

Schulinterner Lehrplan Sport Sekundarstufe I (G8)

aktualisierte Fassung Schuljahr 2015/16

Schulinterner Lehrplan für das Fach Sport in der Sekundarstufe I

Rahmenbedingungen:

Sportstätten der Schule:

- Schuleigene Dreifachsporthalle
- Nutzung der anliegenden Stadthalle
- Städtischer Sportplatz

Im Umfeld der Schule:

- Nutzung des städtischen Hallenbades
- Kooperation mit einem örtlichen Tennisverein
- Kooperation mit örtlichem Golfclub

Unterrichtsangebot:

Der Sportunterricht wird in allen Klassenstufen auf der Grundlage der verbindlichen Stundentafel erteilt:

- Regelunterricht der Klassen 5 – 9: 3-stündig (nach LehrerInnen-Kapazität teilweise gekürzt)
- Einführungsphase der GOST: 3-stündig (wg. LehrerInnen-Kapazität z.Zt. gekürzt, 2-stündig)
- Qualifikationsphase der GOST - Grundkurs: 3-stündig (wg. LehrerInnen-Kapazität z.Zt. gekürzt, 2-stündig)
- Diverse 2-stündige Arbeitsgemeinschaften im Nachmittagsbereich

Zuordnung der Kompetenzerwartungen und inhaltlichen Schwerpunkte zu den Unterrichtsvorhaben der Jahrgangsstufen 5 - 9

Die Fachschaft Sport hat für alle Jahrgangsstufen sowie für alle Bewegungsfelder und Sportbereiche Unterrichtsvorhaben entwickelt, die einen kontinuierlichen und vertieften Aufbau von Bewegungs- und Wahrnehmungs-, Methoden- und Urteilskompetenz vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen.

Im Folgenden werden diese Übersichten dargestellt, welche die Dauer des UV, seine intentionale Ausrichtung durch pädagogische Perspektiven sowie damit einhergehende inhaltliche Zielsetzungen verdeutlichen. Die Kompetenzerwartungen sowie die konkreten inhaltlichen Schwerpunkte werden im Einzelnen in einer Übersicht dargestellt.

Die unterschiedlichen Farben markieren die einzelnen Bewegungsfelder und Sportbereiche, die dem jeweiligen UV zu Grunde liegen:

1.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
2.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
3.	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
4.	Bewegen im Wasser - Schwimmen
5.	Bewegen an Geräten - Turnen
6.	Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste
7.	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele
8.	Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport
9.	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport

Bewegungsfelder und Sportbereiche

1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

- Auf- und Abwärmen
- Fitness- und Konditionstraining
- Funktionsgymnastik, Haltungsaufbau (z.B. Rückenschule), Entspannungsmethoden

2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

- Kleine Spiele und Pausenspiele
- Spiele aus anderen Kulturen
- Spielangebote im Umfeld der Schule und in unterschiedlichen Umgebungsräumen

3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

- grundlegende leichtathletische Disziplinen (Sprint, Weit- und Hochsprung, Wurf und Stoß)
- Formen ausdauernden Laufens
- leichtathletischer Mehrkampf

4 Bewegen im Wasser – Schwimmen

- grundlegende Schwimmtechniken einschließlich Start und Wende
- ausdauerndes Schwimmen
- Wasserspringen, Tauchen, Rettungsschwimmen

5 Bewegen an Geräten – Turnen

- Turnen an Geräten (Bank oder Balken, Barren oder Reck, Boden, Sprunggerät)
- Turnen an Gerätebahnen oder -kombinationen
- Akrobatik

6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

- Gymnastik mit **und** ohne Handgerät (z. B. Seil, Ball, Reifen, Gymnastikband)
- Gymnastik mit Materialien (z. B. Plastiksäcke, Luftballons, Folien, Tücher) **oder** mit Objekten (z. B. Besen, Stühle, Schirme)
- Fitnessgymnastik (z. B. Rope-Skipping, Step- Aerobic)
- Pantomime **oder** Bewegungstheater **oder** Tanzen in unterschiedlichen Erscheinungsformen (z. B. Volkstanz, Standardtanz, Hip-Hop) **oder** Jonglage

7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

- Mannschaftsspiele (z. B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)
- Partnerspiele (z. B. Badminton oder Tennis oder Tischtennis)

8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport / Bootssport / Wintersport

- Fortbewegung auf Rädern und Rollen (z. B. Fahrradfahren, Rollschuhlaufen, Inline- Skating) **oder** Gleiten auf dem Wasser (z. B. Rudern, Kanufahren, Surfen, Segeln) **oder** Gleiten auf Schnee und Eis (z. B. Skifahren und Skilaufen, Snowboardfahren, Eislaufen und Eisschnellauf)

9 Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

- normungebundene Kampfformen oder Zweikampfformen mit direktem Körperkontakt (z. B. Ringen, Judo) **oder** Zweikampfformen mit Gerät (z. B. Fechten) Hinweis: Kampfsportarten, deren Handlungsziel es ist, den Beteiligten Schmerzen zuzufügen oder sie gar zu verletzen, widersprechen dem pädagogischen Auftrag und stellen keine Schulsportarten dar.

PP Pädagogische Perspektiven

Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern (A)

Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten (B)

Etwas wagen und verantworten (C)

Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (D)

Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)

Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln (F).

BWK Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (übergreifend)

Die SuS können

- auf der Grundlage körperlich-sinnlicher Wahrnehmungen und Bewegungserfahrungen Handlungsentscheidungen treffen sowie diese in den jeweiligen Bewegungsfeldern und Sportbereichen anwenden und erläutern,

- • Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten sinn- und situationsangemessen entwickeln bzw. gezielt verändern sowie normierte Bewegungsabläufe individuell funktionsgerecht gestalten,

- • eigene Emotionen und Emotionen anderer auch in sportlichen Risikound Wagnissituationen identifizieren und erläutern sowie ihr sportliches Handeln reflektiert steuern,

- • die eigenen sportspezifischen psycho-physischen, technisch-koordinativen und taktisch-kognitiven Leistungen wahrnehmen, einschätzen und gezielt individuell optimieren,

5 vielfältige sportliche Spiel- und Handlungssituationen unter Berücksichtigung der Umgebung des Raumes mit- und gegeneinander, allein und in der Gruppe organisieren, anwenden sowie situativ anpassen,

- • sportliches Handeln unter Berücksichtigung von Aspekten wie psychischer, physischer und sozialer Auswirkungen für sich und andere wahrnehmen und reflektieren sowie in unterschiedlichen sportlichen Kontexten und Sinngebungen anpassen.

MK Methodenkompetenz (übergreifend)

Die SuS können

- grundlegende sportbezogene methodisch-strategische Verfahren bei Bewegung, Spiel und Sport zielgerichtet anwenden, erläutern und sachgerecht nutzen,
- grundlegende sportbezogene sozial-kommunikative Verfahren in Bewegungs-, Spiel- und Sportsituationen zielgerichtet einsetzen, erläutern und sich sachgerecht verständigen.

UK Urteilskompetenz (übergreifend)

Die SuS können

- sportliches Handeln in den Bereichen technisch-koordinativer Fertigkeiten sowie psycho-physischer, taktisch-kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten grundlegend beurteilen,
- grundlegende Sachverhalte und Rahmenbedingungen des eigenen sportlichen Handelns, des sportlichen Handelns im sozialen Kontext sowie des Sports als Teil der gesellschaftlichen Wirklichkeit einschätzen und aspektbezogen bewerten,
- methodisch-strategische und sozial-kommunikative Verfahren und Zugänge bei Bewegung, Spiel und Sport hinsichtlich ihres Einsatzes beurteilen und auf weitere Handlungszusammenhänge übertragen.

IF Inhaltsfelder

a Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- 1** Wahrnehmung und Körpererfahrung
- 2** Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- 3** Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

b Bewegungsgestaltung

- 1** Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
- 2** Variationen von Bewegung (u.a. räumlich, zeitlich, dynamisch)
- 3** Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte.

c Wagnis und Verantwortung

- 1** Spannung und Risiko
- 2** Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst)
- 3** Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)

d Leistung

- 1** Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a.physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)
- 2** Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche)
- 3** differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)

e Kooperation und Konkurrenz

- 1** Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)
- 2** soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- 3** (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen
- 4** Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe).

f Gesundheit

- 1** Unfall- und Verletzungsprophylaxe
- 2** grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens
- 3** unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Jahrgangsstufe 5

1. Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen
2. Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden
3. Laufen in seiner Vielfalt anwenden
4. Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen
5. Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden
6. Rolle, Handstand, Rad – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen
7. Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet bewältigen
8. Weitwerfen ... gar nicht so schwer! – wie weites Werfen gelingen kann
9. Systematisch und strukturiert spielen lernen - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeit in Kleinen und Großen Spielen anwenden
10. Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen – Zweikämpfe spielerisch vorbereiten u. beim Gegeneinander kooperieren
11. Einen leichtathletischen Wettkampf gemeinsam durchführen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
1	1.1	A D	5	2			1, 2			1		
2	2.1	E F	10	1, 2, 3	1	1	1		1		1, 2, 3	1
3	3.1	A B	6	1, 2	1, 2	1	1, 2	1				
4	6.1	A B	8	1, 2	1, 2	1	1, 2	1, 2				
5	3.2	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
6	5.1	A B	12	1, 2, 3	1, 2	1	1, 3	1				
7	7.1	A E	12	1, 2, 3, 4	1, 2		1, 2, 3				4	
8	3.3	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
9	2.2	AEF	10	1, 2	1	1	1, 3				1, 2, 3, 4	1
10	9.1	A E	8	1, 2	1, 2	1	1				1, 3	
11	3.5	ACD	10	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Jahrgangsstufe 6

12. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
13. Kunststücke im Wasser – grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
14. Beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern
15. Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – vielfältige Sprünge
16. Tauchen – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen
17. In einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können
18. Ganz schön aus der Puste!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
19. Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Partnerspielen taktisch sicher und regelgerecht bewältigen
20. Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen
21. Gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen
22. Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? - Stärken und Schwächen psychophysischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen
23. Das Fahrradfahren (wieder-) entdecken– Bewegungsräume mit dem Fahrrad vielfältig und sicher nutzen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
12	1.2	A F	8	1	1		1					1
13	4.1	A	8	1	1		1, 2, 3					
14	4.2	A	12	1, 2	1		1, 2, 3					
15	4.3	A C	6	4	1, 2	1	1		1, 2, 3			
16	4.4	A C	6	1, 4	1	1	1, 3		2, 3			
17	4.5	D F	8	3		1				1, 2, 3		2, 3
18	3.4	ADF	6	3	1, 2	1	1			1, 2, 3		2
19	7.2	A E	12	1, 2, 3, 4		1	1, 2, 3				1	
20	5.2	A C	10	1, 2, 4	1, 2		1, 2		2, 3			
21	6.2	BEF	12	1, 2, 3	1, 2	1		1, 3			1, 2	3
22	1.3	A D	5	2, 3		1	1, 2			1		
23	8.1	ACF	10	1, 2	1	1	1		1, 2			1

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Jahrgangsstufe 7

24. Komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln
25. Sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten
26. Bewegungen an Turngeräten sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen
27. Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen
28. Eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten
29. Tänzerische und gymnastische Elemente für eine (Fitness) Gymnastik nutzen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
24	7.3	E	12	1, 2	1, 2	1					1, 2, 3, 4	
25	1.4	A F	8	1, 2	1, 2		1, 2					1
26	5.3	A F	10	1, 2, 4	1, 3		1, 2, 3					1
27	3.6	A B	10	1, 2	2		1, 2, 3					
28	5.4	A B	10	3	1, 2, 3	2	1, 2, 3	1, 2				
29	6.3	B F	12	1, 2, 4	1	1, 2		1, 2				2, 3

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Jahrgangsstufe 8

30. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen
31. Was macht die Unterschiede der Spiele aus? – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleich und verändern
32. Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein - Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln
33. Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen
34. Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten
35. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen
36. Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen
37. Rückenkrault- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende sicher schwimmen können

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
30	7.4	D E	8	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
31	2.3	A E	8	1, 2	1		1				1, 2, 3, 4	
32	7.5	A E	14	1, 2	1, 2	1	1, 2, 3				1, 3, 4	
33	9.2	A E	8	1, 2	1, 2	1, 2	1				1, 2, 3, 4	
34	3.7	D E	12	1, 4	1, 2	1				1, 2, 3	4	
35	4.6	D F	10	1, 2, 3	1	1				1, 2		2, 3
36	4.7	A F	4	4		1	1					1, 2, 3
37	4.8	A D	6	1, 2			1, 2, 3			1, 2		

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Jahrgangsstufe 9

38. Seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen und anwenden
39. Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen - *New Games*
40. Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden
41. Eine in Gruppen erarbeitete Choreographie präsentieren und bewerten
42. Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! – ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren
43. Fit und gesund! – ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
38	1.5	ADF	12	2, 3	1, 2	1, 2	1, 2			1, 2		2
39	2.4	A E	8	3	1	1	1				1, 2, 3, 4	
40	5.5	A C	10	2	2, 3	1	1, 2		1, 2, 3			
41	6.4	B	12	1, 2, 3	1	1		1, 2				
42	7.6	E	10	1, 2	3	2					1, 2, 4	
43	3.8	ADF	8	3	2	1	1			1, 2, 3		2, 3

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

Leistungsbewertung im Unterrichtsfach Sport

Leistung besteht aus vielen einzelnen Kriterien:

- Bewegungskriterien: technische Fähigkeiten
- Taktisch (richtiges Verhalten)
- Konditionelle und koordinative Fähigkeiten
- Regelgerechtes Spiel (Regelkunde)
- Kenntnisse und Verständnis (kognitive Beiträge zum Unterricht)
- Gestalterisch-kreatives Können
- Anstrengungsbereitschaft und Beharrlichkeit, Selbständigkeit u. Mitverantwortung
- Mitgestalten und Mitorganisieren von Rahmenbedingungen
- Einsatzbereitschaft, Zuverlässigkeit, Helfen und Sichern
- Fairness, Kooperationsbereitschaft, Beachtung von Regeln, Teamfähigkeit

Die Benotung setzt sich generell aus sachbezogenen, sozialbezogenen, personenbezogenen Dimensionen zusammen. Dabei ist die Gewichtung in der Regel 50% sachbezogener Dimension, 25% sozialbezogener Dimension und 25% personenbezogener Dimension.

Die Gewichtung der unterschiedlichen Bewertungskriterien ergibt sich aus den Schwerpunkten des jeweiligen Unterrichtsinhaltes. Deshalb ist auch eine andere Gewichtung möglich (beispielsweise jeweils 1/3).

Sachbezogene Aspekte:

- sportmotorische Leistung (messbare Leistung, Bewegungsqualität)
- Einbringen von Wissen und Erkenntnissen im Unterrichtsgespräch
- Skizzierung von Aufwärmprogrammen, Analysieren von Spielsituationen
- Allgemeine und spezielle Spielfähigkeit

Sozialbezogene Aspekte:

- Kooperations- und Integrationsfähigkeit
- Umgang mit Regeln und Vereinbarungen
- Fairness, Toleranz und Hilfsbereitschaft
- Empathiefähigkeit, Konfliktfähigkeit
- Auf andere Schülerbeiträge konstruktiv eingehen können
- Einsatz und Mitarbeit in Partner- und Gruppenarbeitsphasen
- Bereitschaft und Übernahme von Rollen wie Kapitän, Schiedsrichter, Zuspieler, Beobachter

Personenbezogene Aspekte:

- Lern- und Anstrengungsbereitschaft
- Verantwortlichkeit
- Beachtung von Anweisungen und Aufgabenstellungen
- Selbständigkeit
- Bereitschaft, sich aktiv und konstruktiv in den Unterricht einzubringen (Engagement) wie Auf- und Abbau, Aufwärmen, Übungsphase, Mannschaftsbildung
- Vollständige Sportausstattung
- Regelmäßige Teilnahme
- Pünktlichkeit