

# Übersicht der Unterrichtsvorhaben: Fach Sport Jgst. 7

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
<b>1. Altersgerechtes Aufwärmen – allgemeines und sportartspezifisches Aufwärmen kennenlernen und reflektieren</b>				
<p>Funktionales und wahrnehmungsorientiertes Aufwärmen (allgemein und sportartspezifisch) mit dem inhaltlichen Schwerpunkt der Unfall- und Verletzungsprophylaxe</p>	<p>Mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen (MKR 1.2); Einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden (MKR 1.2) → fakultativ, auf alle UV übertragbar</p> <p>Erproben und Überprüfen ausgewählter Bewegungstechniken beispielsweise von Sportlern und Influencern z.B. über YouTube</p> <p>Verknüpfen von Vorwissen aus den Bereichen Anatomie und Physiologie (Biologie, Klasse 6) und Erfahrungen von physiologischen Phänomenen am eigenen Körper beispielsweise unter Belastung oder in anschließenden Ruhephasen</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung</p> <p>Bereich C: Medienwahrnehmung, -analyse, -nutzung und -sicherheit – Informationsbeschaffung und -bewertung</p> <p>→ fakultativ, auf alle UV übertragbar</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	
<b>2. Gefahren im Wasser begegnen – erste Rettungstechniken im Wasser erlernen</b>				
<p>Rettungsschwimmen; Selbstretten und Retten von anderen</p>	<p>Vgl. MKR 1.2 → <b>SILP-Implementierung</b>: Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren [10 MK f2]</p> <p>Erwerb der Kenntnisse über Gefahren im Wasser sowie Erproben und Einüben einfacher Rettungstechniken wie Transportieren oder Abschleppen</p>	<p>Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p>	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
<b>3. Schwimmen wie die Profis – Vertiefung einer Schwimmlage unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende</b>				
Eine ausgewählte Schwimmart vertiefen, einschließlich Start und Wende	<p>Vgl. MKR 1.2  → <b>SILP-Implementierung</b>: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2];</p> <p>den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]</p> <p>Sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren</p> <p>Eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ höherem Niveau sicher ausführen</p>	<p>Bereich B:  Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p> <p>-</p>	
<b>4. Wasserspringen und Tauchen ohne Angst und Übermut – die eigenen Grenzen in unterschiedlichen Anforderungssituationen im Wasser kennenlernen</b>				
Tauchen und Wasserspringen	<p>Vgl. MKR 1.2  → <b>SILP-Implementierung</b>: analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2];</p> <p>den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]</p> <p>Grundlegende Techniken und Fertigkeiten im Wasser (Tauchen und Springen) spielerisch oder ästhetisch oder kreativ zur Bewältigung unterschiedlicher Anforderungssituationen im Wasser nutzen</p>	<p>Bereich B:  Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p> <p>-</p>	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
<b>5. Wir tanzen zusammen – partner- oder gruppenweise eine Choreographie erarbeiten, präsentieren und (ansatzweise) bewerten</b>				
Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung (z.B. Hip Hop, Jump Style, Videoclip Dancing etc.)	<p>Vgl. MKR 1.2  <b>→ SILP-Implementierung:</b> Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten [10 MK b2]; gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2]</p> <p>Eine selbstständig um- und neugestaltete tänzerische Komposition einer ausgewählten Tanzrichtung (z.B. Hip-Hop, Jumpstyle) allein oder in der Gruppe präsentieren</p>	<p>Bereich B:  Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung</p> <p>Vgl. Bereich C</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p> <p>-</p>	
<b>6. Üben für das Spieleturnier – Vertiefung eines Sportspiels zur Vorbereitung auf das Spieleturnier</b>				
Training einer Mannschaftssportart (Basketball) mit dem Ziel eines taktisch und technisch optimierten Spielflusses	<p>Vgl. MKR 1.2  <b>→ SILP-Implementierung:</b> analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]; den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2]</p> <p>Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern</p> <p>Die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern</p> <p>Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren</p>	<p>Bereich C:  Medienwahrnehmung, -analyse, -nutzung und -sicherheit – Informationsbeschaffung und -bewertung</p>	<p>sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge</p> <p>-</p>	

Thema / Inhaltliche Schwerpunkte	Medienkompetenz / konkrete Unterrichtsvorhaben	Verbraucherbildung	Berufliche Orientierung	Europa
<b>7. Let's play – Erweiterung der taktisch-kognitiven Fähigkeiten und technisch-koordinativen Fertigkeiten in dem vertieften Mannschaftsspiel</b>				
Vertiefen einer Mannschaftssportart unter dem Aspekt der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Spezialisierung und Individualisierung	Vgl. MKR 1.2 → <b>SILP-Implementierung</b> : analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2]; In dem ausgewählten Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen einüben und anwenden	Bereich B: Gesundheitsförderliche und nachhaltige Lebensführung und Ernährung  Vgl. Bereich C	sport- und gesundheitsbezogene Ausbildungs- und Studiengänge -	

Themen & inhaltliche Schwerpunkte sind verbindlich, bei den weiteren Unterrichtsvorhaben kann es nach Unterrichtssituation zu Verlagerungen der Inhalte kommen.