

# Standards/Kompetenzen - MSG SPORT 2 Bewegung – Nur Pflichtbereich KI 9

## - Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
<b>Ich und Andere</b>  Die Schülerinnen und Schüler	- können sich selbst und andere einschätzen, verfügen über emphatische Fähigkeiten, berücksichtigen sie im Umgang mit anderen, sind teamfähig und übernehmen Verantwortung für ihr Handeln	Spielen, Spielorganisation; Durchführung und Leitung verschiedener (Freizeit-) Sportarten
	- können Gefühle, Körpersignale, Atmung und Stimme bewusst wahrnehmen, angemessen einsetzen und dadurch zu einem positiven Selbstkonzept gelangen	Gymnastik/Bewegung u. Ausdruck;Kondition exemplarisch: Körperwahrnehmung, Körperkontrolle, Wassersport
	- wissen um die Bedeutung der eigenen musisch-ästhetischen sowie sportlichen Betätigung und entdecken ihre individuellen Neigungen und Stärken	Bewegung und Ausdruck: Neue sportliche Erfahrungsfelder u. Freizeitsportarten
	- haben einen individuellen Stil entwickelt und können sich kreativ und fantasievoll ausdrücken	Bewegung und Ausdruck: Variieren u. kombinieren von Bewegungsgrundformen
	- stellen sich Leistungsanforderungen, erkennen Grenzen und können mit Wettkampfsituationen umgehen	Spiele (Turniere), Wettkämpfe, Bundesjugendspiele, Jugend trainiert für Olympia

# Standards/Kompetenzen - MSG SPORT 2 Bewegung – Nur Pflichtbereich KI 9

## - Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
<b>Objekt und Funktion</b> Die Schülerinnen und Schüler	- können mit Instrumenten, Geräten, Medien und Materialien projektorientiert arbeiten	Gymnastik: Rhythmisieren, Kombinieren und Gestalten mit Handgeräten, Materialien und Objekten

# Standards/Kompetenzen - MSG SPORT 2 Bewegung – Nur Pflichtbereich KI 9

## - Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
<b>Raum und Zeit</b>  Die Schülerinnen und Schüler	- können räumliche und zeitliche Dimensionen einschätzen	Leichtathletik: Laufen (wechselnde Geschwindigkeiten, Distanzen, Orientierungsläufe)
	- kennen das Kultur- und Sportleben und können nach ihren individuellen Interessen und Fähigkeiten teilnehmen	Kooperation mit Vereinen, Sportstätten (Schwimmbäder, Sportplätze, Trimm-Dich-Pfad, Eishalle, Tennis)
	- können rhythmische Gestaltungsmöglichkeiten auch choreographisch umsetzen	Rhythmisieren, Kombinieren und Gestalten mit verschiedenen Handgeräten und Materialien; Bewegungsgrundformen (Tänze, Jazztanz) variieren und kombinieren
	- kennen verschiedene Raumkonzepte, können Raumstrukturen analysieren und Räume und Zeitabläufe gestalten oder verändern	Leichtathletik: Laufen im Gelände oder auf der Bahn; wechselnde Schnelligkeiten, und Distanzen

# Standards/Kompetenzen - MSG SPORT 2 Bewegung – Nur Pflichtbereich KI 9

## - Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
<b>Künste</b> Die Schülerinnen und Schüler	- kennen vielfältige ästhetische Ausdrucksformen und können individuell gestalten, deuten, ihr ästhetisches Handeln genießen, reflektieren und Ergebnisse präsentieren	Bewegungs-, Tanztheater mit Requisiten; Tänze
	- können verschiedene Figuren und Rollen differenziert darstellen und ihren Körper als kreatives und emotionales Ausdrucksmittel einsetzen	Bewegungs- und Ausdrucksformen; Akrobatik

# Standards/Kompetenzen - MSG SPORT 2 Bewegung – Nur Pflichtbereich KI 9

## - Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
<b>Spiel</b> Die Schülerinnen und Schüler	- empfinden Freude am Spiel	Spiele und spielnahe Übungsformen
	- können ein Projekt mit Elementen aus Musik, Bewegung, Gestaltung und Darstellendem Spiel aufführen	Schulveranstaltungen (z.B. Lichterfest):Tänze, Tanztheater
	- können Ideen und Fantasie im Spiel einsetzen, spielerisch improvisieren und experimentieren	Spiele, Spiel- und Übungsformen
	- kooperieren im Spiel und können mit Erfolg und Misserfolg umgehen	Wettkampfspiele, Turniere; Fairplay
	- können ihre erworbenen Fähigkeiten geschickt im Spiel einsetzen und taktisch klug spielen	Spieltechnik und Spieltaktik bei den großen Sportspielen

# Standards/Kompetenzen - MSG SPORT 2 Bewegung – Nur Pflichtbereich KI 9

## - Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
<b>Bewegung</b>  Die Schülerinnen und Schüler	- empfinden Freude an der Bewegung	Sammeln von vielfältigen Bewegungserfahrungen in vielen verschiedenen Sportbereichen
	- besitzen intensive Bewegungserfahrungen in ausgewählten sportlichen Handlungsfeldern und können komplexe Bewegungsabläufe beobachten, gestalten und dokumentieren	Geräteturnen; Gymnastik/Tanz; Leichtathletik
	- können vielfältige Bewegungsfertigkeiten und koordinative Fähigkeiten zielgerichtet anwenden und ihre Qualität verbessern	Geräteturnen; Leichtathletik
	- können selbst entwickelte und vorgegebene Bewegungsformen, auch zu Musik ausführen und kennen Tänze	Gymnastik/Tanz
	- besitzen Bewegungserfahrung im Abenteuer-, Erlebnis-, Natur- oder Trendsportbereich	Natursportarten; Wassersport; Kraft und Fitness; Radfahren; Rettungsschwimmen
	- können sich im Neigungsbereich in Wettkampfsportarten an der altersgemäßen Wettkampfform orientieren	Einzel- und Mannschaftswettkämpfe, Bundesjugendspiele, Jugend trainiert für Olympia, Zweikampfsportarten

# Standards/Kompetenzen - MSG SPORT 2 Bewegung – Nur Pflichtbereich KI 9

## - Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
<b>Fitness und Gesundheit</b>  Die Schülerinnen und Schüler	- kennen und erfahren die Bedeutung funktioneller Kleidung	siehe WAG – Winter-/ Sommersportarten
	- kennen Grundsätze einer gesunden Lebensführung und können danach handeln	siehe WAG- Ernährung; Kondition;Erwärmung;Cool-down
	- haben durch intensives selbstständiges Üben bzw. Trainieren im Neigungsbereich Einsichten in Lern- und Trainingsprozesse gewonnen	Wahlsportbereiche, Trendsportarten, Spiele (Badminton, Tischtennis, Tennis, Indica)
	- haben durch Kräftigung, funktionelle Gymnastik und Entspannung eine Verbesserung ihrer Körperwahrnehmung und Kontrolle erreicht	Kondition (exemplarisch); funktionelle Gymnastik; Kräftigung und Ausdauer
	- stabilisieren, erweitern und verbessern ihre koordinativen Fähigkeiten, Beweglichkeit und Schnelligkeit	Geräteturnen, Schwimmen, Laufen
	- können eine altersgemäße ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten	Ausdauer (Laufen,Schwimmen), Kondition
	- haben ihre Fitness verbessert	Ausdauer: Aerobic, Fitnessprogramme, Circuittraining, Konditionsgymnastik