

Jahrgang	Einführungsjahrgang	Q 1.1	Q 1.2	Q 2.1	Q 2.2
Inhalte (verbindlich)	Fitness, Sportspiel, Ausdauer	Sportspiel, Fitness	Individualsportart, Sportspiel	Sportspiel, Trendsportart	Sportspiel
Inhalte (wählbar)	mindestens ein weiteres Sportspiel und ein weiterer Praxisthemebereich	mindestens ein weiterer Praxisthemebereich	mindestens ein weiterer Praxisthemebereich	mindestens ein weiterer Praxisthemebereich	mindestens ein weiterer Praxisthemebereich
Theorieanbindung	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der sportlichen Leistungsfähigkeit • Sportverletzungen, Sportschäden 	<ul style="list-style-type: none"> • Koordinative Fähigkeiten in den Sportspielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Instruktion, Korrektur und Feedback • Taktische Grundelemente und Regelkunde eines 	<ul style="list-style-type: none"> • Lebenslanges Sporttreiben im Alltag • Aufgaben und Ziele eines systematischen Trainings 	<ul style="list-style-type: none"> • Konzepte Wohlbefinden und Achtsamkeit
Leistungsüberprüfung	<ul style="list-style-type: none"> • Sportspiel: Technikprüfung + Spielprüfung • Fitness: 1x im Schuljahr: 3000m-Lauf und gesundheitsorientierter Ausdauerlauf (40 Min.); • optional ergänzend: Fitnessprüfung unter Berücksichtigung der koordinativen Fähigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Sportspiel: Technikprüfung + Spielprüfung • Fitness: 3000m-Lauf und gesundheitsorientierter Ausdauerlauf (40 Min.) (optional Tausch mit Q 1.2: Gruppenkür) 	<ul style="list-style-type: none"> • Fitness: Gruppenkür (optional Tausch mit Q 1.1: 3000m-Lauf und gesundheitsorientierter Ausdauerlauf (40 Min.)) • Individualsportart 	<ul style="list-style-type: none"> • Sportspiel: Technikprüfung + Spielprüfung • Fitness: 3000m-Lauf und gesundheitsorientierter Ausdauerlauf (40 Min.) 	<ul style="list-style-type: none"> • optional: Prüfung im Sportspiel

Anmerkungen:

- In jedem Schulhalbjahr muss ein alternativer Leistungsnachweis (Theorieanteil) erbracht werden.

Einsatz von Materialien und Medien:

- Auswahl an altersgerechten und lernstufenspezifischen Materialien und Medien
- Übungen für den zielgerichteten Gebrauch gängiger Medien im Sportunterricht (z.B. Taktiktafel)
- systematische Einbindung von Medienerziehung in den Unterricht (z.B. Videoanalyse)