


Kompetenzkarte für eine Einheit		
Sport	Klasse 5	Verantwortlichkeit: Niepel
Kleine Spiele		
Zeitraum: 5 Wochen		
Erfahrungs- und Lernfeld: Spielen		
Lernmethodischer Schwerpunkt: an einem Sportspiel aktiv teilnehmen		
Kompetenzen laut Kerncurriculum		
Allgemeine und sportspiel-spezifische Spielfähigkeit entwickeln		
Die Schülerinnen und Schüler ...		
<ul style="list-style-type: none"> - spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel, - wenden elementare Spielregeln an. - erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. - wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an, - wenden einfache taktische Maßnahmen an. - erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles. 		
Fairplay praktizieren		
<ul style="list-style-type: none"> - spielen fair, - spielen mannschaftsdienlich, - setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein, - gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um, - übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft, - reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels 		
Schiedsrichtertätigkeiten akzeptieren und durchführen		
<ul style="list-style-type: none"> - spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. - erkennen den Nutzen von Schiedsrichterentscheidungen und akzeptieren diese. 		
Inhalte der Einheit		
Die Schülerinnen und Schüler ...		
<ul style="list-style-type: none"> - Takeschi Fair (Schwerpunkt: Fair Play, Werfen) - Turm- und Korbball (Spielreihe: Balljagd, Jägerball, Tigerball, Parteiball, Korb- oder Turmball Passen und Fangen mit dem Schwerpunkt: Spielprobleme beschreiben und Lösungen finden) - Dodgeball (Schwerpunkt: Werfen, alle am Spiel beteiligen, Probleme im Spiel beschreiben, verschiedene Varianten) - Gerätebrennball (Schwerpunkt: ein Spiel selbst gestalten und reflektieren) - Kleine Spielvarianten selbst erfinden 		
Methoden		
<ul style="list-style-type: none"> - Takeschi Fair (kooperatives Lernen) - Turm- und Korbball (instruiertes Lernen) - Dodgeball (Werfen, Treffen und Fangen - Stationenlernen) - Gerätebrennball (Auf- und Abbaumanager) - Kleine Spielvarianten selbst erfinden (selbstständiges Lernen) 		

Leistungsbeurteilung

- Beobachtungsbogen (Kooperation, Spielverhalten, motorische Leistungsfähigkeit, Leistungsbereitschaft, Fair Play, Teamfähigkeit, Einhalten von Spielregeln)
- Überprüfung der kognitiven Leistung im Unterrichtsgespräch

Bewertung

50% Sportmotorische Leistung

Note 2:

Situationsgerechte Anwendung der technischen (Passen und Fangen des Spielgeräts) und taktischen Kompetenzen im Spiel (z.B. Anbieten und Freilaufen).

Note 4:

Eingeschränkte Anwendung situationsgerechter technischer (Passen und Fangen des Spielgeräts) und taktischer Kompetenzen im Spiel (z.B. Anbieten und Freilaufen).

50% sonstige Leistungen („Übernahme von Verantwortung für sich und andere“ (25%) und „Leistungsbereitschaft und Leistungssteigerung“ (25%))

Note 2:

Hohe Bereitschaft in Übungsphasen, gute Mitarbeit bei der Entwicklung spielspezifischer Kompetenzen, Übernahme von Verantwortung im Team, Einhaltung der Fair-Play Regeln, Regelmäßige Teilnahme an Gesprächs- und Reflektionsphasen

Note 4:

Eingeschränkte Bereitschaft in Übungsphasen, eingeschränkte Mitarbeit bei der Entwicklung spielspezifischer Kompetenzen, kaum Übernahme von Verantwortung im Team, nur eingeschränktes Fair Play, kaum Teilnahme an Gesprächs- und Reflektionsphasen

Hinweis

Am Ende Durchführung eines Spielturniers im 5. Jahrgang (Dodgeball, Korbball, Gerätebrennball). Die Regeln und Spiele sind vor Einheitsbeginn vorher im Jahrgang abzusprechen