



FÄCHERVERBUND MUSIK – SPORT – GESTALTEN

I. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

ZENTRALE AUFGABEN IM FÄCHERVERBUND MUSIK – SPORT – GESTALTEN

Der Fächerverbund Musik – Sport – Gestalten unterstützt die Persönlichkeitsbildung der Schülerinnen und Schüler durch Förderung des Wahrnehmungs- und Vorstellungsvermögens, handwerklicher Fähigkeiten und vielfältiger Bewegungs- und Ausdrucksformen. Themen- und handlungsorientiertes Arbeiten vermittelt Qualifikationen und Sichtweisen, die eine ganzheitliche Bildung der Schülerinnen und Schüler ermöglichen. Das Lernen im Fächerverbund beruht auf dem Zusammenspiel von Wahrnehmung, eigenem Ausdruck und dem Nachdenken über den Prozess und das erreichte Ergebnis.

Der emotionale Bezug zum Lerngegenstand, die Fähigkeit sich zu freuen und zu genießen sowie Schüler- und Handlungsorientierung prägen das Lernen besonders. Musikalisches, künstlerisches, bewegungs- und körperorientiertes, sportliches sowie gemeinschaftliches Handeln ermöglicht vielfältige Lernerfahrungen. Die Handlungsspielräume sind durch Regeln und persönliche Voraussetzungen bestimmt. Die Schülerinnen und Schüler erleben sie als veränderbar, sie lernen dabei Freiräume zu gestalten und Grenzen zu akzeptieren. So wird Annäherung an Neues und Fremdes möglich. Schülerinnen und Schüler erleben und gestalten Veranstaltungen und Ausstellungen. Sie besuchen Werkstätten und kulturelle Einrichtungen vielfältiger Art. Der Einsatz externer Experten, die Kooperation Schule – Verein und die Möglichkeit der Teilnahme an Wettbewerben und Wettkämpfen bereichern die schulische Arbeit.

Individuelle Begabungen, Kultur, auch Alltagskultur, Gesellschaft, Medien und Umwelt bilden den Bezugsrahmen für die Erweiterung der personalen, sozialen, methodischen und fachlichen Kompetenzen. Diese Kompetenzen sind die Voraussetzung um sich in einer ständig komplexer werdenden Welt orientieren zu können.

KOMPETENZEN

Die am Verbund beteiligten Fächer Musik, Sport und Kunst sowie Teilbereiche aus Technik, Textilem Werken und Biologie finden sich in den Standards der sieben Kompetenzbereiche wieder. Diese bleiben von Klasse 5 bis 10 gleich.

Ich und andere

Durch vielfältige Wahrnehmungs-, Ausdrucks- und Darstellungsformen werden die Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzt, ihre Persönlichkeit zu entwickeln und ihrem Entwicklungsstand entsprechend verantwortungsvoll mit sich und anderen umzugehen.

Objekt und Funktion

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Objekte, können mit ihnen arbeiten und sie gestalten.

Raum und Zeit

Die Schülerinnen und Schüler lernen sich zu orientieren. Sie können Räume und Zeitabläufe zunehmend nutzen und gestalten.

Künste

Der Kompetenzbereich Künste ermöglicht die Auseinandersetzung mit ästhetischen Ausdrucksformen der Kultur durch Wahrnehmung, Reflexion, eigenes Gestalten und Darstellen.

Spiel

Im Spiel erobern Kinder und Jugendliche ihre Welt. Jungen und Mädchen entwickeln im freien Spiel Fantasie und Vorstellungsvermögen und lernen im gebundenen Spiel, insbesondere in Sportspielen, mit Regeln umzugehen. Sie können sich im Darstellenden Spiel in verschiedenen Figuren und Rollen körperlich, sprachlich und emotional wahrnehmen und ausdrücken.

Bewegung

Durch Beobachten, Erproben, Improvisieren und Dokumentieren von Bewegungen sowie durch das Erlernen von Bewegungsfertigkeiten erfahren die Schülerinnen und Schüler Bewegung als Lebens- und Lernprinzip.



Fitness und Gesundheit

Im Kompetenzbereich Fitness und Gesundheit werden die koordinativen und konditionellen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler kontinuierlich weiterentwickelt. Das Bewusstsein für die Vielschichtigkeit einer gesunden Lebensführung wird geweckt und damit ein wesentlicher Beitrag zur Erhaltung ihrer Gesundheit geleistet.

DIDAKTISCHE HINWEISE UND PRINZIPIEN FÜR DEN UNTERRICHT

Der Unterricht im Fächerverbund berücksichtigt die Interessen- und Motivationslage, den Entwicklungsstand, die geschlechtsspezifische Ausrichtung, Herkunft, soziale Einbindung und die Leistungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler.

Fachspezifische Zugangsweisen, fächerverbindendes und vernetztes Denken bestimmen die Arbeit im Fächerverbund.

Während in den Klassen 5 und 6 vielfältige Einblicke in alle Bereiche und die Grundlagenbildung im Vordergrund stehen, können sich die Schülerinnen und Schüler in den Klassen 7-9 und 10 zunehmend spezialisieren und sich ihrer individuellen Neigungen bewusst werden. Persönliche Begabungen werden durch differenzierte Angebote gefördert.

Mit fortschreitender Entwicklung der Schülerinnen und Schüler werden die Aufgaben komplexer. Im Bildungsgang der Werkrealschule wird vorhandenes Wissen und Können vertieft, das Denken und Handeln in Zusammenhängen gefördert und es werden Transferleistungen gefordert.

Der Fächerverbund gewährleistet Kontinuität in den Bereichen Singen, Musizieren und Hören. Die Hör- und Alltagskultur der Schülerinnen und Schüler, das praktische Lernen am Instrument, Experimentieren mit Klängen, ein sinnvoller Einsatz digitaler Medien und das Klassenmusizieren kennzeichnen die unterrichtliche Arbeit.

Der Mehrperspektivität sportlichen Handelns trägt die Arbeit im Fächerverbund durch die Umsetzung folgender sportpädagogischer Perspektiven Rechnung: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern; sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten; etwas wagen und verantworten; Leistung erfahren, verstehen und einschätzen; kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Gesundheit fördern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln.

Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche Bewegungsanlässe bietet, und der damit verbundenen Zunahme von Bewegungsmangelkrankungen sind verlässliche, qualifizierte Bewegungs- und Sportzeiten notwendig. Unter der Berücksichtigung physiologischer und trainingswissenschaftlicher Erkenntnisse bilden diese



in allen Klassenstufen an mehreren Wochentagen einen unverzichtbaren Bestandteil des Fächerverbundes. Sie gliedern sich in den Pflichtbereich und einen Neigungsbereich, der ab Klasse 7 zunehmend an Bedeutung gewinnt. Die sportspezifischen Unterrichtsangebote und zusätzliche Bewegungsangebote in ganzheitlichen, themenorientierten Projekten ergänzen sich gegenseitig und geben Impulse für eine auf der Grundschule aufbauende Bewegungskultur im gesamten Schulleben. Dadurch bewahren sich die Schülerinnen und Schüler eine positive Grundhaltung zu Bewegung, Spiel und Sport.

Das Prinzip der Bewegung bleibt ausdrücklich nicht auf den Fächerverbund beschränkt. In einer zeitgemäßen auf die Zukunft ausgerichteten Schule hat das Lernen mit und durch Bewegung sowie der Einsatz von Bewegung zur Rhythmisierung des Schulalltages in allen Altersstufen entscheidende Bedeutung. Sensibilisierung der Wahrnehmung, Kognition und Imagination sind Voraussetzung und Bestandteil künstlerischen Lernens und Handelns. Es wird anhand bedeutsamer Themen und in künstlerischen Projekten entwickelt und erweitert. Abhängig von diesen Themen können verschiedene, passende künstlerische Arbeitsweisen angewandt werden. Zur nachhaltigen Entwicklung der künstlerischen Sichtweise werden die erworbenen Kompetenzen in vielen schulischen Lernsituationen, auch außerhalb des Fächerverbundes, eingesetzt.

Das Schulleben wird durch die Arbeit und die Ergebnisse des Fächerverbundes Musik – Sport – Gestalten bereichert.

II. Kompetenzen und Inhalte

KLASSE 6

1. ICH UND ANDERE

Die Schülerinnen und Schüler können

- sich mit sich selbst und anderen respektvoll auseinander setzen, Verständnis für einander aufbringen, Hemmungen abbauen, Beziehungen gestalten und in Teilbereichen Verantwortung übernehmen;
- sich Leistungs- und Wettkampfanforderungen stellen;
- ihr Vorstellungsvermögen erweitern und Ideen, Fantasien und Gefühle sowohl individuell als auch in der Gruppe ausdrücken und darstellen;
- Gefühle, Körpersignale, Atmung und Stimme bewusst wahrnehmen und zunehmend mit ihnen umgehen;
- Musik differenziert hören und über Ausdruck und Wirkung sprechen;
- Lieder verschiedener kultureller Herkunft miteinander singen und musizieren;
- Erscheinungsformen der Natur, der Kultur und der Medien wahrnehmen, beurteilen, darstellen, erfinden, umdeuten oder ergänzen.

Inhalte

- *Personendarstellungen*
- *Stimmfunktion*
- *Stimmbildung am Lied*

2. OBJEKT UND FUNKTION

Die Schülerinnen und Schüler können

- Gegenstände sammeln, ordnen, plastisch gestalten und mit ihnen experimentieren;
- eigene Sammlungen präsentieren;
- Objekte, Klangmedien, Geräte und Materialien mit allen Sinnen wahrnehmen und handelnd mit ihnen umgehen;
- die verschiedenen Instrumentenfamilien unterscheiden und kennen exemplarisch Bau und Tonerzeugung eines Instruments;
- funktionale und nichtfunktionale Geräte oder Maschinen erfinden, ergänzen oder umgestalten;
- Grundlagen der Textilgestaltung an einem Gegenstand anwenden.

Inhalte

- *Tonträger und digitale Bilder*
- *technische Geräte*
- *keramische und textile Materialien*

3. RAUM UND ZEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- Räume und Zeitabläufe bewusst wahrnehmen und individuell gestalten;
- rhythmische Gestaltungsmöglichkeiten anwenden;
- Natur und Umwelt als Aktions- und Entdeckungsspielraum nutzen;
- Angebote des Kultur- und Sportlebens in ihrer Umgebung nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen Architekturbeispiele und Grundformen des Wohnens und stellen Behausungen her.

4. KÜNSTE

Die Schülerinnen und Schüler können

- ästhetische Ausdrucksformen erproben, gestalten und genießen;
- über ästhetische Erlebnisse und ihr ästhetisches Handeln sprechen, darauf reagieren und Ergebnisse präsentieren;
- verschiedene Figuren und Rollen darstellen und spielen und sich mit ihrem Körper kreativ und emotional ausdrücken;
- eine einfache Begleitung zu einem Lied und ein kurzes Musikstück nach melodischen und rhythmischen Vorgaben allein oder in der Gruppe spielen;
- am Instrument musiktheoretische Grundlagen erwerben.

Die Schülerinnen und Schüler kennen

- Beispiele für Kulturepochen, Stilrichtungen, Lebensbilder und Werke von Künstlerinnen, Künstlern, Musikerinnen und Musikern;
- Inhalte und formale Bedingungen, den Kontext und die Mehrdeutigkeit von Kunstwerken.

Inhalte

- *Kunstabstrachtung*
- *Programm Musik*
- *Spiel-mit-Sätze*
- *Takt, Dynamik, Tempo*

5. SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- Freude am Spiel empfinden;
- Spiele und Aktionen erfinden, Spielanlässe aufgreifen und beim Spiel improvisieren, variieren und experimentieren;
- mit bildnerischen Mitteln experimentieren;
- Lieder und Texte allein oder in der Gruppe mit oder ohne Begleitung gestalten;
- sich mit Elementen des Theaterspiels ausdrücken und Bühnenräume gestalten;
- Szenen mit Darstellendem Spiel oder Klängen ausgestalten und dokumentieren;
- Bekleidung, Accessoires und andere Materialien als Ausdrucksmittel einsetzen;
- Spielideen verstehen, Spiele organisieren, Regeln einhalten und bei Bedarf verändern;
- miteinander spielen, gewinnen und verlieren;
- Fertigkeiten und Fähigkeiten einsetzen, um in Spielsituationen angemessen zu handeln;
- im Rahmen integrativer Spielvermittlungskonzepte spielspezifische Handlungen in Angriff und Abwehr realisieren.

Inhalte

- Klanggestaltung
- Zieb-, Kampf- und Raufspiele
- Rückschlagspiele
- Zielschuss- und Zielwurfspiele

6. BEWEGUNG

Die Schülerinnen und Schüler können

- Freude an der Bewegung empfinden;
- Bewegung beobachten, erproben, improvisieren, darstellen und dokumentieren;
- freie und gebundene Bewegungsformen, auch zu Musik, allein, mit Partner und in der Gruppe ausführen, gestalten und darstellen;
- ihre Koordination in den Bereichen Gleichgewichts-, Differenzierungs-, Rhythmisierungs-, Reaktions- und Orientierungsfähigkeit verbessern.

Die Schülerinnen und Schüler

- haben ihre Erfahrungen in den Bewegungsfeldern Laufen, Springen, Werfen, Rollen, Fallen, Hangeln, Klettern, Klimmen, Schwingen, Hängen, Balancieren, Stützen, Tauchen, Gleiten, Schweben, Schwimmen erweitert;

- kennen Bewegungsfelder mit Abenteuer- und Erlebnischarakter und haben darin Erfahrungen gesammelt.

Inhalte

- Gymnastik/Tanz und Tanzlieder
- zwei Schwimmart

7. FITNESS UND GESUNDHEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- wichtige Grundsätze gesunder Ernährung anwenden;
- Gesundheitsbewusstsein entwickeln und kennen einfache funktionale Zusammenhänge zwischen regelmäßigem Sporttreiben und Fitness/Gesundheit;
- Körperreaktionen deuten und kennen die Körpersignale;
- in beliebigem Tempo fünfzehn Minuten ohne Unterbrechung laufen.

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen und erleben den Zusammenhang zwischen Belastung/Anspannung und Erholung/Entspannung und handeln entsprechend.

Inhalte

- Ausdauer-, Beweglichkeits-, Schnelligkeits-, Kraftschulung
- Erwärmung, Cool-down

Kompetenzbereichsübergreifende Inhalte

- Sinnesschulung
- Hörerziehung
- Klassenmusizieren
- Darstellendes Spiel
- Kunstbetrachtung



KLASSE 9**1. ICH UND ANDERE**

Die Schülerinnen und Schüler können

- sich selbst und andere einschätzen, verfügen über empathische Fähigkeiten, berücksichtigen sie im Umgang mit anderen, sind teamfähig und übernehmen Verantwortung für ihr Handeln;
- Gefühle, Körpersignale, Atmung und Stimme bewusst wahrnehmen und angemessen einsetzen;
- sich Leistungsanforderungen stellen, erkennen Grenzen und können mit Wettkampfsituationen umgehen.

Die Schülerinnen und Schüler

- wissen um die Bedeutung der eigenen musisch-ästhetischen sowie sportlichen Betätigung und entdecken ihre individuellen Neigungen und Stärken;
- haben einen individuellen Stil entwickelt und können sich kreativ und fantasievoll ausdrücken und darstellen;
- wissen um die Bedeutung des sich Kleidens, des Verkleidens, des Schminkens und der Körperpflege und deren Wirkung auf das Fremd- und Selbstbild.

Die Schülerinnen und Schüler können

- Erscheinungsformen der Kultur, insbesondere der Jugendkultur und der Moden, kritisch wahrnehmen, damit experimentieren, gestalten und präsentieren;
- mit der digitalen Bilderwelt experimentieren, sie gestalten und reflektieren;
- sich mit den Wirkungen der Medienwelt kritisch auseinander setzen und dies in ihrem Handeln berücksichtigen.

2. OBJEKT UND FUNKTION

Die Schülerinnen und Schüler können

- Objekte, Klangmedien, Geräte und Materialien differenziert wahrnehmen und nutzen sie experimentell, systematisch, technisch-funktional, kreativ und verantwortungsbewusst;
- Gegenstände und Materialien sammeln, ordnen und darstellen, entwerfen und herstellen;
- mit Instrumenten, Geräten, Medien und Materialien projektorientiert arbeiten;
- mit Sportgeräten sachgerecht und kompetent umgehen.

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen Funktionen und Wirkungen von Musik, Bild, Text und Bewegung in Medien, können damit arbeiten und das Ergebnis präsentieren.

Inhalte

- *Software zur Klangerzeugung und Bildbearbeitung*
- *Filmmusik, Soundtrack*
- *Videoclip, Werbespot*
- *Design*

3. RAUM UND ZEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- auch große räumliche und zeitliche Dimensionen einschätzen.

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen verschiedene Raumkonzepte, können Raumstrukturen analysieren und Räume und Zeitabläufe gestalten oder verändern.

Die Schülerinnen und Schüler können

- Raumdarstellungen erfassen und verstehen und Räumlichkeit mit bildnerischen Mitteln erzeugen;
- rhythmische Gestaltungsmöglichkeiten auch choreographisch umsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler kennen

- Natur und Umwelt als Handlungsraum und können diesen verantwortungsbewusst nutzen;
- verschiedene Angebote des Kultur- und Sportlebens und können nach ihren individuellen Interessen und Fähigkeiten teilnehmen.

4. KÜNSTE

Die Schülerinnen und Schüler kennen

- vielfältige ästhetische Ausdrucksformen und können individuell gestalten, deuten, ihr ästhetisches Handeln genießen, reflektieren und Ergebnisse präsentieren.

Die Schülerinnen und Schüler können

- sich selbst und verschiedene Figuren und Rollen differenziert darstellen und ihren Körper als kreatives und emotionales Ausdrucksmittel einsetzen;
- musiktheoretische Grundlagen am Instrument vertiefen und erweitern.

Die Schülerinnen und Schüler kennen

- ausgewählte Kulturepochen und Stilrichtungen, Komponistinnen, Komponisten, Künstlerinnen und Künstler und können sich mit ihnen auseinandersetzen;
- Stilrichtungen des sich Kleidens und Wohnens und deren ästhetisch-kulturelle Bedeutung;
- formale Bedingungen von Kunstwerken und können sachgerecht arbeiten.

Inhalte

- *aktuelle Musikstile*
- *eigene Ausstellungen*
- *Künstlerinnen, Künstler, Interpretinnen, Interpreten und Idole*

5. SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- Freude am Spiel empfinden;
- Ideen und Fantasie im Spiel einsetzen, spielerisch improvisieren und experimentieren;
- mit bildnerischen Mitteln und Materialien experimentieren;
- sich im Darstellenden Spiel Lebenssituationen erschließen und sich mit ihnen auseinandersetzen;
- ein Projekt mit Elementen aus Musik, Bewegung, Gestaltung und Darstellendem Spiel aufführen;

- Lieder und Popsongs singen und mit Instrumenten begleiten;
- selbstständig Spiele organisieren, Regeln verstehen, diese einhalten und situationsangemessen verändern;
- im Spiel kooperieren und mit Erfolg und Misserfolg umgehen;
- erworbene Fähigkeiten und Bewegungsfertigkeiten geschickt im Spiel, insbesondere im Sportspiel, einsetzen und taktisch klug spielen.

Inhalte

- *(Musik-)Theater*
- *Instrumente, besonders Rock- und Perkussionsinstrumente*
- *drei von vier großen Sportspielen (Basketball, Fußball, Handball, Volleyball)*



6. BEWEGUNG

Die Schülerinnen und Schüler können

- Freude an der Bewegung empfinden;
- Bewegungsabläufe beobachten, gestalten und dokumentieren;
- über ein vertieftes Erfahrungs- und Handlungsrepertoire in vielen Grundformen der Bewegung verfügen.

Die Schülerinnen und Schüler besitzen

- intensive Bewegungserfahrungen in ausgewählten sportlichen Handlungsfeldern;
- Bewegungserfahrungen im Abenteuer-, Erlebnis-, Natur- oder Trendsportbereich.

Die Schülerinnen und Schüler können

- vielfältige Bewegungsfertigkeiten und koordinative Fähigkeiten zielgerichtet anwenden und ihre Qualität verbessern;
- selbst entwickelte und vorgegebene Bewegungsformen, auch zu Musik, ausführen und kennen
- Tänze;
- sich im Neigungsbereich in Wettkampfsportarten an der altersgemäßen Wettkampfform orientieren.

Inhalte

- drei Sportarten aus den Bereichen: Geräteturnen, Leichtathletik, Schwimmen, Gymnastik/Tanz

7. FITNESS UND GESUNDHEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- nach den Grundsätzen einer gesunden Lebensführung handeln;
- durch Kräftigung, funktionelle Gymnastik und Entspannung eine Verbesserung ihrer Körperwahrnehmung und -kontrolle erreichen;

- ihre koordinativen Fähigkeiten, Beweglichkeit und Schnelligkeit stabilisieren, erweitern und verbessern;
- eine altersgemäße ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten;
- durch intensives selbstständiges Üben beziehungsweise Trainieren im Neigungsbereich vermehrt Einsichten in Lern- und Trainingsprozesse gewinnen;
- ihre eigene Fitness verbessern.

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen und erfahren die Bedeutung funktionaler Bekleidung.

Inhalte

- Erwärmung, Cool-down
- Ausdauerlauf

Kompetenzbereichsübergreifende Inhalte

- Sinnesschulung
- sinnvolle Freizeitgestaltung
- kreativer und anwendungsbezogener Computereinsatz



KLASSE 10

1. ICH UND ANDERE

Die Schülerinnen und Schüler können

- sich selbst und andere einschätzen, verfügen über empathische Fähigkeiten, berücksichtigen sie im Umgang mit anderen, sind teamfähig und übernehmen für sich und andere Verantwortung;
- Gefühle, Körpersignale, Atmung und Stimme differenziert wahrnehmen, angemessen reagieren und einsetzen;
- mittels individueller Repertoires ihre Persönlichkeit ausdrücken;
- sich Leistungsanforderungen stellen, Wagnisse einschätzen, mit Wettbewerbssituationen umgehen und ihre eigene Leistung akzeptieren;
- einen eigenen Zugang zu Bewegung und Sport finden;
- reale oder erfundene Perspektiven mit bildnerischen, darstellerischen und musikalischen Mitteln ausdrücken;
- Widersprüchlichkeiten und Doppeldeutigkeiten erkennen;
- sich mit dem Einfluss der Medien auf eigene Vorstellungen und Wünsche auseinander setzen und mit der Medienwelt kritisch umgehen.

2. OBJEKT UND FUNKTION

Die Schülerinnen und Schüler können

- Objekte, Klangmedien, Geräte und Materialien differenziert wahrnehmen und mit ihnen experimentell, systematisch, funktional, kreativ und verantwortungsbewusst umgehen.

Die Schülerinnen und Schüler

- kennen die Beziehung von Form und Funktion und können dieses Wissen bei eigenen Gestaltungen anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit Sportgeräten verantwortungsbewusst und kompetent umgehen.

Inhalte

- *Software zur Klangerzeugung und Bildbearbeitung*
- *Design*

3. RAUM UND ZEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- Zeitabläufe strukturieren, gestalten und Handlungsstränge verfolgen;
- rhythmische Gestaltungsmöglichkeiten auch in der Gruppe choreographisch und musikalisch umsetzen;
- Räume unter vielfältigen Gesichtspunkten darstellen und eigene Vorstellungen einbringen.

4. KÜNSTE

Die Schülerinnen und Schüler können

- im ästhetischen Bereich individuell gestalten, deuten, genießen und ästhetische Ausdrucksformen vergleichen, reflektieren und präsentieren;
- sich selbst und verschiedene Rollen und Figuren überzeugend darstellen und ihren Körper als kreatives und emotionales Ausdrucksmittel gezielt einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler kennen

- das Erlebnis eines Theater- oder Konzertbesuches oder einer Ausstellungseröffnung;
- Musik, Kunst und Alltagsgegenstände verschiedener Epochen und können Bezüge zur Kultur- und Zeitgeschichte herstellen;
- den Einfluss der Print- und Elektronikmedien auf die Entwicklung, Präsentation und Vermarktung von Musik-, Kunst- und Sportidolen;
- die Bedeutung des Kontexts und die Mehrdeutigkeit von Kunstwerken.

5. SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- Freude am Spiel empfinden;
- ideenreich und fantasievoll spielen und improvisieren;
- ein Projekt mit Elementen aus Musik, Theater, Bewegung und künstlerischer Gestaltung auf-führen;
- Lieder und Popsongs singen und mit Instrumenten begleiten, auch im Playbackverfahren;
- selbstständig Spiele organisieren und die grundsätzliche Bedeutung von Regeln reflektieren;
- Spielideen auf verschiedene Situationen übertragen;
- Fähigkeiten und Bewegungsfertigkeiten geschickt im Spiel, insbesondere im Sportspiel, einsetzen, Spieltaktiken durchschauen und taktisch klug spielen;
- im Spiel kooperieren und mit Erfolg und Misserfolg umgehen;
- sich mit Spielen und ihren gesellschaftlichen Erscheinungsformen kritisch auseinander setzen.

Inhalte

- *Sportspiele*

6. BEWEGUNG

Die Schülerinnen und Schüler können

- Freude an der Bewegung empfinden;
- komplexe Bewegungsabläufe beobachten, gestalten und dokumentieren;
- Grundprinzipien von Bewegung erkennen und in verschiedenen Bereichen anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler

- verfügen über intensive Bewegungserfahrungen in selbst ausgewählten sportlichen Handlungsfeldern.

7. FITNESS UND GESUNDHEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- gesundheitsbewusst handeln und kennen in diesem Zusammenhang die Bedeutung des eigenen Sporttreibens.

Die Schülerinnen und Schüler

- haben durch intensives selbstständiges Üben bzw. Trainieren im Neigungsbereich vermehrt Einsichten in Lern- und Trainingsprozesse gewonnen;
- haben durch Kräftigung, funktionelle Gymnastik und Entspannung eine Verbesserung ihrer Körperwahrnehmung und -kontrolle erreicht und ihre koordinativen Fähigkeiten und Fertigkeiten erweitert und stabilisiert.

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten und ihre eigene Fitness verbessern.

Kompetenzbereichsübergreifende Inhalte

- *Klanggestaltungen*
- *kreativer und anwendungsbezogener Computereinsatz*
- *mindestens zwei Sportarten, eine davon aus den verpflichtenden Inhalten (Klasse 9)*