



Schulinternes Curriculum der Jahrgangsstufe 10 am städtischen Gymnasium Delbrück im Fach Sport

Unterrichtsvorhaben	„Spiele selbst entwickeln“ – Eigene Spielideen entwickeln, durchführen und reflektieren und Spiele anderer Kulturen erproben, weiterentwickeln und reflektieren	
Zeitraum	Ca. 14 Unterrichtsstunden	
Inhaltsfelder	BF 2.2 - e – Kooperation und Konkurrenz Inhaltliche Schwerpunkte: - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten - Interaktion im Sport Inhaltliche Kerne: - Kleine Spiele und Pausenspiele - Spiele aus anderen Kulturen	
Kompetenzen und		Vorhabenbezogene Absprachen und Empfehlungen
Die Schülerinnen und Schüler Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen: SK: Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedl. Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2]. MK:		



- Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren *[10 MK e1]*,
- in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen u. Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen *[10 MK e3]*.

UK:

- das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen *[10 UK e1]*.

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

BWK:

- lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen *[10 BWK 2.1]*,
- eigene Spiele und Spiele aus anderen Kulturen unter Berücksichtigung ausgewählter Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie und Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen *[10 BWK 2.2]*.



Unterrichtsvorhaben	„Wir bauen Menschen-Pyramiden“ – Auf Grundlagen von Kriterien eine Akrobatik-Komposition in der Gruppe erarbeiten, gestalten und beurteilen	
Zeitraum	Ca. 16 Unterrichtsstunden	
Inhaltsfelder	BF 5.5 • b – Bewegungsgestaltung Inhaltliche Schwerpunkte: • Präsentation von Bewegungsgestaltungen (b2) • Ausgangspunkt von Gestaltungen (b3) Inhaltliche Kerne: • Akrobatik	
Kompetenzen und	Vorhabenbezogene Absprachen und Empfehlungen	
Die Schülerinnen und Schüler Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen: SK: • ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen [10 SK b1], MK: • unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen – allein oder in der Gruppe – nutzen [10 MK b1], • kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden [10 MK b3], UK:		



- die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen *[10 UK b1]*,
- gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen *[10 UK b2]*.

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

BWK:

- eine selbst entwickelte akrobatische Gruppengestaltung präsentieren *[10 BWK 5.2]*,
- turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen *[10 BWK 5.3]*.



Unterrichtsvorhaben	Zirkus- und Bewegungskünste – Gymnastische und darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste z.B. mit Alltagsmaterialien kombinieren und allein und / oder in einer Gruppe erarbeiten und präsentieren	
Zeitraum	Ca. 14 Unterrichtsstunden	
Inhaltsfelder	BF 6.4 • b – Bewegungsgestaltung Inhaltliche Schwerpunkte: • Variation von Bewegungen (b1) • Präsentation von Bewegungsgestaltungen (b2) • Ausgangspunkte von Gestaltungen (b3) • Gestaltungskriterien (b4) Inhaltliche Kerne: • Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage)	
Kompetenzen und	Vorhabenbezogene Absprachen und Empfehlungen	
Die Schülerinnen und Schüler Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen: SK: • das Gestaltungskriterium Raum (Aufstellungsformen, Raumwege, Raumebenen und Bewegungsrichtungen) beschreiben [10 SK b2], MK: • unterschiedliche Ausgangspunkte (Texte, Musik oder Themen) als Anlass für Gestaltungen – allein oder in der Gruppe – nutzen [10 MK b1],		



- Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten *[10 MK b2]*,
- kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden *[10 MK b3]*,

UK:

- die Ausführungs- und Bewegungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen *[10 UK b1]*,
- gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen *[10 UK b2]*.

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

BWK:

- eine selbstständig um- und neugestaltete gymnastische Bewegungsgestaltung ohne oder mit ausgewählten Handgeräten (Ball, Reifen, Seil, Keule oder Band) oder Alltagsmaterialien allein oder in der Gruppe präsentieren *[10 BWK 6.1]*,
- eine selbstständig um- und neugestaltete künstlerische Bewegungskomposition aus einem ausgewählten Bereich (Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage) allein oder in der Gruppe präsentieren *[10 BWK 6.3]*.



Unterrichtsvorhaben	„Wir spielen wieder Volleyball“ – Technische und taktische Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern und fortgesetzte Fertigkeiten erlernen sowie grundlegende taktische Fertig- und Fähigkeiten in fortgesetzten Spielsituationen anwenden	
Zeitraum	Ca. 14 Unterrichtsstunden	
Inhaltsfelder	BF 7.10 - e – Kooperation und Konkurrenz Inhaltliche Schwerpunkte: - Gestaltung von spiel- und Sportgelegenheiten (e1) - Interaktion im Sport (e2) Inhaltliche Kerne: - Mannschaftsspiele	
Kompetenzen und	Vorhabenbezogene Absprachen und Empfehlungen	
Die Schülerinnen und Schüler Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen: SK: - Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1], - Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedl. Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2]. MK: - Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1],		



- einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2],

UK:

- –

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

BWK:

- in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kogn. Fähigkeiten u. technisch-koordin. Fertigkeiten in spielerisch-situationsorient. Handlungen anwenden [10 BWK 7.2].



Unterrichtsvorhaben	„Wir spielen Volleyball jetzt auch im Sand“ – Technische und taktische Fähigkeiten und Fertigkeiten des Volleyballspiels im Sand erweitern	
Zeitraum	Ca. 12 Unterrichtsstunden	
Inhaltsfelder	BF 7.11 - e – Kooperation und Konkurrenz Inhaltliche Schwerpunkte: - Gestaltung von spiel- und Sportgelegenheiten (e1) - Interaktion im Sport (e2) Inhaltliche Kerne: - Weitere Sportspiele und Sportspielvarianten	
Kompetenzen und		Vorhabenbezogene Absprachen und Empfehlungen
Die Schülerinnen und Schüler Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen: SK: - Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1], - Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedl. Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2]. MK: - Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren [10 MK e1],		



- einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden *[10 MK e2]*,

UK:

- –

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

BWK:

- eine Sportspielvariante (z.B. Beachvolleyball) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven u. technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen *[10 BWK 7.4]*.