

# BvS – Berufsorientierung – Bezug zum schulinternen Lehrplan

Jahrg.	Kompetenzbezug zum Curriculum	BO-Element
5 & 6	<p><b>Sich selbst und andere retten können</b></p> <p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern.</li> <li>• Die SuS können technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden.</li> <li>• Die SuS können Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden.</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.</li> <li>• Die SuS können Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden.</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.</li> </ul>	<p>Notwendige Kompetenzen als Grundlage für die Ausbildung von</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwimmbad- und Bademeister</li> <li>• DLRG-Rettungsschwimmen</li> </ul>
7 & 8	<p><b>Was macht die Unterschiede der Spiele aus? - Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern</b></p> <p><b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden.</li> <li>• Die SuS können in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln.</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen.</li> </ul>	<p>Notwendige Kompetenzen als Grundlage für die Ausbildung von</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Übungsleiter</li> <li>• Kinder- und Jugendbetreuung</li> <li>• Animator</li> </ul>

<p>9 &amp; 10</p>	<p><b>„Fit in Form“</b>  <b>Tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitnessgymnastik nutzen</b>  <b>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren</li> <li>• Die SuS können ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren</li> </ul> <p><b>Methodenkompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren.</li> </ul> <p><b>Urteilskompetenz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen.</li> </ul>	<p>Notwendige Kompetenzen als Grundlage für die Ausbildung von</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanztrainer/in</li> </ul>
<p>Sek II</p>	<p><b>Die Sporthalle wird zum Fitnessstudio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sachkompetenz: Gesundheit (f) - Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens</b>  Die SuS können Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf Gesundheit und Wohlbefinden (körperlich, psychisch und sozial) erläutern.</li> <li>• <b>Methodenkompetenz: Leistung (d) - Trainingsplanung und -organisation</b>  Die SuS können einen zeitlich begrenzten individuellen Trainingsplan zur Verbesserung der Ausdauer erstellen und dokumentieren (z.B. Lerntagebuch).</li> <li>• <b>Urteilskompetenz: Leistung (d) - Trainingsplanung und -organisation</b>  Die SuS können ihren eigenen Trainingsfortschritt Kriterien geleitet beurteilen.</li> </ul> <p><b>Gesundheit (f) - Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens</b>  die Bedeutung des Zusammenhangs von Ernährung und Sport bezogen auf Gesundheit und Wohlbefinden beurteilen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bewegungskompetenz:</b>  Die SuS können ein Fitnessprogramm (z.B. Circuit-Training) unter einer ausgewählten Zielrichtung (Steigerung von Kraft und Kraftausdauer) präsentieren. Die SuS können unterschiedliche Dehnmethode im Hinblick auf verschiedene sportliche Anforderungssituationen funktionsgerecht anwenden.</li> </ul>	<p>Notwendige Kompetenzen als Grundlage für die Ausbildung von</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fitnesstrainer</li> <li>• Personal Coach</li> <li>• Physiotherapeut</li> <li>• Gesundheits- und Rehatrainer</li> </ul>