

Profil 2:

- **BF/SB 4: Bewegen im Wasser - Schwimmen**
- **BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele**
- **Inhaltsfeld d: Leistung**
- **Inhaltsfeld e: Kooperation und Konkurrenz**

BF/SB 4: Bewegen im Wasser - Schwimmen

Ist das Bewegungsfeld „Bewegen im Wasser - Schwimmen“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, sind **der erste inhaltliche Kern sowie zwei weitere** inhaltliche Kerne verbindlich.

Inhaltliche Kerne:

- **Sportschwimmen: Schwimmmarten, Lagenschwimmen, ausdauerndes Schwimmen, Start- und Wendetechniken**
- Rettungsschwimmen
- Tauchen mit Maske, Schnorchel und Flossen
- Wasserspringen in Form normierter und freier Sprünge
- Wasserball und andere Ballspiele im Wasser
- Bewegungskunststücke und Bewegungsgestaltungen im Wasser

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- **Schwimmmarten/-stile (Kraul-, Brust-, Rücken-, Schmetterling- (Delfin-) schwimmen) auch in Verbindung mehrerer Lagen unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende wettkampfgerecht ausführen,**
- **sportartspezifisch ihre Ausdauer (LZA 30 Minuten) in einer Schwimmart unter Anwendung trainingstheoretischer Kenntnisse gesundheitsorientiert optimieren,**
- physikalische Besonderheiten des Mediums Wasser (Auftrieb, Vortrieb, Wasserwiderstand) in verschiedenen Handlungssituationen nutzen, um Bewegungstechniken je nach Anforderungen zieleffizient auszuführen bzw. um Bewegungen kreativ zu gestalten,
- Wettkampf- oder Spiel- oder Gestaltungsformen im Wasser unter Berücksichtigung spezifischer Sicherheitsanforderungen planen und gemeinschaftlich durchführen,
- Rettungsaufgaben mit Realitätsbezug (z.B. Auslösen der Rettungskette, Anschwimmen in Kleidung, Sicherung des zu Rettenden, Abschleppen, aus dem Wasser bringen, Wiederbeleben an einer Rettungspuppe) allein oder gemeinsam planen und bewältigen,
- komplexe Aufgabenstellungen beim Tauchen (auch mit Maske, Schnorchel und Flossen) unter Berücksichtigung der eigenen Leistungsfähigkeit und der anderer planen und bewältigen,
- freie oder normierte Sprünge einzeln und in der Gruppe auswählen und präsentieren,
- beim Ballspielen im Wasser Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten fair und kooperativ anwenden,
- eine selbstständig entwickelte Bewegungskomposition unter Anwendung einzelner Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein oder gemeinsam präsentieren.

BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Ist das Bewegungsfeld „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ in der Qualifikationsphase Profil bildend, ist **einer der ersten beiden inhaltlichen Kerne vertieft sowie ein weiterer** inhaltlicher Kern ergänzend verbindlich zu behandeln.

Inhaltliche Kerne:

- Mannschaftsspiele (z.B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
- Partnerspiele – Einzel und Doppel (z.B. Badminton, Tennis, Tischtennis)
- Alternative Spiele und Sportspiel-Varianten (z.B. Street-Variationen, Beach-Volleyball, Flag-Football)
- Spiele, die in unserem Kulturkreis (noch) nicht oder nicht mehr fest institutionalisiert sind (z.B. American Football, Baseball, Faustball, Frisbee, Indiacas, Korbball, Prellball, Rugby, Schlagball)

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technischen-koordinativen Fertigkeiten und taktischen-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden,**
- **in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen,**
- selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen,
- Spiele, die in unserem Kulturkreis nicht fest oder nicht mehr institutionalisiert sind, analysieren, variieren und durchführen.

Inhaltsfeld d: Leistung

Inhaltliche Schwerpunkte:

- **Trainingsplanung und –organisation**
- Anatomische und physiologische Grundlagen der menschlichen Bewegung
- Entwicklung der Leistungsfähigkeit durch Training/ Anpassungserscheinungen

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- zielgerichtete Maßnahmen zur Steigerung der individuellen Leistungsfähigkeit erläutern.
- physiologische Anpassungsprozesse durch Training erläutern.

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- **die Entwicklung ihrer individuellen Leistungsfähigkeit dokumentieren (z.B. Trainingstagebuch, Portfolio),**
- **Trainingspläne unter Berücksichtigung unterschiedlicher Belastungsgrößen und differenzierter Zielsetzungen entwerfen.**

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Anforderungssituationen im Sport auf ihre leistungsbegrenzenden Faktoren (u.a. konditionelle/koordinative Fähigkeiten, Druckbedingungen) hin beurteilen.

Inhaltsfeld e: Kooperation und Konkurrenz

Inhaltliche Schwerpunkte:

- **Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten**
- Fairness und Aggression im Sport

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- **Die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.**

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- **bewegungsfeldspezifische Wettkampfregeleln erläutern und bei der Durchführung von Wettkämpfen anwenden,**
- individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzip in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.

Inhaltsfelder a, b, c, f

Inhaltsfelder a - f	SK	MK	UK
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a) <ul style="list-style-type: none"> Prinzipien und Konzepte des motorischen Lernens 	<ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Konzepte des motorischen Lernens beschreiben 		<ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen
Bewegungsgestaltung (b) <ul style="list-style-type: none"> Gestaltungskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> ausgewählte Ausführungs- und alle Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern 		<ul style="list-style-type: none"> Präsentationen Kriterien geleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen
Wagnis und Verantwortung (c) <ul style="list-style-type: none"> Handlungssteuerung unter verschiedenen psychischen Einflüssen 	<ul style="list-style-type: none"> Faktoren zur Entstehung von Emotionen (Freude, Frustration, Angst) erläutern 		
Gesundheit (f) <ul style="list-style-type: none"> Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens 	<ul style="list-style-type: none"> gesundheitsfördernde und gesundheits-schädigende Faktoren bezogen auf die körperliche Leistungsfähigkeit erläutern 		<ul style="list-style-type: none"> positive und negative Einflüsse von Sporttreiben im Hinblick auf gesundheitliche Auswirkungen, auch unter Berücksichtigung von geschlechter-differenten Körperbildern beurteilen