Fachliche/ *überfachliche* Kompetenzen	**Inhalte**	**Zeit**	**Methoden-curriculum**	**Schulspezifische Ergänzungen und Vertiefungen**
Der Schüler kann - ein Sportspiel unter vereinfachten Bedingungen spielen - einfache Spielregeln wiedergeben - erlernte Spielfertigkeiten und Taktikvarianten im jeweiligen Zielspiel situationsgerecht und flexibel anwenden - kleine Spiele leiten - einfache Spielregeln anwenden und ihre Einhaltung beobachten - wesentliche Bewegungsmerkmale beobachten und korrigieren - *Selbstinitiative entwickeln* - *Selbstvertrauen* - *Führungsstärke und Verantwortung* - *Kommunikation* - *Teamwork* - *Kulturelles Bewusstsein* - *Problemlösefähigkeit* - *Kreativität*	**Sportspiele**	ca. 16-20		
Der Schüler kann - Grundtätigkeiten (z. B. Stützen, Springen, Rollen, Schwingen, Hängen, Balancieren und Klettern) an verschiedenen Geräten oder Gerätearrangements ausführen	**Geräteturnen**	ca. 12-16		Inhalte in diesem Bereich können in den Jahrgangsstufen 5&6, 7&8, 9&10, 11&12 variabel unterrichtet werden. Weitere Möglichkeit

- Elemente der Akrobatik (Pyramidenbau) mit Elementen aus den Bewegungsstrukturgruppen verbinden - allein, mit dem Partner oder mit der Gruppe Kürübungen selbstständig gestalten und präsentieren - Sicherheitsbestimmungen einhalten und aktive Unfallverhütung betreiben - eigene Bewegungsideen entwickeln und umsetzen - Geräte-arrangements zur Präsentation sinnvoll nutzen - *Selbstinitiative entwickeln* - *Selbstvertrauen* - *Führungsstärke und Verantwortung* - *Kommunikation* - *Teamwork* - *Problemlösefähigkeit* - *Kreativität*				Gerättunen als Trendsportart „Le Parcours“ zu gestalten
Der Schüler kann - die Fähigkeiten Laufen, Springen und Werfen in Spiel- und Leistungssituationen anwenden - mindestens 12 Minuten ausdauernd laufen - *Selbstvertrauen* - *Problemlösefähigkeit* - *Lernerautonomie*	**Leichtathletik**	ca. 10-12		

Der Schüler kann - in/aus verschiedenen Körperlagen/Situationen Übungskämpfe bestehen - mit Sieg oder Niederlage im Übungskampf konstruktiv und sportlich fair umgehen - kann die selbstentwickelten Regeln und Rituale des Kämpfens anwenden - *Selbstinitiative entwickeln* - *Selbstvertrauen* - *Führungsstärke und Verantwortung* - *Kommunikation* - *Problemlösefähigkeit* - *Lernerautonomie*	**Zweikampfsportarten**	ca. 12-16		

Anmerkung: Die Zeitangaben sind als Empfehlung zu verstehen und in ihrem Gesamtumfang nicht obligatorisch.