



Kompetenzkarte für eine Einheit

Sport

8. Klasse

Holz

Endzonenspiele (Flag-Football, Touch-Rugby oder Ultimate Frisbee)

Zeitraumen: 7 Doppelstunden

Bewegungsfeld: Spielen

Lernmethodischer Schwerpunkt: Gruppen- und Mannschaftstaktiken anwenden

Kompetenzen laut Kerncurriculum

Inhaltsbezogene Kompetenzen: Kompetenzen laut Kerncurriculum

Die Schülerinnen und Schüler ...

- spielen unterschiedliche Sportspiele (siehe oben).
- wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an.
- wenden sportspielspezifische Techniken an (Pass mit dem Football, Rugby, Frisbee; Verteidigern ausweichen, Pässe abwehren und abfangen).
- wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an.
- spielen fair.
- spielen mannschaftsdienlich.
- setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein.
- führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus.

Prozessbezogene Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles.
- verstehen Spielprozesse.
- übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft.
- reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels.
- beurteilen die Rolle des Schiedsrichters.

Inhalte der Einheit:

- Spielidee kennenlernen
- Vermittlung der benötigten technischen Fertigkeiten (Passen, Fangen)

Beispiel für Flag-Football:

- Erfolgreiche Umsetzung eines *vorgegebenen* Spielzugs (Wer läuft wohin? Wie weit sollte der Pass geworfen werden? Wie schnell müssen wir spielen?)
- *Eigene Entwicklung* eines erfolgreichen Passspiels (geschickter Einsatz aller Mitspieler, Spiel auf wechselnde Positionen zur Täuschung der Gegner)
- *Eigene Entwicklung* eines Laufspielzuges
- Erfolgreiche Täuschung des Gegners durch geschickte Auswahl von Pass- oder Laufspielzug

Vermittlungsmodell/Methoden:

- Taktik-Spielkonzept ("spielechte" Spielformen, d. h. Spielformen, die die zentrale Spielidee des Zielspiels beinhalten)

Bewertung

50% sportmotorischer Anteil

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, Präsentation guter Ergebnisse von Partner- oder Gruppenarbeit, qualitativ gute Reflektionen

Note 4:

Eingeschränkte Bereitschaft in Übungsphasen eingeschränkte Mitarbeit bei der Entwicklung spielspezifischer Kompetenzen, kaum Übernahme von Verantwortung im Team, kaum Präsentationen Ergebnisse von Partner- oder Gruppenarbeit, eingeschränkte Reflektionsfähigkeit