

## Lehrplan Einführungsphase

### Profilierung

Die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler sollen für die Einführungsphase in mindestens drei Bewegungsfeldern und Sportbereichen unter Berücksichtigung aller Inhaltsfelder mit den aufgeführten obligatorischen inhaltlichen Schwerpunkten entwickelt werden. (KLP S. 20)

Anmerkung: An unserer Schule sind die Bewegungsfelder 1, 3, 6 und 7 als Profil bildend ausgewählt. Die Fachkonferenz entscheidet diesbezüglich zudem, dass die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzerwartungen des Inhaltsfeldes e: Kooperation und Konkurrenz über ein weiteres UV zum Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele abgedeckt werden.

### Übersicht über die beiden Halbjahre der Einführungsphase

Halbjahr	Bezug zu den KE		Themen der einzelnen UV's
	BWK	SK/MK/UK	
EF 1	3.2	<b>IF d</b> SK 1, 2 MK 1 UK 1	<b>Wettkampf und Leistungsvergleich</b> – Einen leichtathletischen Dreikampf planen, durchführen und auswerten unter Berücksichtigung unterschiedlicher Trainingsmethoden. ca. 16 Stunden
	6.1 6.2	<b>IF b</b> SK 1 MK1 UK 1	<b>TaiBo-Aerobic - Ein getanzter Kampf</b> - Präsentation und Beurteilung einer TaiBo-Aerobic-Choreographie unter besonderer Berücksichtigung der Gestaltungskriterien Raum und Dynamik sowie ausgewählter Ausführungskriterien im Hinblick auf die gestalterische Umsetzung verschiedener Aerobic-Schritte in Kombination mit Techniken des TaiBo (ca. 18 Stunden)
	7.1	<b>IF a</b> SK 1 MK 1 UK 1	<b>Partnertausch und Gegnerwechsel</b> – Unterschiedliche Turnierformen (Kaiserturnier, „jeder gegen jeden“, Mannschaftsturnier) im Badminton organisieren, durchführen und unter unterschiedlichen Zielsetzungen und Rahmenbedingungen beurteilen ca. 14 Stunden

Halbjahr	Bezug zu den KE		Themen der einzelnen UV's
	BWK	SK/MK/UK	
EF 2	7.1	IF a SK 1 MK 1 UK 1	Vom Duo- zum Quattrovolleyball - auf unterschiedlichen Lernwegen zum Erfolg . ca. 14 Stunden
	1.1 1.2	IF f SK 1 MK 1 UK 1	Fit in die Oberstufe – Grundprinzipien des gesundheitsorientierten Trainings sowie unterschiedliche Dehnmethoden kennen und anwenden lernen. ca. 14 Stunden
	7.1 7.2	IF e SK 1 MK 1 UK 1	Vergleich von Spielidee und -struktur in den Mannschaftssportarten Basketball und Fußball unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter konditioneller, taktischer und technischer Aspekte ca. 14 Stunden