

Übersicht über die Unterrichtsvorhaben für das Fach Sport – Sekundarstufe I – Jgst. 7-9 (G9)

Stand: August 2022

Jahrgangsstufe 7		
3 Wochenstunden – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!		
(UV)	Inhalt	Zeit (Std.)
1.	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Wir lernen ausgewählte leichtathletische Disziplinen näher kennen (Laufen, Springen, Werfen)	ca. 16
2.	Bewegen an Geräten – Turnen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> An Geräten und Gerätekombinationen normgebunden turnen unter Berücksichtigung der Sicherheits- und Hilfestellung	ca. 14
3.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen spielen und weiterentwickeln (z.B. „Vom Brennball zum Baseball.“)	ca. 16
4.	Sport in und mit Regelstrukturen – Sportspiele <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Basketball – Fortführung, Wir erlernen Endzonenspiele – Ultimate Frisbee, Flagfootball,...	ca. 30
5.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Den Körper wahrnehmen – Zirkeltraining als Muskeltraining	ca. 10
6.	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Wir entwickeln eine gymnastische Bewegungsgestaltung mit Geräten (Ball, Seil, Reifen, Keule, oder Band)	ca. 20
7.	Gleiten, Fahren, Rollen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Spiel- und Wettkampfformen mit Inlinern, Fahrrädern, Rollern und/oder Skateboards entwickeln	ca. 4
8.	Freiraum	ca. 20

Jahrgangsstufe 8		
3 Wochenstunden – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!		
(UV)	Inhalt	Zeit (Std.)
1.	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Traditionelle und/oder leichtathletische Wettbewerbe/Mehrkämpfe	ca. 20
2.	Bewegen an Geräten - Turnen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Akrobatik-Akrobatikaufführung	ca. 14
3.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Viele kleine Spiele	ca. 10
4.	Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Vertiefung von vers. Mannschafts- und Partnerspielen	ca. 26
5.	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Wir entdecken den Einfluss unterschiedlicher Musik auf unsere Bewegung	ca. 10
6.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Wir nehmen unsere aerobe Ausdauerfähigkeit wahr; Wir bereiten uns auf Die Skifahrt vor	ca. 8
7.	Kleine Kämpfe – das Zweikämpfen spielerisch erfahren <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Sich fallen lassen und gehalten werden; Würfe wagen und verantworten	ca. 6
8.	Gleiten, Fahren, Rollen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Erproben und Üben von Bewegungskunststücken Spiel- und Wettkampfformen mit dem Waveboard, Inlinern, Rollern, Fahrrädern und /oder Skiern/Snowboard entwickeln	ca. 6
9.	Freiraum	ca. 20

Jahrgangsstufe 9		
3 (Schuljahr 2022/23 2 Stunden) Wochenstunden – keine Klassenarbeiten – Änderungen – je nach Infektionsgeschehen + Nachholbedarf – vorbehalten!		
(UV)	Inhalt	Zeit (Std.)
1.	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik Kugelstoßen und/oder Hochsprung auf vielerlei Arten <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> zwei Arten der Kugelstoßtechnik bzw. Hochsprungtechnik erfahren, Bewegungsangaben umsetzen und eine geeignete individuelle Technik erlernen, relative Wettkämpfe durchführen	ca. 10
2.	Bewegen an Geräten – Turnen Bewegen an unterschiedlichen Geräten und Gerätekombinationen (z.B. Parkour) <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Sichern und selbst aktiv sein	ca. 12
3.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen Grundlagen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und ändern (z.B. Flag-Football, Ultimate Frisbee) <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Spiele aus anderen Kulturen und eigene Spiele	ca. 14
4.	Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (u.A. Rückschlagspiele) Wir erproben Turnierformen (z.B. Variation von Spieleranzahl, Spielfeldgrößen...) <u>Kompetenzen/ inhaltliche Schwerpunkte:</u> Ein Turnier sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren	ca. 16
5.	Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste Gestaltung einer Choreographie mit Kleingeräten <u>Kompetenzen/ inhaltliche Schwerpunkte:</u> Kooperative Erarbeitung und Präsentation einer Choreographie	ca. 18
6.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen Fitness – Wie fit bin ich? Wie werde ich besser? <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings	ca. 18
7.	Gleiten, Fahren, Rollen <u>Kompetenzen/inhaltliche Schwerpunkte:</u> Erproben und Üben von Bewegungskunststücken Spiel- und Wettkampfformen mit dem Waveboard, Inlinern, Rollern, Fahrrädern und /oder Skiern/Snowboard entwickeln (abhängig von materiellen Voraussetzungen)	4-6
8.	Freiraum	ca. 26