

Unterrichtssequenz – Kompetenzplan zum Sportkurs: Handball (I/I)

Nr./ Kursbezeichnung: X-HB bzw. X-HB	Jahrgangsstufe: 11/12 Halbjahr: X	Bildungsbeitrag: xxx
Umfang der Sequenz: xxx	Kernidee: Spielfähigkeit im Handball	
Titel der Sequenz: Ausgehend von der grundlegenden Spielidee bauen die SuS ihre allgemeine und spezielle Spielfähigkeit im Handball aus. Sie erlernen und vertiefen Grundtechniken und beobachten und korrigieren sich gegenseitig. Sie analysieren Spielverläufe, erarbeiten und erproben situationsgerechte Angriffs- und Abwehrmaßnahmen, wodurch Techniken und Taktiken situationsnah geübt werden.		Evaluation: xxx

Kompetenzplan

	prozessb. Kompetenzziele	Konkrete Erwartung	Unterrichtsgestaltung	anzubahrende Kompetenzen
Prozessbezogener Kompetenzbereich	MeK 1	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Spielregeln und taktische Prinzipien (Spielsysteme) • z.B. den Gegner unter Druck setzen, Kontermöglichkeiten nutzen, Verhalten in Überzahl- und Unterzahlsituationen • z.B. ganzheitliche und synthetische Methode • z.B. können ihren Leistungsstand und ihre Möglichkeiten einschätzen • z.B. können ihre Kräfte in einem Spiel richtig einteilen, um Erschöpfung zu vermeiden • z.B. vermeiden Verletzungen des Gegners und eigene durch faires Spiel z.B. am Kreis • z.B. erklären sich bereit auch in leistungsheterogenen Gruppen zu üben • z.B. lernen, nach Beobachtung auf sachliche Weise Korrekturhinweise zu geben und umgekehrt auch anzunehmen; Treffen von Absprachen bzgl. Positionsverteilung • z.B. versuchen Fouls zu vermeiden, akzeptieren Schiedsrichterentscheidungen 	<ul style="list-style-type: none"> • XXX 	xxx
	MeK 2			
	Mek 3			
	SeK2			
	SeK3			
	SeK5			
	SoK1			
	SoK2/1			
	SoK3			

	inhaltsb. Kompetenzziele	Konkrete Erwartung	Unterrichtsgestaltung	anzubahnende Kompetenzen
Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	SaK1 SaK2 SaK3 SaK6 SaK8 SaK10/1	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. Passen, Fangen, Torwürfe, Dribbeln, Finten, 3-Schritt-Regel • Demonstrieren eine allg. und spez. Spielfähigkeit in unterschiedlichen Spielsystemen • z.B. Wurfkraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit, Auge-Hand-Koordination • z.B. Termini für Linienbezeichnungen, Regelwerksprache • z.B. situatives Anwenden von Techniken und Taktiken • z.B. Freude an Bewegung, Sport und Spiel, Animation zum Vereinssport 	<ul style="list-style-type: none"> • xxx 	xxx