



EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

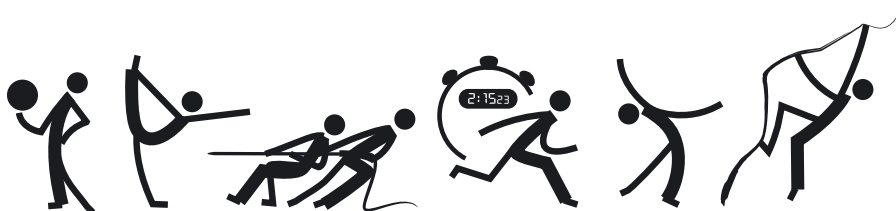
STANDARDS UND KOMPETENZEN
FÜR DEN SPORTUNTERRICHT



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale
et de la Formation professionnelle

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

STANDARDS UND KOMPETENZEN
FÜR DEN SPORTUNTERRICHT



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale
et de la Formation professionnelle

ISBN 978-2-87995-016-7



INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis

- I. Aufgaben und Ziele
- II. Kompetenzen und Kompetenzerwartungen
- III. Inhaltsbereiche
- IV. Unterrichtssteuerung und schuleigene Lehrpläne
- V. Schülerevaluation

I. AUFGABEN UND ZIELE

Sport in der Schule ist für die ganzheitliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen unverzichtbar: Angesichts der veränderten Lebensbedingungen von jungen Menschen kommt dem Sportunterricht eine besondere Bedeutung für die Körper- und Bewegungsbildung von Mädchen und Jungen zu. Für viele Kinder und Jugendliche, insbesondere für benachteiligte Schülerinnen und Schüler, ist der schulische Sportunterricht der einzige Ort, der ihnen Zugangschancen zu Bewegungs-, Spiel- und Sportangeboten eröffnen kann. Bewegung, Spiel und Sport ermöglichen vielfältige materielle, leibliche und soziale Erfahrungen, können körperlichen Schwächen vorbeugen, den Aufbau eines positiven Selbstkonzepts unterstützen und eine gesunde Lebensführung anregen.

Eine wichtige Aufgabe des Sportunterrichts ist es, Kompetenzen zu entwickeln, die Heranwachsende befähigen, mit der Vielfalt, Unterschiedlichkeit und Veränderbarkeit von Bewegungs-, Spiel- und Sportaktivitäten selbstbestimmt umzugehen und gegenwärtiges wie zukünftiges Bewegungshandeln eigenverantwortlich zu gestalten. Ziel dieser Partizipations- und Urteilsfähigkeit ist es, Bewegung, Spiel und Sport bei jungen Menschen als beständige Elemente eines aktiven Lebensstils zu verankern.

Dementsprechend lässt sich der Auftrag des Faches Sport in der Erziehung durch Bewegung, Spiel und Sport und zur mündigen Teilhabe an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur fassen. Einerseits soll die Persönlichkeitsbildung junger Menschen durch Bewegungshandlungen gefördert werden, andererseits sollen Kindern und Jugendlichen Konstruktionsprinzipien und Weite der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur in exemplarischen Ausschnitten gezeigt und in kritischer Distanz erschlossen werden. In einem erziehenden Sportunterricht sind diese Aufgaben als zusammengehörig zu betrachten und gleichermaßen zu berücksichtigen. Erziehender Sportunterricht setzt dabei auf die prinzipielle Selbsterziehung einer selbstbestimmungsfähigen Person, die sich nicht direkt ansteuern, sondern sich nur durch eine entwicklungsfördernde Gestaltung des Sportunterrichts anbahnen lässt. Für eine derartige Unterrichtsgestaltung sind die Prinzipien der „Mehrperspektivität“, „Reflexion“ und „Selbsttätigkeit“ konstitutiv.

Mehrperspektivität bedeutet, dass Schülerinnen und Schüler durch verschiedene didaktische Thematisierungen erfahren und begreifen, wie Bewegung, Spiel und Sport mit unterschiedlichem Sinn belegt und verändert werden können. Eine kompetente Teilhabe an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur setzt die Deutung und kritische Prüfung unterschiedlicher Sichtweisen auf das Handlungsfeld Sport voraus. Besonderer Wert ist dar-

auf zu legen, die in sportlichen Tätigkeiten liegenden Ambivalenzen, d. h. die Entwicklungschancen und Gefahren, in einer wertenden Auseinandersetzung mit dem Bewegungshandeln zu reflektieren.

Es gilt, bei Kindern und Jugendlichen das Interesse an der Vielgestaltigkeit sportlicher Aktivitäten zu wecken und sie bei der Suche nach individuell passenden Bewegungs-, Spiel- und Sportaktivitäten zu unterstützen. Dazu ist es notwendig, Kindern und Jugendlichen im Schulsport Anwendungsmöglichkeiten für die erworbenen Kompetenzen zu bieten, sie in altersgerechter Weise zur Selbsttätigkeit aufzufordern und ihnen Freiräume für selbstbestimmte sportliche Inszenierungen zu gewähren.

II. KOMPETENZEN UND KOMPETENZERWARTUNGEN

Kompetenzen im Fach Sport umfassen Fähigkeiten und Fertigkeiten, Einstellungen und Haltungen sowie Kenntnisse. Sie sind erforderlich, um zunehmend komplexere Aufgaben und Anforderungen im Handlungsfeld „Bewegung, Spiel und Sport“ selbstständig und sachgerecht bewältigen zu können. Die Besonderheit des Schulfaches besteht darin, dass sich Kompetenzen im Bereich des „Sports“ zwar vornehmlich als Bewegungshandlungen zeigen, diese jedoch über die körperlich-motorische Dimension hinaus immer auch Einstellungen, Emotionen, Motivdispositionen, Sozialbezüge, Volitionen und Kognitionen ansprechen. Insofern werden Können, Wissen und Haltungen über das Medium Bewegung in einem ganzheitlichen Sinne verwirklicht.

Aufgabe des Sportunterrichts ist es, solche fachspezifischen Kompetenzen über die Schullaufbahn gezielt und systematisch aufzubauen. Zur Erprobung und Festigung des Kompetenzerwerbs ist es notwendig, Schülerinnen und Schülern immer wieder Gelegenheiten zu bieten, das Gelernte in unterschiedlichen, variablen Kontexten im Unterricht, aber auch neben und nach der Schule anzuwenden.

Grundlegende fachliche Kompetenzen lassen sich sechs übergreifenden Kompetenzbereichen zuordnen:

Fachspezifische Kompetenzbereiche

- KB1 Gesundheits- und wahrnehmungsorientierte Bewegungshandlungen
- KB2 Soziale und integrative Bewegungshandlungen
- KB3 Könnens- und leistungsorientierte Bewegungshandlungen
- KB4 Spielorientierte Bewegungshandlungen
- KB5 Gestaltende und darstellende Bewegungshandlungen
- KB6 Erlebnis- und wagnisorientierte Bewegungshandlungen

Diese beschreiben aus einer je spezifischen Perspektive Schwerpunkte des Kompetenzaufbaus, mit denen sich der Auftrag des Schulsports konkretisieren und verwirklichen lässt. Der Lehrplan Sport enthält verbindliche Kompetenzbereiche, denen jeweils zentrale Kompetenzschwerpunkte zugewiesen werden. Zur Sicherung des Kompetenzerwerbs werden vor diesem Hintergrund spezifische Erwartungen formuliert, die angeben, über welche Kompetenzen Schülerinnen und Schüler am Ende der dargestellten Lernzyklen („cycles d'apprentissage“) verfügen sollen.

**Jahrgangsstufen und Lernzyklen
für das Fach „Education Physique et Sportive“**

ES	7 ^e	6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e	2 ^e	1 ^{re}
EST	7 ^e	8 ^e	9 ^e	10 ^e	11 ^e	12 ^e	13 ^e

Zyklus I	Zyklus II	Zyklus III
----------	-----------	------------

Die im Folgenden aufgeführten Kompetenzerwartungen stellen verbindliche Standards für alle Bildungsgänge und Sekundarschulen dar. Angesichts der recht großen Unterschiede hinsichtlich der infrastrukturellen Voraussetzungen und Schülerpopulationen wird hier zwischen essentiellen und weiterführenden Kompetenzerwartungen unterschieden. Die in den Kompetenzrastern farbig hinterlegten essentiellen Kompetenzerwartungen sind dabei vorrangig zu behandeln.



**Gesundheits- und wahrnehmungs-
orientierte Bewegungshandlungen**

Angesichts veränderter Lebensbedingungen sind bereits Kinder und Jugendliche in hohem Maße körperlich-psychosomatischen Gefährdungen ausgesetzt und in ihrer sinnlichen Wahrnehmung beeinträchtigt. Der Gesundheits- und Wahrnehmungsförderung kommt daher eine vorrangige Aufgabe in der Schule zu. In dieser Hinsicht kann vor allem der Sportunterricht einen unersetzlichen Beitrag leisten. Im Handlungsfeld Sport lassen sich wichtige Ressourcen zur Stärkung der Gesundheit aufbauen, die – über Aufklärung und Belehrung hinaus – unmittelbar an praktischen Interessen und Erfahrungen von jungen Menschen anknüpfen und dadurch eher verhaltenswirksam werden können. Bewegung, Spiel und Sport tragen durch vielfältige Anforderungen dazu bei, die Wahrnehmungsfähigkeit zu differenzieren und damit auch die allgemeine Lernfähigkeit zu unterstützen. Bewegungshandlungen ermöglichen darüber hinaus primäre sinnliche Erfahrungen in Bezug auf den eigenen Körper; die materiale und soziale Umwelt, die für die Entwicklung eines positiven Selbstkonzepts bedeutsam sind.

In diesem Kompetenzbereich geht es darum, dass Schülerinnen und Schüler die Bedeutung von Bewegung und Sport für die Gesundheit erkennen und Kompetenzen erwerben, die sie in die Lage versetzen, sportliche Aktivitäten in eigener Verantwortung gesundheitsgerecht und körpersensibel zu betreiben. Dies lässt sich über drei Kompetenzschwerpunkte verwirklichen:

1. Körpersignale deuten und angemessen handeln:

Schülerinnen und Schüler lernen, Körperreaktionen und Befindlichkeiten wahrzunehmen, zu deuten und verantwortlich mit dem eigenen Körper umzugehen. Ihre Körperwahrnehmung soll durch vielfältige, kontrastierende und ungewohnte Bewegungserfahrungen sowie durch sensomotorische Herausforderungen geschult werden.

2. Körperliche Funktionsfähigkeit erhalten und steigern:

Schülerinnen und Schüler begreifen Fitness als gesundheitlich wichtige Ressource, um ihre körperliche Funktionsfähigkeit erhalten und verbessern zu können. Dazu gehört die Fähigkeit, sich im Alltag und Sport funktionsgerecht zu bewegen. Dieser Aspekt zielt nicht auf eine traditionelle Förderung im Sinne präventiven Trainings; vielmehr sollen Kinder und Jugendliche Möglichkeiten und Prinzipien des Fitnesstrainings kennen lernen, um die körperliche Leistungsfähigkeit eigenständig beeinflussen und für die individuelle Lebensgestaltung fruchtbar machen zu können. Dies bedeutet auch, sich mit fragwürdigen Körperidealen, Modetrends und vorgegebenen Fitnessprogrammen kritisch auseinanderzusetzen und auf einer sachlichen Grundlage zu einer persönlichen Wertung zu gelangen.

3. Gesundheitsfördernde und –schädigende Wirkungen von Bewegung und Sport einschätzen:

Schülerinnen und Schüler lernen, gesundheitliche Wirkungen und Risiken im Zusammenhang mit Bewegung, Spiel und Sport einzuschätzen. Pädagogisches Anliegen ist es, Kindern und Jugendlichen wünschenswerte und unerwünschte Wirkungen bewusst zu machen und sie zu befähigen, gesundheitliche Gefährdungen im Handlungsfeld Sport zu erkennen, zu vermeiden und ihr Bewegungsverhalten entsprechend auszurichten. Dabei geht es auch um die Erfahrung, dass Bewegungsaktivitäten zur Entspannung und Stressreduktion beitragen können.

I. Gesundheits- und wahrnehmungsorientierte Bewegungshandlungen	
Kompetenzschwerpunkte	Kompetenzerwartungen
	am Ende der Jahrgangsstufe 6 / 9
	Die Schülerinnen und Schüler...
(1) Körpersignale deuten und angemessen handeln	nehmen Reaktionen des Körpers bei Belastung und Erholung wahr
	verbessern die Körperwahrnehmung durch vielfältige Bewegungserfahrungen
(2) Körperliche Funktionsfähigkeit erhalten und steigern	erkennen die Notwendigkeit des Aufwärmens vor dem Sporttreiben
	dehnen und kräftigen sich funktionell angemessen
	erbringen Ausdauerleistungen und verstehen elementare Zusammenhänge des Trainings
	können sensomotorische Anforderungen bewältigen
(3) Gesundheitsfördernde und –schädigende Wirkungen von Bewegung und Sport einschätzen	erkennen die Bedeutung der Bewegung für das physische, psychische und soziale Wohlbefinden

am Ende der Jahrgangsstufe 4 / 11	am Ende der Jahrgangsstufe 1 / 13
reagieren angemessen auf Körpersignale bei Belastung und Erholung	
gestalten eigenständig das Aufwärmen	können eigenständig die konditionellen Fähigkeiten Kraft und Ausdauer zielgerichtet trainieren
verbessern ihre konditionellen Fähigkeiten	
setzen sich kritisch mit Körperidealen und Fitnessprogrammen auseinander	
gehen gesundheitsbewusst und eigenverantwortlich mit dem Körper um	wirken den negativen Auswirkungen von (berufs-) spezifischen Belastungen auf den Körper entgegen*
beurteilen Möglichkeiten zur Verbesserung der Fitness	setzen fitnessfördernde Maßnahmen eigenständig um und reflektieren diese
erlernen elementare Entspannungsverfahren	reflektieren elementare Entspannungsverfahren

* gilt auch für die Klassen 10^e, bzw. 11^e wenn es sich hierbei um eine Abschlussklasse handelt



**Soziale und integrative
Bewegungshandlungen**

Sportliche Situationen sind typischerweise auf soziale Interaktionen und Handlungen angelegt: Es sind zahlreiche Verabredungen und Vereinbarungen zu treffen, die Kooperations- und Verständigungsbereitschaft wird durch unterschiedliche Einstellungen, Haltungen und Handlungsorientierungen der Sporttreibenden herausgefordert. Sportliche Aktivitäten bieten darüber hinaus Anlass zur Kommunikation und zum geselligen Beisammensein. Bewegung, Spiel und Sport eignen sich in einzigartiger Weise, Formen und Probleme des sozialen Miteinanders praktisch zu erfahren und in spielerischen Bewährungssituationen zu erproben. Es gehört daher zu einer unverzichtbaren Aufgabe des Sportunterrichts, die sozialerzieherischen Möglichkeiten im Handlungsfeld Sport fruchtbar zu machen. Voraussetzung dafür ist, dass Schülerinnen und Schüler im Sportunterricht zur Kooperation, Kommunikation und Auseinandersetzung durch Partner- und Gruppenarbeit herausgefordert werden, sie an unterrichtlichen Entscheidungen beteiligt werden, sportliche Situationen selbstverantwortlich gestalten können und ihre praktischen Erfahrungen reflektieren.

Ziel dieses Kompetenzbereiches ist es, dass Kinder und Jugendliche sozial-integrative Zusammenhänge des Bewegungshandelns in ihrer Bedeutung für ein gelingendes Sporttreiben und das Wohlbefinden aller Beteiligten erkennen und begreifen. Dies lässt sich in vier Kompetenzschwerpunkten konkretisieren:

1. Vereinbarungen und Regeln einhalten, verändern und gestalten:

Schülerinnen und Schüler sind mit grundlegenden Regeln in den jeweils vermittelten Inhaltsbereichen vertraut, verstehen die Bedeutung von Regeln und deren Einhaltung, erkennen die Notwendigkeit von Regelveränderungen. Sie entwickeln ein Regelbewusstsein, indem sie begreifen, dass es unterschiedliche Regeln gibt (moralische, strategische, konstitutive), Regeln von Menschen gemacht und vereinbart werden und somit veränderbar sind. Dazu ist es erforderlich, mit Schülerinnen und Schülern Regeln auszuhandeln, Sanktionen bei Regelverstößen festzulegen, den Ursachen von Regelverstößen nachzugehen und ihnen Gelegenheit zu geben, Regeln zu beschreiben, situationsgerecht anzuwenden, zu reflektieren, zu erfinden und zu variieren.

2. Sich verständigen und kooperieren:

Schülerinnen und Schüler arbeiten in sportlichen Handlungssituationen zusammen, verständigen sich sowohl in Kooperations- als auch in Konkurrenzsituationen und bewältigen gemeinsam auftretende Konflikte. Sie erfahren, wie wichtig die Mitwirkung jedes Einzelnen für die Lösung von Gruppenaufgaben ist. Bei Konflikten und Auseinandersetzungen, die insbesondere im Zusammenhang mit dem Gewinnen und Verlieren in sportlichen Wettkampfsituationen zu erwarten sind und starke Emotionen auslösen, ist die Empathiefähigkeit von Heranwachsenden gefordert. Schülerinnen und Schüler können in solchen Bewährungssituationen lernen, welche Probleme ungelöste Konflikte verursachen, wie schwierig es ist, nachzugeben und eine Einigung zu erzielen. Auch werden sie erfahren, dass sich nicht immer alle Konflikte ausräumen lassen und diese ausgehalten werden müssen.

3. Unterschiedliche Rollen einnehmen und gestalten:

Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Rollen in sportlichen Handlungssituationen einnehmen und gestalten. Durch Übernahme überschaubarer Aufgaben und Rollen im Sportunterricht (z. B. Durchführung des Aufwärmens, Turnierorganisation, Schiedsrichter/in, Trainer/in) gilt es, Erfahrungen in verschiedenen Handlungspositionen zu ermöglichen und diese zu reflektieren.

4. Verantwortung für sich und andere übernehmen:

Schülerinnen und Schüler übernehmen Verantwortung für sich und Andere, indem sie Unterschiede wahrnehmen (z. B. Mädchen und Jungen, individuelle Verschiedenheit, divergierende Interessen) und mit ihnen umgehen lernen. Sie werden befähigt, eigene Erwartungen und Bedürfnisse zurückzunehmen, Empfindungen von Mitschülerinnen und -schülern zu respektieren und sich mit Anderen zu arrangieren.

2. Soziale und integrative Bewegungshandlungen

Kompetenzschwerpunkte	Kompetenzerwartungen
	am Ende der Jahrgangsstufe 6 / 9
	Die Schülerinnen und Schüler...
(1) Vereinbarungen und Regeln einhalten, verändern und gestalten	erkennen die Bedeutung von Regeln
(2) Sich verständigen und kooperieren	kooperieren in der Gruppe und verfolgen gemeinsame Ziele
	zeigen die Bereitschaft Konflikte gemeinsam zu bewältigen
(3) Unterschiedliche Rollen einnehmen und gestalten	übernehmen verschiedene Aufgaben und Rollen
(4) Verantwortung für sich und andere übernehmen	können Sicherheits- und Hilfestellung leisten und erkennen deren Notwendigkeit
	nehmen Stärken und Schwächen anderer wahr und gehen verantwortungsvoll damit um
	gehen fair miteinander um

am Ende der Jahrgangsstufe 4 / 11	am Ende der Jahrgangsstufe 1 / 13
einigen sich auf Regeln und verändern diese	gestalten gemeinsam Regeln
bringen eigene Bedürfnisse, Interessen und Meinungen mit denen Anderer in Einklang	lösen komplexe Problemstellungen zusammen mit Anderen
setzen sich mit verschiedenen Rollen kritisch auseinander	reflektieren und gestalten verschiedene Aufgaben und Rollen
können Sicherheitsvorkehrungen treffen	
stellen sich auf das Verhalten von Anderen ein	können mit Unterschieden umgehen
übernehmen Verantwortung für faires Verhalten	setzen sich kritisch mit dem Fairplay-Gedanken auseinander



**Könnens- und leistungsorientierte
Bewegungshandlungen**

Eine wichtige Aufgabe der Schule ist es, Könnens- und Leistungserfahrungen zu vermitteln. Hierfür bietet der Sportunterricht vielfältige und exemplarische Gelegenheiten. Leistungsfortschritte im Sport sind meist deutlicher und einfacher als in anderen Lebensbereichen zu erkennen. Die Erfahrungen, das individuelle sportliche Können durch längerfristiges Üben und Trainieren zu erweitern und Leistungen im Sport durch eigene Anstrengung zu erbringen, die von Anderen anerkannt werden, können zur Stärkung der Leistungsbereitschaft und des Selbstwertgefühls beitragen. Allerdings können diese Entwicklungschancen auch leicht verfehlt werden. Dies gilt insbesondere dann, wenn individuelle Leistungen nicht gewürdigt werden, weil spezifische Leistungsvoraussetzungen von Schülerinnen und Schülern im Unterricht unbeachtet bleiben und Kriterien der Leistungsbewertung als quasi objektiv, selbstverständlich und nicht veränderbar wahrgenommen werden. Daher ist es von besonderer Bedeutung, leistungsthematische Situationen pädagogisch verantwortlich zu gestalten und vor allem die Idee des Leistungsvergleichs sensibel und kritisch aufzubereiten.

In diesem Kompetenzbereich lernen Schülerinnen und Schüler, das Zustandekommen sportlicher Leistungen zu durchschauen, mit Leistungskriterien zu experimentieren und sportliche Leistungen als existentiell folgenlos zu relativieren und zu bewerten. Darüber hinaus sollen sie erkennen, dass sich Leistungen im Sport durch Anstrengung, Übung und Training verbessern lassen. Damit dies erreicht werden kann, sind drei Kompetenzschwerpunkte zu berücksichtigen.

1. Leistungsbereitschaft zeigen und individuelles Können steigern:

Schülerinnen und Schüler legen individuell adäquate Ziele und Anspruchsniveaus fest, um ihr Können und ihre sportlichen Leistungen durch angeleitete Übung in einer bestimmten Zeit – auch als Gruppen- und Teamleistungen – zu verbessern. Dazu ist es erforderlich, grundlegende Übungs- und Trainingsprinzipien zu kennen, zu erproben, zu reflektieren, möglichst selbstständig anzuwenden und die notwendige Anstrengungsbereitschaft zu zeigen.

2. Die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen und mit der Leistungsfähigkeit Anderer verantwortungsvoll umgehen:

Schülerinnen und Schüler schätzen ihre eigene sportliche Leistungsfähigkeit und die ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler realistisch ein. Sie wissen um die ambivalenten Auswirkungen von Leistungssituationen im Sport auf das Wohlbefinden und das Selbstbewusstsein. Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich in die Rolle Anderer hineinzuversetzen und deren Leistungen mit entsprechender Sensibilität zu betrachten. Sie verstehen, dass sportliche Misserfolge nichts über die allgemeine Wertschätzung eines Menschen aussagen. Sie können mit Erfolg und Misserfolg, mit Gewinnen und Verlieren, mit eigenen Emotionen und denen Anderer sensibel umgehen. Als pädagogisch anspruchsvolles Ziel gilt, sich auch über Leistungen und Erfolge Anderer freuen zu können.

3. Leistungskriterien im Sport erkennen, verändern und erarbeiten:

Schülerinnen und Schüler können Leistungskriterien im Sport (z. B. Bezugsnormen, Gütemaßstäbe) erkennen und sie in geeigneten Situationen verändern. Schülerinnen und Schüler begreifen, dass sportliche Leistungen Chancengleichheit und Fairness voraussetzen und als Ergebnisse sozialer Konventionen einem stetigen Wandel unterliegen. Sie lernen, Leistungen entsprechend den jeweiligen Leistungsvoraussetzungen und dem jeweiligen Leistungsvermögen einer Person zu bewerten.

3. Könnens- und leistungsorientierte Bewegungshandlungen	
Kompetenzschwerpunkte	Kompetenzerwartungen
	am Ende der Jahrgangsstufe 6 / 9
	Die Schülerinnen und Schüler...
(1) Leistungsbereitschaft zeigen und individuelles Können steigern	lassen sich auf neue Aufgaben ein und üben zielgerichtet
	können koordinative Anforderungen bewältigen
(2) Die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen und mit der Leistungsfähigkeit Anderer verantwortungsvoll umgehen	schätzen die eigenen Fähigkeiten richtig ein
	schätzen die Fähigkeiten Anderer richtig ein
(3) Leistungskriterien im Sport erkennen, verändern und erarbeiten	erkennen vorgegebene Leistungskriterien

am Ende der Jahrgangsstufe 4 / 11	am Ende der Jahrgangsstufe 1 / 13
zeigen die Bereitschaft zur optimalen individuellen Leistungssteigerung	können eine individuelle Leistungssteigerung planen und durchführen
legen unter Anleitung Ziele zur individuellen Leistungssteigerung fest und verfolgen diese	
erkennen die Grenzen der eigenen Leistungsfähigkeit	
erbringen eine gemeinschaftliche Leistung	
verändern und gestalten Leistungskriterien	gestalten Leistungskriterien gemäß den individuellen Fähigkeiten und reflektieren diese
erkennen vorgegebene Kriterien zur Leistungserfassung und reflektieren diese	erarbeiten Kriterien zur Leistungserfassung und sprechen diese mit Anderen ab



**Spielorientierte
Bewegungshandlungen**

Spiele und Spiel gehören zu Wesensmerkmalen menschlichen Lebens, die für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen unentbehrlich sind. Die gemeinsamen Merkmale des Spiels – besonders Spannung, ungewisser Ausgang, Ambivalenz, Regelmäßigkeit und Gegenwarterfüllung – machen zugleich ihren Reiz aus. Im Sportunterricht geht es um Bewegungsspiele, die sich auf das Spielen mit etwas (z. B. Geschicklichkeits- und Objektspiele), das Spielen als etwas (z. B. Darstellungs- und Rollenspiele) und das Spielen um etwas (z. B. Wett-, Kampf- und Sportspiele) beziehen. Absicht ist es, Schülerinnen und Schülern das Spielen als eigenständiges, spannendes Erlebnis im kreativen und explorierenden Umgang mit Regeln, Rollen, Spielräumen, Objekten, Mit- und Gegenspielern zu erschließen. Pädagogisch bedeutsam werden Spielen und Spiel durch ihren widersprüchlichen Charakter; d. h. die besonderen Erfahrungen, die z. B. mit Spannung und Auflösung, Sieg und Niederlage, Kooperation und Konkurrenz, Gelingen und Misslingen, Geschlossenheit und Offenheit, Harmonie und Konflikt verbunden sind. In diesem Sinne können Spiele für den einen durchaus nicht-ernst, fair, anregend, versöhnlich, wohltuend und sozial-integrativ sein, für den anderen ernst, unfair, langweilig, konfliktrichtig, beschämend und ausgrenzend. Dies stellt hohe Anforderungen an den Sportunterricht: Es gilt, ein gelingendes Spiel zu gestalten, bei dem möglichst alle mit Engagement und Freude beteiligt sind, soziale Ausgrenzungen vermieden, Konflikte und unfaire Verhaltensweisen bewältigt werden.

In diesem Kompetenzbereich, der eng mit sozial-integrativen Bewegungshandlungen verknüpft ist, wird die Fähigkeit zum Spielen in drei Schwerpunkten entwickelt:

1. Spiele gestalten und reflektieren:

Schülerinnen und Schüler verfügen über ein Repertoire an Bewegungs- und Sportspielen, die unterschiedliche Spielideen repräsentieren und verschiedenartige Bewegungshandlungen erfordern. Sie sind mit grundlegenden technischen Fertigkeiten, taktischen Erfordernissen und Regelkenntnissen vertraut. Sie sind in der Lage, Spielsituationen und -prozesse zu beobachten und zu analysieren (z. B. Ballkontakte einzelner Spieler/innen, Häufigkeit der Fouls), das eigene Handeln auf das Gelingen des Spiels auszurichten, Ursachen für unfaires Verhalten (z. B. durch motorisches Unvermögen, Streben nach Erfolg) aufzuspüren und alternative Handlungsmöglichkeiten zu diskutieren.

2. Spielgelegenheiten entdecken und verantwortlich nutzen:

Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, geeignete Räume und Flächen im Schulumfeld für Spielgelegenheiten zu finden und verantwortlich zu nutzen. Dazu ist es notwendig, Spiele an die jeweiligen Umfeldbedingungen anzupassen, zu erproben, zu variieren und zu entscheiden, ob Risiken und Gefahren für Spieler/innen und Umwelt überhaupt bzw. unter welchen Einschränkungen eine Nutzung zulassen. Sie können Spielaktivitäten im Schulleben in Teamarbeit planen, organisieren und durchführen (z. B. Turniere, Schullandheimaufenthalt, Sporttage).

3. Spiele verändern, erfinden und kreativ gestalten:

Die Schülerinnen und Schüler können die Rahmenbedingungen einfacher und komplexer Spiele aushandeln (z. B. Gruppenbildung, Spielraum, Spielrollen, Regeln), ein befriedigendes Spiel in Gang setzen und aufrecht erhalten sowie auftretende Konflikte lösen (z. B. durch Gruppenumbildungen, Regeländerungen, kooperatives Verhalten). Sie kennen Spielstrukturen und Regeltypen, die ein Spiel konstituieren und können Regeländerungen im kooperativen Prozess vereinbaren, sowie deren Auswirkungen auf Wohlbefinden und Spiellust der Beteiligten einschätzen. Beim Erfinden neuer Spiele sind sie fähig, die Anforderungen an die Bedürfnisse und Leistungsfähigkeit der Spielenden anzupassen und das Spiel spannend zu erhalten. Sie erkennen und erproben mögliche Handlungsalternativen in verschiedenen Spielsituationen.

4. Spielorientierte Bewegungshandlungen

Kompetenzschwerpunkte	Kompetenzerwartungen
	am Ende der Jahrgangsstufe 6 / 9
	Die Schülerinnen und Schüler...
(1) Spiele gestalten und reflektieren	stellen sich spielerischen und kämpferischen Auseinandersetzungen und reflektieren diese
	wenden elementare Techniken in spielgemäßen Situationen an
	verstehen einfache taktische Verhaltensweisen und wenden diese an
(2) Spielgelegenheiten entdecken und verantwortlich nutzen	finden und nutzen Spielgelegenheiten
(3) Spiele verändern, erfinden und kreativ gestalten	verstehen vorgegebene Spielideen und Regeln und können diese vergleichen
	handeln gemeinsam Spiel- und Regelstrukturen aus

am Ende der Jahrgangsstufe 4 / 11	am Ende der Jahrgangsstufe 1 / 13
können elementare Techniken und taktische Verhaltensweisen variieren und in Spielen anwenden	gestalten gelingende Spiele
	können Spielprozesse beobachten und analysieren
schaffen und nutzen Spielgelegenheiten	können spielerische und kämpferische Aktivitäten planen und durchführen
passen Spiele an verschiedene Umfeldbedingungen an	
können Spielideen und Regeln verändern und gestalten	können Spiele entwickeln
können Spiele in Gang setzen und aufrechterhalten	



**Gestaltende und darstellende
Bewegungshandlungen**

Der Schulsport eignet sich in vorzüglicher Weise, Ausdrucksformen über Körper und Bewegung schöpferisch zu gestalten, mit ihnen zu experimentieren und sie zu reflektieren. Ziel ist es, kreative Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen über den Körper- und Bewegungsausdruck zu entwickeln, zu erproben und auszudifferenzieren. Kreatives Handeln orientiert sich dabei nicht an alltagsüblichen, normativen Wertvorstellungen von einem abstrakten „Schönen“ und „Gefälligen“. Vielmehr geht es um die schöpferische Auseinandersetzung mit vielfältigen Bewegungsgestaltungen, um das Hervorbringen von „Bewegungskunst“ und Bewegungsphantasie, die von den beteiligten Schülerinnen und Schülern subjektiv als außer- oder ungewöhnlich, erheiternd, überraschend, gekonnt eingeschätzt werden. Expressive Bewegungshandlungen setzen immer eine Auseinandersetzung mit der eigenen Körperlichkeit voraus; ihnen kommt damit hohe Bedeutung für die Identifikation mit dem eigenen Körper zu. Der Umgang mit Ausdrucksqualitäten des Körpers ist daher im Unterricht –insbesondere in der Phase entwicklungsbedingter körperlicher Umgestaltung – sensibel zu entfalten.

Dieser Kompetenzbereich zielt darauf ab, dass Schülerinnen und Schüler ihr Bewegungsrepertoire über das Zweckmäßige und Ökonomische hinaus erweitern, Bewegungsideen und Bewegungskünste auch als gemeinschaftliche Leistung kreieren und erproben sowie Körperkonzepte und geschlechtsspezifische Typisierungen reflektieren. Bewegungsaufgaben sollten so gestellt werden, dass Kinder und Jugendliche zum selbstständigen Erproben und Experimentieren mit der Vielfalt der Bewegung herausgefordert werden. Als Schwerpunkte der Auseinandersetzung sind folgende Aspekte zu beachten:

1. Bewegungsgrundformen und Bewegungskünste erarbeiten, erweitern und präsentieren:

Schülerinnen und Schüler kennen Grundformen des Bewegens (z. B. Springen, Rollen, Drehen, Stützen, Hüpfen, Federn, Schwingen), können diese unterscheiden, allein, mit Partner/in und in der Gruppe anwenden. Sie verfügen über ein Repertoire an Gestaltungsvariationen und sind weiterhin in der Lage, eine Kür mit Bewegungsgrundformen zu planen, zu erarbeiten und durchzuführen. Des Weiteren erarbeiten und üben sie reizvolle Bewegungskunststücke (z. B. Akrobatik, Jonglage, Kunststücke mit Bällen, Stäben, mit dem Seil, Skateboard). Sie können eine Präsentation von Bewegungskunststücken allein, mit Partner/in oder in der Gruppe planen, erarbeiten und durchführen.

2. Bewegungsgrundformen und Bewegungskünste einschätzen:

Die Schülerinnen und Schüler wissen um Gestaltungskriterien, mit denen expressive Bewegungshandlungen bewertet werden und können das Ergebnis einer Kür mit Bewegungsgrundformen beurteilen. Des Weiteren können sie das Ergebnis einer Präsentation von Bewegungskunststücken nach vereinbarten Gestaltungskriterien beurteilen. Absicht ist es, Jugendliche zu einer begründeten Urteilsfähigkeit zu führen.

3. Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen:

Schülerinnen und Schüler können selbst erzeugte oder vorgegebene Rhythmen oder Musik zum Anlass nehmen, diese in Bewegungen umzusetzen und zu gestalten, aufeinander zu beziehen und unterschiedliche Tanzformen aus verschiedenen Stilrichtungen und Kulturen nachzugestalten, einzuüben und zu verändern.

5. Gestaltende und darstellende Bewegungshandlungen	
Kompetenzschwerpunkte	Kompetenzerwartungen
	am Ende der Jahrgangsstufe 6 / 9
	Die Schülerinnen und Schüler...
(1) Bewegungsgrundformen und Bewegungskünste erarbeiten, erweitern und präsentieren	erarbeiten und präsentieren eine Folge erlernter Bewegungsfertigkeiten
	erarbeiten und präsentieren Bewegungskünste mit oder ohne Handgeräte
(2) Bewegungsgrundformen und Bewegungskünste einschätzen	schätzen eigene Präsentationen nach vorgegebenen Kriterien ein
(3) Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen	stellen Bewegungen rhythmisch dar
	bewegen sich nach vorgegebenen Kriterien zu Musik

am Ende der Jahrgangsstufe 4 / 11	am Ende der Jahrgangsstufe 1 / 13
erarbeiten und präsentieren allein, mit Partner oder in der Gruppe eine selbst erstellte Kür	
können Präsentationen beurteilen	
erarbeiten und präsentieren unter Anleitung eine Choreographie	erarbeiten und präsentieren allein, mit Partner oder in der Gruppe eine Choreographie



**Erlebnis- und wagnisorientierte
Bewegungshandlungen**

Der besondere Reiz von Wagnissituationen im Sport liegt im unsicheren, spannungsreichen Ausgang zwischen Gelingen und Misslingen, in der Neugier und zugleich der Angst, die sportliche Herausforderung zu bewältigen, aber auch scheitern zu können. Viele Kinder und Jugendliche suchen riskante Sportaktivitäten auf, die ihnen einen gesteigerten Nervenkitzel und intensive Erlebnisse ermöglichen. Bedeutsam ist dabei die subjektive Einschätzung, ob eine sportliche Situation als gewagt und unsicher wahrgenommen wird. Dies kann für einige das Balancieren über die umgestellte Langbank sein, für andere ist es der Sprung ins Wasser; für wiederum andere sind es Kunststücke beim Turnen, Inline-Skaten oder Mountainbiken. Heranwachsende lassen sich auf wagnisreiche sportliche Situationen bewusst ein, um sich zu beweisen und zu bewähren. Die Bewältigung solcher Wagnissituationen setzt voraus, dass Schülerinnen und Schüler die Schwierigkeit und die Risiken erkennen und angemessen beurteilen, ihre eigenen Fertigkeiten und Fähigkeiten selbst einschätzen und sich bei bestimmten Bewegungsaufgaben auf die Hilfe Anderer verlassen können. Dies kann nur in einem Sportunterricht gelingen, der auf die Förderung von Selbstständigkeit und Eigenverantwortlichkeit der jungen Menschen baut.

Im Sportunterricht kommt es darauf an, Gelegenheiten für wagnisreiche Herausforderungen zu bieten, in denen Schülerinnen und Schüler erfahren, das eigene Können in der Auseinandersetzung mit dem Wagnis, der Grenzsituation, zu erproben und zu erweitern, Gefahren richtig einzuschätzen, mit ihrer Angst umzugehen und Verantwortung für sich, Andere und die Umwelt zu übernehmen. Dementsprechend werden in diesem Kompetenzbereich drei Schwerpunkte akzentuiert:

1. Fähigkeiten und Grenzen einschätzen und angemessen handeln:

Schülerinnen und Schüler können ihre Fertigkeiten und Fähigkeiten realistisch einschätzen, sie wissen, was sie sich in der jeweiligen sportlichen Situation zumuten können. Sie lernen, ihre Angst zuzugeben, Leichtsinn und Überheblichkeit zu vermeiden.

2. Gefahren erkennen, einschätzen und adäquat handeln:

Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, die jeweiligen Bedingungen der Wagnissituation zu beurteilen, mögliche Verletzungsrisiken und Gefahren für sich und Andere zu erkennen und entsprechende Sicherheitsvorkehrungen zu treffen. Dazu ist es notwendig, dass sie über grundlegende Ausrüstungs- und Materialkenntnisse im jeweiligen Sportbereich (z. B. Wassersport, Wintersport, Bergsport) verfügen.

3. Eigene Bewegungsaktivitäten umweltverträglich gestalten:

Schülerinnen und Schüler lernen, ihre Sportaktivitäten in natürlicher Umgebung und freier Natur unter Berücksichtigung allgemeiner Verhaltensregeln umweltschonend zu gestalten. Sie wissen um Möglichkeiten und Grenzen des Sporttreibens in der natürlichen Lebensumwelt, indem sie zwischen eigenen Interessen und möglichen Lärm- bzw. Umweltbelästigungen verantwortungsvoll abwägen. Sie erkennen, dass sich zahlreiche Räume und Flächen aus ökologischen Gründen nicht oder nur eingeschränkt als Bewegungs- und Sporträume eignen.

6. Erlebnis- und wagnisorientierte Bewegungshandlungen	
Kompetenzschwerpunkte	Kompetenzerwartungen
	am Ende der Jahrgangsstufe 6 / 9
	Die Schülerinnen und Schüler...
(1) Fähigkeiten und Grenzen einschätzen und angemessen handeln	schätzen die eigenen Fähigkeiten realistisch ein
(2) Gefahren erkennen, einschätzen und adäquat handeln	erkennen mögliche Gefahrensituationen und Verletzungsrisiken und können damit umgehen
	setzen die erforderliche Ausrüstung unter Anleitung funktionsgerecht ein
(3) eigene Bewegungsaktivitäten umweltverträglich gestalten	handeln nach allgemeinen Verhaltensregeln in unterschiedlichen Bewegungsräumen

am Ende der Jahrgangsstufe 4 / 11	am Ende der Jahrgangsstufe 1 / 13
loten die eigenen Fähigkeiten und Grenzen verantwortungsvoll aus	
erkennen den Einfluss von Angst auf das Bewegungshandeln	
verfügen über Materialkenntnisse und setzen die erforderliche Ausrüstung funktionsgerecht ein	
wenden allgemeine Verhaltensregeln in unterschiedlichen Bewegungsräumen respektvoll an	gestalten Bewegungs- und Sportaktivitäten umweltverträglich

III. INHALTSBEREICHE

Die dargestellten Kompetenzerwartungen werden im Sportunterricht in der Sekundarstufe innerhalb der folgenden verbindlichen Inhaltsbereiche, welche sich durch typische Bewegungs- und Handlungsanforderungen unterscheiden lassen, konkretisiert:

Bewegungsfelder im Sportunterricht

- BF 1 Laufen, Springen, Werfen
- BF 2 Bewegen im Wasser
- BF 3 Bewegen an und mit Geräten
- BF 4 Gestalten, Tanzen, Darstellen
- BF 5 Spielen in und mit Regelstrukturen
- BF 6 Ringen, Raufen und Kämpfen
- BF 7 Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

Die in sieben Bewegungsfelder gefassten Inhaltsbereiche liegen einem weiten Verständnis von Sport zugrunde, implizieren jedoch ausdrücklich die normierten Sportarten, welche die gegenwärtige Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur widerspiegeln.

Die im Folgenden beschriebenen Bewegungsfelder stellen keinen limitierenden Faktor für die inhaltliche Gestaltung des Unterrichts dar. So bieten sich unter Umständen einige Inhalte, welche auf Grund ihrer Spezifität hier nicht klassifiziert werden können, an, die von den Schülern zu erlangenden Kompetenzerwartungen zu konkretisieren. Hierzu sind bspw. alle gesundheits- und fitnessorientierte Aktivitäten und Sportarten zu zählen.

Bewegungsfeld I: Laufen, Springen, Werfen

Laufen, Springen und Werfen gehören zu den elementaren Tätigkeiten menschlicher Bewegung, die nicht nur eine Grundlage für das Bewegungshandeln im Alltag und in zahlreichen Sportarten bieten, sondern auch intensive Erlebnismöglichkeiten für Kinder und Jugendliche – insbesondere in natürlichen Bewegungsräumen und im Freien – eröffnen. Leichtathletisches Laufen, Springen und Werfen stellen besondere Herausforderungen an die koordinativen und konditionellen Fähigkeiten des Einzelnen. In ihrer normierten Form steht die Idee des sportlichen Leistungsvergleichs im Vordergrund, die zu einer unmittelbaren Rückmeldung über Möglichkeiten und Grenzen des eigenen Könnens führt. Dies kann sowohl positive wie auch negative Auswirkungen auf das Wohlbefinden und Selbstkonzept der Beteiligten haben. Aufgabe des Sportunterrichts ist es daher, die Idee des Leistungsvergleichs sensibel zu entfalten („pädagogischer Wettkampf“), unterschiedliche Intentionen des Bewegungshandelns zu thematisieren und vielfältige Bewegungs- und Erlebnismöglichkeiten in der Leichtathletik zu eröffnen.

In diesem Sinne sind leichtathletische Situationen zu gestalten, die

- „Laufen“ als „ausdauerndes Laufen“, „Suchen und Laufen“ (Orientierungslauf), „schnell laufen“, „Staffeln laufen“, „über und um Hindernisse laufen“, „rhythmisch laufen“, „Laufen variieren“ oder „ausdauerndes Gehen“ („Walking“),
- „Springen“ als „weit und hoch springen“, „Mehrfachspringen“, „Springen mit dem Stab“, „Hinauf- und Hinunterspringen“ oder „mit und ohne Anlauf springen“,
- „Werfen“ und „Stoßen“ als „gerade werfen“, „Drehwürfe“, „hoch werfen und stoßen“, „weit werfen und stoßen“, „miteinander werfen und stoßen“, „genau werfen und stoßen“ oder „Werfen und Stoßen mit unterschiedlichen Materialien“ erschließen und
- spielerische Formen der Leichtathletik (z. B. Laufspiele, Fangspiele, Wurfspiele) einbeziehen.

Bewegungsfeld 2: Bewegen im Wasser

Die Fähigkeit, sich sicher im Wasser bewegen zu können, kann nicht nur eine lebensrettende Funktion haben, sondern ist eine notwendige Voraussetzung, um sich vielfältige Sportarten im Bewegungsraum „Wasser“ zu erschließen. Dem Schwimmen kommt damit ein hoher Freizeitwert zu; es kann bis ins hohe Alter zur Förderung von Gesundheit und Fitness beitragen. Die intensiven Bewegungserlebnisse, Sinneseindrücke und Körperempfindungen, die mit dem Medium „Wasser“ verbunden sind (Auftrieb, Druck, Dichte, Widerstand), machen diesen Inhaltsbereich einzigartig und unverzichtbar für den Sportunterricht.

Charakteristisch für diesen Inhaltsbereich ist eine erstaunliche Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten. Das Spektrum der Bewegungsaktivitäten umfasst das Sportschwimmen mit seinen normierten Schwimmtechniken, Tauchen, Rettungsschwimmen, Synchronschwimmen/Kunststücke im Wasser, Wasserspringen, Aquagym, Aquajogging und Spiele im Wasser.

Bewegungsfeld 3: Bewegen an und mit Geräten

In diesem Bewegungsfeld lassen sich spezifische Bewegungserfahrungen machen, die in keinem anderen Inhaltsbereich in dieser Weise auftreten. Dazu zählen z. B. die Wahrnehmung des Körpers in ungewohnten Lagen des Raums, das Spüren der auf den Körper einwirkenden äußeren Kräfte, das Spiel mit dem Gleichgewicht, das Erleben des Springens und Fliegens, Körperbeherrschung und Körperhaltung, die kreative Gestaltung der Bewegung in unterschiedlichen Gerätearrangements oder das Erproben von Bewegungskunststücken im gemeinsamen Turnen. Dabei müssen die eigenen Bewegungsfertigkeiten durch kontinuierliche Übungsprozesse entwickelt, Wagnisse und Risiken eingegangen und verantwortet, Ängste eingestanden und bewältigt, Bewegungen dargestellt und gestaltet werden. Von besonderer Bedeutung ist dabei, dass sich die Schülerinnen und Schüler zur Bewältigung der Bewegungsaufgaben gegenseitig helfen und unterstützen.

Dieser Inhaltsbereich ist durch Bewegungstätigkeiten wie Balancieren, Klimmen und Klettern, Stützen und Handstehen, Springen und Fliegen, Schaukeln und Schwingen, Rollen, Drehen und Überschlagen sowie Hängen und Hangeln in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Geräten (Barren, Reck usw.) gekennzeichnet. Die Vielfalt dieser Bewegungsmöglichkeiten ist im formgebundenen und freien Turnen, aber auch im Turnen mit Partnerinnen/Partnern und in Gruppen zu entfalten.

Bewegungsfeld 4: Gestalten, Tanzen, Darstellen

Im Vordergrund dieses Bewegungsfeldes steht die Fähigkeit, sich in und mit Bewegung darzustellen und auszudrücken, sich im Einklang mit Rhythmus und Musik zu bewegen. Ausgangspunkt ist die experimentierende Auseinandersetzung mit vielfältigen Bewegungsgrundformen (z. B. Gehen, Laufen, Hüpfen, Federn, Werfen, Prellen), die in räumlicher, rhythmischer und dynamischer Hinsicht verändert, durch Objekte und Alltagsmaterialien begleitet, gemeinsam mit Partnern oder in der Gruppe gestaltet werden.

Das Spektrum dieses Inhaltsbereiches erstreckt sich von normierten gymnastisch-tänzerischen Formen wie Rhythmische Sportgymnastik, Gesellschaftstanz, Folklore, Jazzdance, Hip-Hop, Step-Aerobic, Breakdance o. ä. über das gestalterisch-kreative Finden von Bewegungen und Bewegungsverbindungen bis zum Bewegungstheater und zu Bewegungskunststücken (z. B. Jonglage, Rope Skipping, Akrobatik).

Bewegungsfeld 5: Spielen in und mit Regelstrukturen

In diesem Inhaltsbereich geht es um den Erwerb einer allgemeinen und spezifischen Spielfähigkeit, die Kompetenzen für ein gelingendes Spielen in strukturierten Spielhandlungen unterschiedlicher Komplexität umfasst. Ziel der allgemeinen Spielfähigkeit ist es, Schülerinnen und Schüler dazu zu bringen, mitspielen, Regelstrukturen erkennen und variieren sowie Spiele initiieren und gestalten zu können. Voraussetzung dafür sind soziale Fähigkeiten (z. B. Kommunikations-, Kooperations-, Empathiefähigkeit) sowie Erfahrungen im Umgang mit verschiedenen Zielsetzungen, Interessen, Regeln, Rahmenbedingungen und situativen Gegebenheiten. Bei der spezifischen Spielfähigkeit handelt es sich insbesondere um die Ausbildung spielbezogener Wahrnehmungs-, Entscheidungs- und Handlungsmuster sowie konditioneller, technischer und taktischer Grundlagen.

Zu diesem Inhaltsbereich gehören sowohl „kleine Spiele“ (Fang-, Reaktions- und Treffballspiele) als auch Sportspiele, welche sich nach ihrer jeweiligen Spielidee in Torschusspiele (z. B. Fußball, Hockey, Intercrosse), Wurfspiele (z. B. Handball, Basketball/Streetball, Tchoukball, Wasserball, Korbball), Rückschlagspiele (z. B. Volleyball/Beach-Volleyball, Tischtennis, Badminton) sowie Endzonen- und Schlagballspiele (z. B. Rugby, Baseball, Ultimate) einteilen lassen.

Bewegungsfeld 6: Ringen, Raufen und Kämpfen

Beim Ringen, Raufen und Kämpfen geht es um ein durch Regeln kultiviertes spielerisches Tun, um Erfahrungen des Kräftemessens bei gleichzeitigem Erleben von Fairness und verantwortlichem Handeln gegenüber anderen. Dieser Inhaltsbereich ist gekennzeichnet durch spezifische Körpererfahrungen (Erproben der eigenen Kräfte, unmittelbarer Körperkontakt, Sich-Anfassen, hautnahes Spüren der Gegnerin/des Gegners), bei denen die Beherrschung von Emotionen, das Einhalten von Regeln und die Sorge um die körperliche Unversehrtheit des Partners im Mittelpunkt stehen. Darüber hinaus kann die kämpferische Auseinandersetzung einen Beitrag zur allgemeinen Körper- und Bewegungsformung (u. a. Reaktionsschnelligkeit, Kraftausdauer, Koordinationsfähigkeit) leisten.

Dieser Inhaltsbereich reicht von Ring- und Kampfspielen ohne direkten Körperkontakt (z. B. Tauziehen, Medizinballziehen) über Ring-, Rauf- und Kampfspiele mit Körperkontakt auf dem Boden (z. B. Bodenkampf, Sitzringkampf) und im Stand (z. B. Zieh- und Schiebekämpfe, Randori) bis zu normgebundenen Formen des Kampfsports (z. B. Judo, Ringen, Fechten).

Bewegungsfeld 7: Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

Im Zentrum dieses Inhaltsbereiches stehen Anforderungen an die Gleichgewichts- und Steuerungsfähigkeit. Der besondere Aufforderungscharakter dieses Bewegungsfeldes liegt vor allem darin, dass Bewegungsformen, die auf Rollen und Rädern, mit Fortbewegungs- und Gleithilfen auf dem Wasser oder auf Schnee und Eis ausgeführt werden, eine ständige Anpassung an unterschiedliche Geschwindigkeiten und Umweltsituationen erfordern. Besondere Bewegungserlebnisse in diesem Inhaltsbereich lassen sich zudem durch die kreative Gestaltung von Bewegungskunststücken, durch die Erhöhung des Bewegungstempos, durch ausdauernde Formen der Fortbewegung oder durch das Spüren natürlicher Umweltreize erfahren.

Dieser Inhaltsbereich umfasst Bewegungsaktivitäten auf Rollen und Rädern (z. B. Rollbrett-/Pedalofahren, Inline-Skating, Radfahren), Bewegungsformen mit Gleithilfen auf Eis und Schnee (z. B. Eislaufen, Schlittenfahren, Skilanglauf, Skifahren, Snowboarden) und Bewegungen mit Hilfe von Fortbewegungshilfen auf dem Wasser (z. B. Kanufahren, Rudern, Surfen, Segeln, Wasserski).

IV. UNTERRICHTSSTEUERUNG UND SCHULEIGENE LEHRPLÄNE

Unterrichtsvorhaben

Die Kompetenzbereiche werden durch Unterrichtsvorhaben konkretisiert und umgesetzt. Unterrichtsvorhaben stellen Orientierungspunkte für die didaktische Akzentuierung, d. h. eine intentionale Durchdringung von Inhalten oder Gegenständen dar. Sie können als eine zielgerichtete Folge von Unterrichtseinheiten verstanden werden, die bei den Lernenden ansetzen und diese zur selbstständigen und reflexiven Auseinandersetzung mit dem Thema auffordern.

Im Sinne einer stringenten Unterrichtsplanung können innerhalb eines Bewegungsfeldes mehrere Unterrichtsvorhaben aufeinander aufbauend geplant werden.

Unterrichtsvorhaben, welche den Planungscharakter von Unterricht kennzeichnen, zielen darauf ab,

- die Lernprogression über mehrere Unterrichtseinheiten in den Blick zu nehmen,
- von der traditionellen Sachlogik der Sportarten zur intentionalen Ausrichtung des Unterrichtsgegenstandes zu gelangen, wie sie in den verschiedenen Kompetenzbereichen festgelegt ist,
- die Bedeutung des Themas für die Bewegungsbildung und Entwicklungsförderung von Kindern und Jugendlichen aufzuzeigen,
- neben den „didaktischen Hinweisen“ auf prozessorientierte Qualitätskriterien des Sportunterrichts aufmerksam zu machen.

Kompetenzerwartungen aus einem oder mehreren Kompetenzbereichen bilden den Ausgangspunkt für die Planung von Unterrichtsvorhaben. Neben dem Aspekt der anvisierten Kompetenzen sind der gewählte Inhaltsbereich, die jeweilige Lerngruppe sowie infrastrukturelle Bedingungen weitere wesentliche Aspekte bei der Planung von Unterrichtsvorhaben. Diese berücksichtigt die klare Formulierung des Themas, die Begründung und Einordnung des ausgewählten Themas (Warum?), Aufgabenschwerpunkte und inhaltliche Konkretisierungen (Was?) sowie wesentliche didaktische Hinweise (Wie?) und Qualitäts-, bzw. Evaluationskriterien in Bezug auf den erwarteten Unterrichtserfolg.

Content-Steuerung

Die Content-Steuerung beschreibt verbindliche Vorgaben bezüglich der zu behandelnden Bewegungsfelder. Hierbei muss für jedes Kästchen in der folgenden Tabelle mindestens ein Unterrichtsvorhaben in der jeweiligen Jahrgangsstufe behandelt werden:

		Zyklus I			Zyklus II		Zyklus III		
Bewegungsfelder	EST	7e	8e	9e	10e	11e	12e	13e	
	ES	7e	6e		5e	4e	3e	2e	1re
Laufen, Springen, Werfen									
Bewegen im Wasser									
Bewegen an und mit Geräten									
Gestalten, Tanzen, Darstellen									
Spielen in und mit Regelstrukturen									
Ringern, Raufen und Kämpfen									
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten									
Bewegungsfeldübergreifend									

- mindestens ein Unterrichtsvorhaben verbindlich
- mindestens ein Unterrichtsvorhaben innerhalb des Lernzyklus verbindlich
- mögliche Unterrichtsvorhaben (unverbindlich)

Die Inhalte der zu planenden Unterrichtsvorhaben entstammen demnach:

- den für die jeweilige Jahrgangsstufe verbindlichen Bewegungsfeldern,
- den für die jeweilige Jahrgangsstufe unverbindlichen Bewegungsfeldern,
- mehreren Bewegungsfeldern (bewegungsfeldübergreifend),
- keinen beschriebenen Bewegungsfeldern (ungebunden s. o.).

Die hier entstehenden mehr oder weniger umfangreichen Freiräume sind in den schuleigenen Lehrplänen möglichst ausgewogen hinsichtlich der zu behandelnden Inhalte zu planen.

Schuleigene Lehrpläne

Die durch die Reduzierung von Festlegungen und Verbindlichkeiten innerhalb des vorliegenden Rahmencurriculums geschaffenen Freiräume für die einzelnen Schulen sollen diesen durch die Gestaltung eines schuleigenen Lehrplans die Möglichkeit bieten, ein eigenständiges bewegungs- und sportbezogenes Profil zu entwickeln. Dementsprechend wird ein individuelles Schulprofil unter Berücksichtigung der infrastrukturellen Bedingungen, der Zusammensetzung der Schülerpopulation sowie der Fachkompetenz der Sportlehrer gestaltet. Im Rahmen dieser Bestrebungen um die Stärkung der Autonomie der Fachkonferenz Sport einer Schule soll das schulinterne Curriculum so zur Unterrichtsentwicklung und zur Qualitätssicherung beitragen. Die eigentlichen Entscheidungen über Ziele, Inhalte, Lernorganisation und -progression werden somit im Rahmen der schuleigenen Lehrplanarbeit getroffen.

Im Folgenden werden verbindliche Elemente des schuleigenen Lehrplans beschrieben, welche von der Fachkonferenz Sport festgelegt und kontinuierlich weiter entwickelt werden:

- Verständigung über die zu erreichenden Mindestkompetenzen am Ende eines Jahrgangszyklus
- Zuordnung der zu erreichenden Mindestkompetenzen zu Jahrgangsstufen
- Zuordnung der zu erreichenden Mindestkompetenzen zu Inhaltsbereichen und ggf. Inhalten
- Planung von Unterrichtsperioden (z. B. in Einzel- bzw. Doppeleinheiten)
- Grundsätze der Leistungsbewertung und Entwicklung spezifischer Leistungskriterien

Des Weiteren können in der Fachkonferenz Sport folgende Schwerpunkte bezüglich der Beschreibung eines Schulprofils enthalten sein:

- Schwerpunktsetzung innerhalb einzelner Kompetenzbereiche
- Schwerpunktsetzung innerhalb einzelner Inhaltsbereiche
- Verständigung über eine ausgewogene Berücksichtigung der Inhaltsbereiche und Nutzung der sich bietenden Freiräume
- Planung einer optimalen Nutzung und Auslastung der Sportinfrastrukturen
- Verknüpfung der zur Verfügung stehenden Unterrichtseinheiten („plages horaire“) mit Inhaltsbereichen
- Festlegung fächerübergreifender Unterrichtsvorhaben
- Entscheidungen über Maßnahmen des Sportförderunterrichts (Remédiation)
- Vereinbarungen über außerunterrichtliche Angebote des Schulsports

Die sich unter <http://curriculum-sport.web.myschool.lu> befindlichen Kompetenz- und Planungsraster stellen eine hilfreiche Unterstützung bei der Erstellung und Gestaltung eines schuleigenen Lehrplans dar.

V. SCHÜLEREVALUATION

Evaluationsverfahren dienen dem Erfassen von Lernprozessen der Schüler im Bezug zu den hier formulierten Kompetenzerwartungen, welche mittels bestimmter Inhalte im Unterricht thematisiert wurden. Hier sollen nur im Unterricht geförderte Kompetenzen in den Blickpunkt der Lernstandserhebung treten, wobei unter Berücksichtigung der Tatsache, dass einige Kompetenzerwartungen nur schwerlich objektiv beurteilt werden können, nicht alle behandelten Kompetenzen zwingend in die Notengebung einzubeziehen sind. In diesem Sinne ist hervorzuheben, dass Kompetenzen vorrangig der Unterrichtsplanung dienen.

Dabei sollte der zeitliche Umfang der Evaluationsverfahren ein Zehntel der für den Lernprozess aufgewendeten Zeit nicht überschreiten. Anhand diverser Verfahren sollen qualitative Aussagen als Mittel des Feedbacks an Schüler, Eltern und Lehrer Aufschluss über den Lernprozess der Schüler bieten. In Abhängigkeit der verfolgten Zielsetzungen können sowohl Produkte als auch Prozesse zum Evaluationsgegenstand herangezogen werden.

Die Lehrkraft wählt adäquate Verfahren zum Erfassen von Kriterien, welche anhand von Indikatoren Aufschluss über den Lernprozess im Hinblick auf die im Unterricht visierten Kompetenzerwartungen der Schüler geben sollen. Die gezeigten Schülerleistungen werden gemäß einer bewährten Kodifizierung in 6, bzw. 11 Stufen bewertet.

Kodifizierung		Allgemeine Beurteilung	Beurteilung Complément au bulletin*	Beispielhafte Darstellung Der Schüler / die Schülerin...
6 Stufen	II Stufen			
A	AA	sehr gut	très bonne maîtrise	löst die gestellte Aufgabe vollkommen und erfüllt alle geforderten Kriterien
	AB			
B	BB	gut	maîtrise	löst die gestellte Aufgabe gut, zeigt jedoch leichte Mängel bei der Ausführung
	BC			
C	CC	befriedigend		erfüllt die gestellte Aufgabe befriedigend in ihrer Grobform
	CD			
D	DD	ungenügend	en voie d'aquisition	erfüllt die gestellte Aufgabe nicht vollends und zeigt grobe Mängel bei der Ausführung
	DE			
E	EE	schlecht	maîtrise insuffisante	versucht die Aufgabe zu erfüllen und scheitert bei der Ausführung
	EF			
F	FF	sehr schlecht		

* hier vorgestellt für 4 Stufen / bleibt jeweils an die allgemeingültigen Richtlinien anzupassen

Die Kompetenzbeurteilungen werden im Anschluss einem der drei Bereiche des „Complément au bulletin“ (s. u.) zugeordnet und dienen hier folgerichtig als Bewertungsgrundlage. Anhand der hieraus resultierenden Beurteilung gemäß der Buchstabenkodifizierung der drei vorliegenden Bereiche erfolgt eine Berechnung der Trimesternote.

Bereiche des „Complément au bulletin“

- Agir
- Interagir et coopérer
- Adopter une attitude positive et engagée

Agir:

Hierunter sind alle Bewegungshandlungen zu verstehen, welche sich auf die behandelten und erlernten Fähigkeiten und Fertigkeiten beziehen. Sie beinhalten körperlich-motorische, intellektuell-kognitive sowie emotional-affektive Aspekte der Bewegungshandlungen des Schülers.

Interagir et coopérer:

Vorrangig sind hier Bewegungshandlungen zu verstehen, welche in direktem Bezug zu einer oder mehreren Personen stehen und sowohl in Bezug auf Zusammenarbeit (Kooperation, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit...) stehen, als auch auf den Umgang mit Anderen (Fairplay, Empathie, Kritikfähigkeit, Verantwortungsübernahme, Toleranz und Respekt gegenüber Anderen, Anerkennung...). Dieses sozialkompetente Handeln und Verhalten (im Sinne von „Soft Skills“) basiert stets auf einer gemeinsamen Handlungsorientierung.

Adopter une attitude positive et engagée:

Hierunter fallen alle motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften, Dispositionen und Fähigkeiten (Verantwortungsbewusstsein, Engagement, Sicherheitsbewusstsein, Anstrengungs- und Leistungsbereitschaft...), welche den Schüler einen verantwortungsvollen Umgang und einen individuellen Zugang zu Bewegung, Spiel und Sport ermöglichen.

Unter Berücksichtigung der Schwerpunkte der erarbeiteten Themen kann sowohl bei den Kriterien innerhalb eines Bereiches, wie auch bei der Berechnung der Trimesternote eine Gewichtung vorgenommen werden. Bei der Gewichtung können die Koeffizienten der drei Bereiche den Wert 1 bzw. 2 haben. Innerhalb eines Bereiches können Kompetenzerwartungen mit den Koeffizienten 0,5, 1 oder 2 gewichtet werden. Während eines Trimesters kann nur in begründeten Ausnahmefällen auf die Bewertung eines Bereiches verzichtet werden („non évalué“).

Unter besonderen Umständen, bspw. bei einer theoretischen Aufgabenstellung in Folge eines längerfristigen ärztlichen Attests, kann ausnahmsweise auf das Beurteilen der drei Zusatzbereiche zum Bestimmen der Trimesternote verzichtet werden.