Unterrichtsvorhaben Jahrgangsstufe 10 im Fach Sport am KKG (ab Schuljahr 2023/2024)

Unterrichtvorhaben – Themen:

Erstes Halbjahr

BF1 Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine Entspannungstechnik kennen und anwenden
BF 5 Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden

BF 5 Wir planen eine inszenierte Verfolgungsjagd – Erarbeitung und Präsentation einer Gruppenkür am Beispiel einer Verfolgungsjagd bei Le Parkour

Zweites Halbjahr

BF7 „Festhalten nicht erlaubt – den Ball Volley spielen" – Entwicklung einer allgemeinen technischen und taktischen Spielfähigkeit im Sportspiel Volleyball anhand von volleyballähnlichen Spielformen
BF6 Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste – Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage

ANMERKUNGEN zum schulinternen Lehrplan Sport für Jahrgangsstufe 10:

Einbindung von Inhaltsbereichen und Zielen der Verbraucherbildung:

BF 1 Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine Entspannungstechnik kennen und anwenden (aus dem Bereich Sachkompetenz: Sie können Auswirkung gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben und aus dem Bereich Urteilskompetenz: Sie können gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen.)

Einbindung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW:

BF 1 Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine Entspannungstechnik kennen und anwenden (aus dem Bereich Methodenkompetenz: Sie können analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen und aus dem Bereich Urteilskompetenz: Sie können gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen.)

BF 5 Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden (aus dem Bereich Methodenkompetenz: Sie können unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden)

BF 5 Wir planen eine inszenierte Verfolgungsjagd – Erarbeitung und Präsentation einer Gruppenkür am Beispiel einer Verfolgungsjagd bei Le Parkour (aus dem Bereich Urteilskompetenz: Sie können gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen)

BF6 Darstellende Bewegungsformen und Bewegungskünste – Pantomime, Bewegungstheater oder Jonglage (aus dem Bereich Methodenkompetenz: Sie können Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten und aus dem Bereich Urteilskompetenz: Sie können gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen.)

BF 7 „Festhalten nicht erlaubt – den Ball Volley spielen" – Entwicklung einer allgemeinen technischen und taktischen Spielfähigkeit im Sportspiel Volleyball anhand von volleyballähnlichen Spielformen (aus dem Bereich Urteilskompetenz: Sie können den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen.)