsentieren,**
- **am Boden eine Partnerkür mit akrobatischen Elementen unter Berücksichtigung von Ausführungs- und Gestaltungskriterien präsentieren,**
- **an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste turnerische oder akrobatische komplexe Wagnis- und Leistungssituationen alleine oder in der Gruppe bewältigen.**
- **Maßnahmen zum Helfen und Sichern situationsgerecht anwenden.**

## BF/SB 7

### Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele **(Alle Spiele)**

Ist das Bewegungsfeld „Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, ist **einer der ersten beiden inhaltlichen Kerne vertieft sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern ergänzend verbindlich zu behandeln.

#### **Inhaltliche Kerne**

- **Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)**
- **Partnerspiele – Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)**
- **Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)**
- **Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiacas, Korfball, Prellball, Rugby, Schlagball)**

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster ein- schließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert an- wenden,**
- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch an- gemessenem Wettkampfverhalten bewältigen,**
- **selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,**
- **Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.**

## BF/SB 6

### Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Ist das Bewegungsfeld „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, sind **alle inhaltlichen Kerne** verbindlich.

#### **Inhaltliche Kerne**

- **Gymnastik**
- **Tanz**
- **Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste**

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **selbstständig entwickelte gymnastische Bewegungskompositionen mit oder ohne Handgerät unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren,**
- **selbstständig entwickelte stilgebundene und stilungebundene tänzerische Bewegungskompositionen unter Anwendung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein und in der Gruppe variieren und präsentieren,**
- **selbstständig entwickelte Bewegungskompositionen aus ästhetisch-künstlerischen Bewegungsbereichen (z.B. Pantomime, Bewegungstheater, Jonglieren) unter Anwendung einzelner Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein oder in der Gruppe präsentieren,**
- **Objekte oder Materialien als Ausgangspunkt des ästhetisch-gestalterischen Bewegungshandelns - insbesondere der Improvisation - nutzen,**
- **ausgehend von selbst gewählten oder vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen unterschiedliche Bewegungs- und Darstellungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung spezifischer Gestaltungs- und Ausführungskriterien zum Experimentieren und Improvisieren nutzen.**

## BF/SB 7

### Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Alle Spiele)

Ist das Bewegungsfeld „Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, ist **einer der ersten beiden inhaltlichen Kerne vertieft sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern ergänzend verbindlich zu behandeln.

#### **Inhaltliche Kerne**

- **Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)**
- **Partnerspiele – Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)**
- **Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)**
- **Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiaca, Korbball, Prellball, Rugby, Schlagball)**

#### **Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler können

- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden,**
- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampverhalten bewältigen,**
- **selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,**
- **Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.**