Schulinternes Fachcurriculum

Sport

Goethe-Gemeinschaftsschule Kiel

5. – 10. Jahrgang

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
	Kl. 5	**Kl. 6**	**Kl. 7**	**Kl. 8**	**Kl. 9**	**Kl. 10**
Themenbereich Sich Fit halten (1)	Thema: konditionelle und koordinative Grundlagen	Thema: konditionelle und koordinative Grundlagen	Thema: Ausdauer am Beispiel Rope Skipping	Thema: Musikalische und tänzerische Bewegungen am Beispiel Aerobic	Thema: Kraft	Thema: Kraft und Ausdauer
Kompetenzen	-erproben unterschiedliche Möglichkeiten, um die Ausdauer zu trainieren -lernen unterschiedliche Kräftigungsübungen kennen -entwickeln ein Gefühl für körperliche Belastbarkeit -unterstützen und motivieren sich gegenseitig in den entsprechenden Übungen -entwickeln Freude an körperlicher Beanspruchung	-erweitern unterschiedliche Möglichkeiten, um die Ausdauer zu trainieren -lernen unterschiedliche Kräftigungsübungen kennen -entwickeln ein Gefühl für körperliche Belastbarkeit -unterstützen und motivieren sich gegenseitig in den entsprechenden Übungen -entwickeln Freude an körperlicher Beanspruchung	-kennen unterschiedliche Grundsprünge -lesen, verstehen und setzen Arbeitskarten um -gestalten allein und mit anderen Kombinationen aus mehreren Rope-Skipping-Grundsprüngen	-kennen Bausteine: Aerobic -erproben einzeln und in Gruppen die Kombination verschiedener Grundschritte zu Musik -erweitern ihre Kenntnisse zu Rhythmus, zum Erstellen von Choreographien -erleben Übereinstimmung von Bewegung und Musik -Übungen zur Verbesserung der Mobilität	-lernen und erwerben die Grundlagen praxisorientierte Kraft(ausdauer) und Mobilität -führen Kräftigungs-Mobilitätsübungen korrekt aus -funktionale Muskel-kräftigung -setzen sich mit körperlicher Ermüdung auseinander -zeigen Anstrengungs bereitschaft -entwickeln eine Motivation, die körperliche Fitness zu verbessern -verstehen die Notwendigkeit, auch die Mobilität zu verbessern	-lernen und erwerben die Grundlagen praxisorientierte Kraft(ausdauer) und Mobilität -führen Kräftigungs-Mobilitätsübungen korrekt aus -funktionale Muskelkräftigung -setzen sich mit körperlicher Ermüdung auseinander -zeigen Anstrengungs bereitschaft -entwickeln eine Motivation, die körperliche Fitness zu verbessern -verstehen die Notwendigkeit, auch die Mobilität zu verbessern

Differenzierung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung
Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards
Leistungsüberprüfung	KielLauf Ausdauernd Laufen	Laufabzeichen Laufwettbewerbe	Präsentation Kür in Kleingruppe	Präsentation Kür in Kleingruppe	Fitnesszirkel	Fitnesszirkel und Theorie und Praxis

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
	Kl. 5	Kl. 6	Kl. 7	Kl. 8	Kl. 9	Kl. 10
Themenbereich Sportspiele (2)	Kleine Spiele zum Erwerb der allg. Spielfähigkeit (Ballschule)	Kleine Spiele zum Erwerb der allg. Spielfähigkeit (Ballschule)	Badminton, Floorball	Futsal/Fussball Basketball	Volleyball	Volleyball/Beachvolleyball
Kompetenzen	-können unterschiedliche Bälle auf verschiedene Weise annehmen und abspielen,	-können unterschiedliche Bälle auf verschiedene Weise annehmen und abspielen,	-kennen sportartspezifische Techniken des Passens, Stoppens, -erweitern ihr Taktikrepertoire, führen	-kennen sportartspezifische Techniken des Passens, Stoppens, erweitern ihr Taktikrepertoire,	-kennen typische Bausteine der Rückschlagspiele, -erweitern ihr koordinatives Repertoire,	-erweitern ihre Kenntnisse zum Volleyballspiel, -verbessern ihre Auge-Hand-Koordination,

	-entwickeln ein Verständnis für die taktischen Grundelemente (Passen, Freilaufen), -erleben und verarbeiten Sieg und Niederlage, -respektieren Entscheidungen des Schiedsrichters, -erkennen die Notwendigkeit/ Veränderbarkeit von Regeln	-entwickeln ein Verständnis für die taktischen Grundelemente (Passen, Freilaufen), -erleben und verarbeiten Sieg und Niederlage, -respektieren Entscheidungen des Schiedsrichters, -erkennen die Notwendigkeit/ Veränderbarkeit von Regeln	bestimmte Lauf- und Passwege durch, -gestalten das Mannschaftsspiel aktiv mit, -erkennen Überzahlsituationen, nehmen unterschiedliche Spielpositionen ein, -lernen zu antizipieren, -verbessern ihre Auge-Hand-Koordination, -entwickeln eigenständig Regeln, -treffen in einer Spielsituation richtige Entscheidungen, auch unter Zeitdruck, -kennen Grundtechniken des Badmintonspiels, -verbessern ihre koordinativen Fähigkeiten	-führen bestimmte Lauf- und Passwege durch, -gestalten das Mannschaftsspiel aktiv mit, -erkennen Überzahlsituationen, -nehmen unterschiedliche Spielpositionen ein, -lernen zu antizipieren, -kennen und erweitern ihr koordinatives Repertoire, -sind in der Lage, präzise zuzuspielen, -verbessern ihre Auge-Hand-Koordination, -entwickeln eigenständig Regeln, -treffen in einer Spielsituation richtige Entscheidungen, auch unter Zeitdruck	-sind in der Lage, präzise zuzuspielen, -verbessern ihre Auge-Hand-Koordination, -entwickeln eigenständig Regeln, -treffen in einer Spielsituation richtige Entscheidungen, auch unter Zeitdruck	-entwickeln eigenständig Regeln, -treffen in einer Spielsituation richtige Entscheidungen, auch unter Zeitdruck, -erweitern ihr Taktikrepertoire -lernen Beachvolleyball kennen
Differenzierung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung

Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse
Leistungsüberprüfung	Kleine Spiele als Klassenturnier; Stationsaufgaben als Überprüfung von Fähigkeiten und Fertigkeiten	Kleine Spiele als Klassenturnier; Stationsaufgaben als Überprüfung von Fähigkeiten und Fertigkeiten	Aufgaben aus einzelnen Bereichen der Sportart, Turnierformen, Feedbackbögen	Aufgaben aus einzelnen Bereichen der Sportart, Turnierformen, Feedbackbögen	Aufgaben aus einzelnen Bereichen der Sportart, Turnierformen, Feedbackbögen	Aufgaben aus einzelnen Bereichen der Sportart, Turnierformen, Feedbackbögen

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
	Kl. 5	**Kl. 6**	**Kl. 7**	**Kl. 8**	**Kl. 9**	**Kl. 10**
Themenbereich Turnen (3)	Thema: Bewegungsland-schaften	Thema: Grundelemente erlernen	Thema: Grundelemente erweitern	Thema: turnspezifische Bewegungen und Erfahrungen erweitern	Thema: turnspezifische Bewegungen und Erfahrungen ausbauen	Thema: turnspezifische Bewegungen und Erfahrungen vertiefen
Kompetenzen	-sammeln vielfältige Bewegungserfah-rungen an Geräten -lernen die turnspezifischen Bewegungsformen Rollen, Stützen, Balancieren, Schwingen, Drehen und Rotieren kennen	-lernen spezifische Elemente an Geräten z.B. Stützschwingen, Rollen kennen -bewältigen die turnspezifischen Aufgaben selbständig oder mit Hilfestellung	-verbessern ihre Orientierungsfä-higkeit durch vielfältiges Rollen und Rotieren -kennen Stützelemente an verschiedenen Geräten z.B. Hocke,	-verbessern und vertiefen ihre turnerischen Kompetenzen an bekannten Geräten -lernen weitere Geräte kennen -entwickeln Vertrauen auf die Hilfe der Mitschüler	-verbessern und vertiefen ihre turnerischen Kompetenzen an bekannten und weiteren Geräten -entwickeln eigene Übungen mit oder ohne Partner	-verbessern und vertiefen ihre turnerischen Kompetenzen an bekannten und weiteren Geräten -entwickeln eigene Übungen mit oder ohne Partner

	-lernen ihren Mitschülern beim Erlernen neuer Elemente praktisch zu helfen -erfahren Gefühle, wie z.B. Angst zu überwinden und sich etwas zu trauen	-erweitern ihre Kenntnisse zu Hilfe- und Sicherheitsgriffen und wenden diese an -erarbeiten und präsentieren Einzelübungen bzw. eine Kombination aus verschiedenen Bewegungsauf-gaben	Grätsche und erweitern diese -entwickeln Vertrauen auf die Hilfe der Mitschüler -erfahren Gefühle, wie z.B. Angst zu überwinden -verbinden Elemente zu einer flüssig geturnten Übungsabfolge	-erfahren Gefühle, wie z.B. Angst zu überwinden -verbinden bekannte mit neu erlernten Übungen zu neuen Übungsabfolgen -vertiefen ihre Kenntnisse zu Hilfe- und Sicherheitsgriffen und wenden diese an	-entwickeln evt. Synchronübungen mit anderen -schätzen die eigenen Grenzen realistisch ein -vertiefen ihre Kenntnisse zu Hilfe- und Sicherheitsgriffen und wenden diese an	-entwickeln evt. Synchronübungen mit anderen -schätzen die eigenen Grenzen realistisch ein -vertiefen ihre Kenntnisse zu Hilfe- und Sicherheitsgriffen und wenden diese an
Differenzierung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung
Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung, Apps, Bildkarten	Tablet-Nutzung Smartphone-Nutzung, Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone-Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone-Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone-Nutzung Apps
Leistungsüberprüfung	Präsentation	Präsentation	Präsentation	Präsentation	Präsentation	Präsentation

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
	Kl. 5	**Kl. 6**	**Kl. 7**	**Kl. 8**	**Kl. 9**	**Kl. 10**
Themenbereich: Laufen, Springen Werfen (4)	Themen: Spielleichtathletik ausdauernd laufen	Themen: Spielleichtathletik ausdauernd laufend Orientierungslauf	Themen: Ausdauerläufe Sprinten, Werfen in Variationen, Weitsprung in Variationen,	Themen: Ausdauerläufe Sprinten, Pendelläufe, Staffelläufe Werfen in Variationen	Themen. Geländeläufe Sprinten, Werfen in Variationen, Weitsprung, Hochsprung,	Themen: Laufen in Variationen Werfen in Variationen Weitsprung in Variationen Hochsprung
Kompetenzen	-erproben des Sprint- und Sprung ABCs -erfahren der Leistungsgrenzen -einordnen individueller Leistungen Kennenlernen verschiedener Trainingsmethoden	-entdecken von Wurfbewegungen -erlernen von Startvariationen -einschätzen der eigenen Leistungsfähigkeit -wahrnehmen eigener Leistungsbereitschaft	-verbessern von Lauf- und Wurftechniken -wahrnehmen von Anstrengungs-bereitschaft -erfahren kombinierter Disziplinen der Leichtathletik	-verbessern der Ausdauer, Kraft und Kraftausdauer -erleben von Körperreaktionen auf sportliche Belastungen -erlernen der Pulsmessung Wahrnehmen von Koordinations-trainingsformen	-erleben von Leistungssteigerung individuell und im Team -Verbesserung von Technik -kennenlernen verschiedener Anforderungsebenen in Bezug auf die eigene Altersgruppe	-erfahren von Leistungssteigerung individuell und im Team -verbessern von Technik und Koordination -kennenlernen verschiedener Anforderungsebenen in Bezug auf die eigene Altersgruppe
Differenzierung	Stationstraining Stationskarten Unterstützung durch leistungsstärkere SuS Übungen nach Schwierigkeitsgrad	Stationstraining Stationskarten Unterstützung durch leistungsstärkere SuS Übungen nach Schwierigkeitsgrad	Stationstraining Stationskarten Unterstützung durch leistungsstärkere SuS Übungen nach Schwierigkeitsgrad	Stationstraining Stationskarten Unterstützung durch leistungsstärkere SuS Übungen nach Schwierigkeitsgrad	Stationstraining Stationskarten Unterstützung durch leistungsstärkere SuS Übungen nach Schwierigkeitsgrad	Stationstraining Stationskarten Unterstützung durch leistungsstärkere SuS Übungen nach Schwierigkeitsgrad

Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse
Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps
Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards Bildkarten	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards Bildkarten	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse
Leistungsüberprüfung	Einzel und Mannschaftswettbewerb Fitnessabzeichen Sportabzeichen in einzelnen Klassen möglich Höhen, Zeiten, Weiten	Einzel und Mannschaftswettbewerb Fitnessabzeichen Sportabzeichen in einzelnen Klassen möglich Höhen, Zeiten, Weiten	Einzel und Mannschaftswettbewerb Fitnessabzeichen Sportabzeichen in einzelnen Klassen möglich Höhen, Zeiten, Weiten	Einzel und Mannschaftswettbewerb Fitnessabzeichen Sportabzeichen in einzelnen Klassen möglich Höhen, Zeiten, Weiten	Einzel und Mannschaftswettbewerb Fitnessabzeichen Sportabzeichen in einzelnen Klassen möglich Höhen, Zeiten, Weiten	Einzel und Mannschaftswettbewerb Fitnessabzeichen Sportabzeichen in einzelnen Klassen möglich Höhen, Zeiten, Weiten

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
	Kl. 5	**Kl. 6**	**Kl. 7**	**Kl. 8**	**Kl. 9**	**Kl. 10**
Themenbereich Schwimmen (5)	Schwimmen (erfolgt in Kleingruppen bis zu 15 Schülerinnen und Schülern im Wechsel mit Sportunterricht in der Halle)	Schwimmen in den Klassenstufen 6 – 10 nur bei außerunterrichtlichen Veranstaltungen, im Rahmen von Klassenfahrten oder im Sport WPU				
Kompetenzen	-Wasserbewältigung: Körperwahrnehmung im Wasser, Abstoßen vom Rand, Gleiten, Tauchen/Auftrieb/Atmen, Orientierungsfähigkeit im Wasser, transportieren von Gegenständen -Grobform der Grundtechniken des Schwimmens (Brust, Kraul, Rückenkraul) -entwickeln / Verbessern einzelner Schwimmtechniken -Springen ins tiefe Wasser -tauchen in unterschiedlichen Tiefen -Kenntnis: Retten und Helfen -einhalten von Baderegeln und Hygienevorschriften					
Differenzierung	Wassertiefe Aufgabenformate Hilfsmittel (z.B. Auftriebsmittel- Schwimmgurt)					

Medien	Bildnutzung Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps					
Leistungsüberprüfung	-möglicher Erwerb Schwimmabzeichen -Strecken und Zeitschwimmen					

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
	Kl. 5	**Kl. 6**	**Kl. 7**	**Kl. 8**	**Kl. 9**	**Kl. 10**
Themenbereich Bewegungsgestaltung/Tanz (6)	Grundlegende Bewegungsschulung	Grundformen der Bewegung	Vorgegebene Bewegungsfolgen ausführen	Musikalische und tänzerische Bewegungen am Beispiel Aerobic	Eigene Bewegungsgestaltung erstellen und präsentieren	Eigene Choreographie erstellen und präsentieren
Kompetenzen	-sammeln gymnastische Grunderfahrungen ohne/mit Rhythmusvorgabe -führen einfache gymnastische Grundformen aus -lernen die Begriffe der Bewegungsformen (Gehen, Laufen,	-sammeln gymnastische Grunderfahrungen ohne/mit Rhythmusvorgabe -setzen Begriffe auf Ansage in die richtige Bewegungsform um -übernehmen einen vorgegebenen Bewegungsrhythmus	-sammeln gymnastischen Grunderfahrungen ohne/mit Rhythmusvorgabe -setzen Begriffe auf Ansage in die richtige Bewegungsform um -reproduzieren rhythmische Bewegungsfolgen	-kennen Bausteine der Aerobic - tanzen eine vorgegebene Choreographie mit - erproben einzeln und in Gruppen die Kombination verschiedener Grundschritte zu Musik	-vertiefen gymnastische und tänzerische Grunderfahrungen -erarbeiten eigene Choreographien mit oder ohne Handgerät -kombinieren Einzelbewegungen mit oder ohne Gerät	-erarbeiten eigene Choreographien in der Gruppe -nutzen tänzerische und gymnastische Elemente -kombinieren Schrittarten, Sprünge, Schwünge, Armbewegungen, Drehungen in

	Federn, Hüpfen, Schwingen, Drehen) kennen	-führen einfache Schrittfolgen zu einem Rhythmus aus	-führen gymnastische Grundformen zu einem Rhythmus aus	- erweitern ihre Kenntnisse zu Rhythmus, zum Erstellen von Choreographien - erleben Übereinstimmung von Bewegung und Musik -tanzen Schrittfolgen im Bewegungsfluss	-setzen Musik kreativ und produktiv in Bewegung um -rhythmisieren Bewegung zur Musik -lernen Bewertungskriterien kennen -entwickeln eine Körperhaltung -setzen Körpersprache ein	Kombination ohne oder mit Handgerät bzw. mit alternativen Objekten/Materialien -stimmen Bewegungen zur Musik in der Gruppe ab -erarbeiten Raumaufteilungen in der Gruppe -nehmen eigene und fremde Darstellungsformen wahr -entwickeln Bewertungskriterien -bewerten eigene und fremde Choreographien
Differenzierung	Musikauswahl Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Musikauswahl Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Musikauswahl Stationstraining Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung	Anteil Pflicht-Kürelemente Musikauswahl Stationstraining Stationskarten Hilfekarten/Db	Anteil Pflicht-Kürelemente Musikauswahl Stationstraining Stationskarten Hilfekarten/Db	Anteil Pflicht-Kürelemente Musikauswahl Stationskarten Hilfekarten Doppelbesetzung
Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards, Videoanalyse

Medien	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps	Tablet-Nutzung Videoanalyse Smartphone Nutzung Apps
Leistungsüberprüfung	Umsetzung Bewegungsaufgaben	Umsetzung Bewegungsaufgaben	Präsentation Bewegungsabfolge	Präsentation Bewegungsabfolge	Präsentation Choreographie	Präsentation Choreographie

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
	Kl. 5	**Kl. 6**	**Kl. 7**	**Kl. 8**	**Kl. 9**	**Kl. 10**
Themenbereich: **Ringen und Raufen (7)**		Themen: Ziehen und Schieben Regelwerk Ziehen und Schieben erste Übungsformen Fairness Körperpositionen	Themen: Ziehen und Schieben Ringen, Regeln Mattentraining Regelwerk Rollen Fairness			
Kompetenzen		-Körperkontakt erfahren -Kräfte anpassen -Kräfte messen -Körperlage beibehalten, -fallen lernen	-Körperkontakt erfahren -Kräfte anpassen -Kräfte messen -Körperlage beibehalten, -fallen lernen			

Differenzierung		Stationskarten Übungen nach Schwierigkeitsgrad	Stationskarte Übungen nach Schwierigkeitsgrad			
Medien		Bildkarten Übungskarten Tablets/Smartphones, Videos	Bildkarten Übungskarten Tablets/ Smartphones Videos			
Leistungsüberprüfung		Präsentationen in Gruppen mit Punktebogen/ Kriterienbogen möglich Wettkämpfe,	Präsentationen in Gruppen mit Punktebogen/ Kriterienbogen möglich Wettkämpfe,			

Schulinternes Fachcurriculum Sport						
Themenbereich: Fakultativer Themenbereich	Flagfootball					
Kompetenzen	-kennen grundlegende Regeln des Flagfootballs, -erfassen Strategien und Taktiken des Flagfootballs, - erproben die Wurftechnik					

Differenzierung	Stationskarten Stationen					
Medien	Tablet-Nutzung Smartphone Nutzung Apps, Smartboards					
Medien	Mobile Endgeräte Bilder Stationskarten					
Leistungsüberprüfung	Spiel mit abgewandelten Regeln					