

**Fachcurriculum: Sport**

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std-Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
	<p>Kern- und Schulcurriculum gehen in der Praxis des Unterrichts fließend ineinander über, sie ergänzen sich und beeinflussen sich. Auf eine quantitative Trennung wird daher verzichtet.</p>		<p>In den Klassen 5 und 6 stehen bei 76 Schulwochen und 4 bzw. 3 Wochenstunden insgesamt 266 Stunden zur Verfügung, die wie folgt aufgeteilt werden:</p> <p>Klasse 5:  - 76 Stunden in der Schwimmhalle  - 76 Stunden in der Sporthalle</p> <p>Klasse 6:  - 114 Stunden in der Sporthalle</p>
	<p><i>In allen Sportbereichen akzentuiert das Schulcurriculum die Integration und Vermittlung der Möglichkeiten des Spiels (im weitesten Sinne also nicht nur Sportspiel) zur Bereicherung des Verhaltensrepertoires mit dem Ziel der Aneignung prinzipieller Spielfertigkeit.</i></p> <p><i>D. h.:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Einsicht in das Wesen des Spiels</i></li> <li>- <i>Aneignung einer grundsätzlichen Spielhaltung</i></li> <li>- <i>Spielerischer Umgang mit Aufgaben und spielerische Gestaltung von Problemlösungsstrategien als</i></li> </ul>		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std-Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
	<p><i>persönliche Grundeinstellung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Wirkungen des Spiels als Grundlagen von personalen Schlüsselqualifikationen:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>-- <i>Selbstbestimmung</i></li> <li>-- <i>Flexibilität</i></li> <li>-- <i>Innovationsfähigkeit</i></li> <li>-- <i>Gemeinschaftsfähigkeit</i></li> </ul> </li> </ul>		
<b>Grundformen der Bewegung:</b>			
Laufen/Springen/Werfen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laufen auf unterschiedl. Untergründen</li> <li>- Laufen mit Bewegungsaufgaben (Lauf-ABC)</li> <li>- Schnell/lange laufen</li> <li>- Springen mit Gerätehilfen</li> <li>- Springen mit Bewegungsaufgaben (Zielspringen)</li> <li>- Hoch/weit springen</li> <li>- Werfen mit unterschiedlichen Wurfgeräten; Wurftechnik/-en (evtl. auch Drehwurf)</li> <li>- Werfen mit Bewegungsaufgaben</li> <li>- Weit-/Zielwerfen</li> </ul> <p><i>Entwicklung und Integration von Spielformen</i></p>		
Unterschiedl. Geräte überwinden (balancieren, stützen, hangeln, klettern,	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geräteparcours</li> <li>- Grundlegende und vielseitige</li> </ul>		

**Fachcurriculum: Sport**

<b>Bildungsstandards /Kompetenzen</b>	<b>Inhalte: Kerncurriculum Schulcurriculum</b>	<b>Std- Zahl</b>	<b>Methoden- und Medienkompetenzen und Anregungen</b>
schwingen, hängen)	Bewegungen aus dem „normfreien“ Turnen		
Auf-/Umschwingen, Rollen, Springen, Überschlagen (altersgemäß)	- Fundamentale Grundformen an verschiedenen Geräten ausführen - Mit/ohne Gerätehilfen		
Kontrolliert und sicher Fallen	- Variantenreich, kontrolliert sicher fallen - Vertrauensübungen		
<b>Schwimmen</b>	- Koordinationsübungen - Einsatz von Hilfsmitteln (Schwimmbrett, Pullboys,...) - Staffeln <i>und andere Schwimmspiele</i> - Mischtechniken - Beinschlag, Armzug		
2 Schwimmmarten in Grobform			
Schnell und ausdauernd Schwimmen	- Unterschiedliche Strecken - Versch. Fortbewegungsarten - Staffeln, Verfolgungs-/Synchron- /Kunstschwimmen - Längere Strecken (wie weit kommst du in z. B. 15 Minuten?)		
Tauchen, Gleiten, Schweben, Springen	- Lange/tief tauchen - Nach Gegenständen tauchen - Abstoßübungen vom Beckenrand - Sprungformen (Beckenrand/ Startblock/Sprungbrett) - Fuß-/Kopfsprünge/kreatives Springen - Startsprung - Synchronspringen		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std-Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen und Anregungen
	- Drehungen, Schweben an/unter der Wasseroberfläche		
Mit-/Gegeneinander Spielen	- Schwimm-/Wasserballspiele		
Zieh-/Kampf-/Raufspiele	- An Land und im Wasser		
Rhythmisch, dynamisch und raumorientiert Bewegen mit Partner/in, Gruppe, mit und ohne Gerät	- Ballspiele - Im Takt: laufen/sich bewegen		
Gestalten von Bewegungsverbindungen, gemeinsam darbieten	- Geräteparcours - Ballkorobics - Jonglieren in der Gruppe		Präsentieren
<b>Spielen - Spiel</b>	<i>Spiel als übergreifende Kategorie bewusst machen, den Spielcharakter sowohl kleiner Spiele als auch komplexer Sportspiele betonen, Spiele erfinden und modifizieren, Spiel als Möglichkeit von Zusammenagieren, Kooperation, Rhythmus Rücksicht Regelgeleitetes Verhalten Und „andere ins Spiel bringen“ erfahren</i>		
Spezielle Fertigkeiten in verfeinerter Form ausführen	Kleine Spiele - mit Hand/Fuß/Schläger - Tore/Körbe erzielen/verhindern - Werfen/Fangen/Schießen/Treffen - Ein-/beidhändig		
Einfache Spielsituationen	- Erfassen der Spielidee in Grundsituationen - Sich freilaufen/anbieten		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std-Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mannschaftliches Zusammenspiel</li> </ul> <i>Kombinationsübungen als: Erfahren von Team-Kooperation, Erzeugen von Bewegungs- und Spielfluss, Gestaltung von Spielästhetik</i>		
Angriff/Abwehr	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integrative Spielvermittlung (Gröger/Roth: Ballschule)</li> </ul>		
Mit-/Gegeneinander Spielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenspiel mit Partner/Gruppe</li> <li>- Schwimm-/Wasserballspiele</li> </ul> <i>Konstante Mannschaften über längeren Zeitraum: Teambildung, gruppenspezifische Abläufe</i>		
Spielregeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Offene, regelfreie Spiele (New Games)</li> </ul> <i>„Abschaffung“ des Schiedsrichters</i>		
Spiele organisieren/erfinden/abändern	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erproben/Diskutieren/Variieren</li> <li>- Regelakzeptanz, Förderung der Kreativität</li> </ul> <i>Zielveränderung: Statt tororientiert – fließende Kombinationen Flexibilität: rascher Wechsel der Spiele, des Spielgerätes</i>		
	<i>Die Betonung spielerischer Haltung als Persönlichkeitsmerkmal berücksichtigt die Vermittlung technischer Grundfertigkeiten als Voraussetzung der Optimierung kooperativen Verhaltens im Spiel. Geschlechtsspezifisch und</i>		

**Fachcurriculum: Sport**

<b>Bildungsstandards /Kompetenzen</b>	<b>Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i></b>	<b>Std- Zahl</b>	<b>Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i></b>
	<i>altersgemäß.</i>		
<b>Fitness und Gesundheit</b>			
Grundlegende hygienische Maßnahmen anwenden, sportgerechte Kleidung Körpersignale/-reaktionen deuten	- Diese Kriterien sind auf alle Kompetenzen und Inhalte anzuwenden.		
Belastung/Anspannung – Erholung/Entspannung Zusammenhänge erkennen, anwenden			
Ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten	- Längere Strecken (laufen/ schwimmen), Ausdauer/ Rhythmuswechsel im Spiel		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std-Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
	<i>In allen Sportbereichen differenziert das Schulcurriculum die in Klasse 5 und 6 akzentuierten spielerischen Fertigkeiten. Gemeinschaftshandeln wird in unterschiedlichen Situationen eingeübt:</i>		
<b>Sportbereich I: Fachkenntnisse</b>			
Bewegungsabläufe beschreiben	S sind in der Lage, Bewegungsabläufe zu verbalisieren und ihren Mitschülern zu helfen.		
Maßnahmen zum Helfen und Sichern beschreiben und anwenden			
Geräte auf- und abbauen			<i>Selbständiger und verantwortungsvoller Auf- und Abbau von Geräten.</i>
Regeln der unterrichteten Sportarten in grundlegender Form benennen	Verfeinerung der Regelkenntnis der Mannschaftssportarten ( <i>Zeitregeln, Distanzen, Feld- und Feldbinnenmaße</i> )		
	Spiele regelhaft anpassen (Spielerzahl, Spielfeld, Spielzeit), dadurch <i>Förderung von Autonomie</i>		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std-Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
	Regelbeherrschung und Regelakzeptanz beim Lösen von Gemeinschaftsaufgaben		
Reaktionen und Anpassungserscheinungen des Körpers bei Belastung nennen	Körpererfahrungen unter Belastung deuten und anpassend rhythmisieren, insbesondere bei der Entwicklung von Ausdauer <i>Lernen, den eigenen Puls bei Belastung zu messen, einzuordnen und darauf sinnvoll zu reagieren.</i>		
<b>Sportbereich II Individualsportarten</b>	Bei Individualsportarten den Bewegungsrhythmus als leistungsbeeinflussend erkennen und für die jeweilige Bewegung sequentiell nachvollziehen. <i>In Gruppen gemeinsam erarbeiten und gegenseitig helfen, sichern, instruieren.</i>		
Leichtathletische Disziplinen: alters- und schülergemäße Techniken			
Lauf-/Sprung-/Wurf-/Stoßtechniken	Ausdauerndes Laufen auf verschiedenen Untergründen mit dem Ziel einer Ausdauerleistung		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std-Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
	Überlaufen von Hürden		
	Kennenlernen verschiedener Startpositionen beim Sprint		
	Hoch- und Weitspringen <i>mit Landungen auf verschiedenen Untergründen</i>		
	Kennenlernen verschiedener Sprungtechniken		
	Erlernen einer Wurf- oder Stoßtechnik <i>Kugelstoßen</i>		
Erbringen eines Mehrkampfes: Kurzstrecke/ Sprungdisziplin- und Wurfdisziplin	<i>Erfinden eines anderen Mehrkampfes</i>		
Turnerische Grundformen: alters- und schülergemäße Fertigkeiten an drei Geräten.	<i>Bewegungsfertigkeiten entsprechend räumlicher Gegebenheiten und Gerätemöglichkeiten erlernen.</i>		Präsentieren einer individuellen Kür
Bewegungen aus der Akrobatik und dem normfreien Turnen	Pyramiden <i>Gruppenbildung, Erkennen und Nutzen der Stärken der Gruppenmitglieder</i>		

**Fachcurriculum: Sport**

<b>Bildungsstandards /Kompetenzen</b>	<b>Inhalte: Kerncurriculum Schulcurriculum</b>	<b>Std- Zahl</b>	<b>Methoden- und Medienkompetenzen und Anregungen</b>
Gymnastische Grundformen und einen Tanzstil in einfacher Form	Erlernen der gymnastischen Grundformen <i>Kennenlernen eines modernen Tanzstils</i>		
Verbindung von Bewegungsfertigkeiten und Präsentation	In Einzel- oder Gruppenarbeit Choreographie erarbeiten und darbieten. <i>Kennenlernen und Nutzen von Raumwegen und Bewegungsebenen.</i>		
Handgeräte (2)			
<b>Sportbereich III: Mannschaftssportarten</b>			
Spielgedanken umsetzen	In den Mannschaftssportarten den permanenten Fluss von taktischen Gesetzmäßigkeiten erkennen und zunehmend gestalten. <i>Mannschaftliches Zusammenwirken erfahren und bewusst initiieren.</i>		
Spispezifische Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen	Verhältnis Offensive/Defensive im Angriffs- und Abwehrverhalten, Rollenumkehrung. <i>Herstellen von Situationen der Überzahl, Herbeiführen von Überraschungsmomenten, Tempowechsel, situatives Umschalten</i>		

**Fachcurriculum: Sport**

<b>Bildungsstandards /Kompetenzen</b>	<b>Inhalte: Kerncurriculum Schulcurriculum</b>	<b>Std- Zahl</b>	<b>Methoden- und Medienkompetenzen und Anregungen</b>
	<i>von Abwehr aufAngriff und umgekehrt</i>		
Grundtechniken spielspezifisch anwenden			
<b>Sportbereich IV: Mannschafts- und Individualsportarten</b>			
Umsetzung spielspezifischer Handlungen und Grundtechniken sowie des Spielgedankens	Insgesamt stellen wir wie in allen andern Klassenstufen die spielerische Vermittlung von Schlüsselqualifikationen in den Mittelpunkt des sportlichen Lehrens und Lernens: Innovationsfähigkeit, Flexibilität, Kooperation, Kreativität.		
Durchführen grundlegender Bewegungsabläufe in gewählten Individualsportarten			

**Fachcurriculum: Sport**

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std- Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
--------------------------------	---	--------------	--

*In allen Sportbereichen differenziert das Schulcurriculum die in Klasse 5 bis 8 akzentuierten spielerischen Fertigkeiten. Gemeinschaftshandeln wird in unterschiedlichen Situationen eingeübt :stufengemäÙe Einführung des Rahmenkonzepts „Die sechs Ebenen der Spielfähigkeit und des Teamhandelns.“*

**Die sechs Ebenen der Spielfähigkeit und des Teamhandelns****1: Spielen (Lehrer bestimmt, initiiert) „Spielt mal...“**

*Kennzeichen:*

*heterogene Spielkompetenz, individuelle Dominanz, motivationale Ungleichgewichtung, Ausgrenzung Schwächerer, starke Lehrerrolle (Organisation, Schiedsrichter, Zeitaspekt, funktionaler Aspekt)*

*Kompetenz: technische Komponenten des Spiels*

*Inhaltsebene: altersgemäßes Spiel*

*Rolle: Spielverderber*

**2: Spielen als Gemeinschaftshandeln erfahren**

*Kennzeichen:*

*Zusammenspielen: erkennen, dass Spielen als Handeln in einer und für das Funktionieren einer Gemeinschaft geschieht*

*Kompetenz: betontes Zusammenwirken (Technik, Spielgeschehen)*

*Inhaltsebene: Passfolgen erfahren: technisch, ästhetisch, kooperativ; Spiele, deren Idee Passfolgen begünstigen*

**3: Entwickelte Kooperation: Mitnehmen, Gestalten**

*Kennzeichen:*

*Ein Spiel integriert alle, die Spieler „nehmen sich mit“ (Integrationsaspekt, Teamhandeln), Keiner am Rande*

*Alle haben teil an der Gestaltung des Spiels; (Gestaltungsaspekt), mitspielen ist noch kein Gestalten; Kontrast zu Erfolgshandeln im Sportspiel (kontrastiver Aspekt zum Vereinssport, Freizeitsport) ohne den Sportgedanken aufzugeben*

*Kompetenz:*

*Freiwillige Zurücknahme der Individualität zugunsten des Gemeinschaftshandelns (neuer Begriff des Könnens, des Könners), Erfolg als Gemeinschaftserfolg*

*Primat des Passspiels gegenüber der aggressiven Individualhandlung*

*Inhaltsebene: Passfolgen kreieren (Innovationsaspekt, Kreativität)*

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std- Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
<p><b>4: Spielfähigkeit</b>  <i>Kennzeichen:  Aufgaben kooperativ entwickeln, Aufgaben übernehmen, Organisation durch das Team, Verantwortung für die Voraussetzungen des Spiels übernehmen  Kommunikation: Ein Spiel selbständig in Gang bringen, Spiel annehmen, unabhängig von der aktuellen Präferenz: Spielfähigkeit  Inhaltsebene: Absprache, Einteilung, Praxis der Umsetzung Ebene 2-4</i></p> <p><b>5: Organisation und kooperierendes, kombinierendes Spiel</b>  <i>„Können“: Begriffsimplication „Ästhetik als wesentlicher Leistungsindikator“  überflüssig: „Lehrer“, Schiedsrichter; jetzt: Lehrer als Moderator  Inhaltsebene: dynamisierte Passfolgen, Wechsel im Passen lang – kurz,</i></p> <p><b>6: Spielidee, Gemeinschaftsgedanke und Teamgedanke entwickelt</b>  <i>Gemeinschaftshandeln, das sich über eine Schulstunde hinaus erstreckt – Einstellungsänderung, -bildung  Dauer: die Vermittlung erstreckt sich über einen längeren Zeitraum</i></p> <p><b>Ebene 3 und 4 als Schwerpunkte in den Stufen 9 und 10 (siehe Sportbereich III und IV).</b></p>			

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std- Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
<b>Sportbereich I: Fachkenntnisse</b> grundlegende Sachverhalte aus der Bewegungslehre erklären			
die Hauptfunktionsphase eines Bewegungsablaufes nennen			
die Regeln der unterrichteten Sportarten wiedergeben			
die biologischen Hintergründe der Anpassungserscheinungen des Körpers nach Belastung und Erholung erklären	<i>Selbstständig den eigenen Puls messen und einordnen können</i>		<i>Handhabung und Einsatz von Pulsuhren</i>
die Möglichkeiten der Leistungssteigerung durch Training erklären	<i>Grundkenntnisse des Trainings und der Trainierbarkeit des Körpers</i>		<i>z. B. Aufstellen eines individuellen Trainingsplans für Coopertest</i>
die Problematik von Drogen und Doping im Sport beschreiben			
die Problematik des eigenen Sporttreibens in der Natur darlegen	<i>Problematik des Wintersports</i>		<i>z. B. als GFS</i>
<b>Sportbereich II: Individualsportarten</b>	mind. 2 Sportarten		
Leichtathletische Disziplinen: gelernte Techniken aus Klassen 7/8 anwenden			
Lauf-/Sprung-/Wurf-/Stoßtechniken	längere Läufe absolvieren und eine Ausdauerleistung erbringen <i>Coopertest</i>		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std- Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
	eine weitere Technik außer <i>Kugelstoßen</i> aus den Wurf- und Stoßdisziplinen ausführen <i>Diskus oder Speer oder Schleuderball</i>		
Erbringen eines Mehrkampfes: Kurzstrecke/ Sprungdisziplin- und Wurfdisziplin			
Turnerische Fertigkeiten an zwei Geräten weiterentwickeln	<i>Bewegungsfertigkeiten entsprechend räumlicher Gegebenheiten und Gerätemöglichkeiten vertiefen</i>		Erstellen und Präsentieren einer individuellen Kür unter Berücksichtigung von Kriterien
Bewegungen aus der Akrobatik und dem normfreien Turnen			
Gymnastische Grundformen auf Schulniveau			
Umgang mit einem weiteren Handgerät			
Verbessern des bisher erlernten Tanzstils	<i>Bewusstes Erfahren der Dimensionen Zeit und Raum Bewusste Bewegungserfahrung</i>		
Verbindung von Bewegungsfertigkeiten und Präsentation			Unter Berücksichtigung von choreographischen Gesichtspunkten eine Kür erstellen und präsentieren <i>Bewegungsbeobachtung und Evaluation z. B. in Partnerarbeit</i>
Beherrschen von 2 Schwimmstilen	<i>Ausdauerndes Schwimmen Aufgrund der örtlichen Gegebenheiten findet Schwimmen nur in Klasse 5 und in der Kursstufe</i>		
<b>Sportbereich III: Mannschaftssportarten</b>	mind. 2 Sportarten		

## Fachcurriculum: Sport

Bildungsstandards /Kompetenzen	Inhalte: Kerncurriculum <i>Schulcurriculum</i>	Std- Zahl	Methoden- und Medienkompetenzen <i>und Anregungen</i>
Anwenden spielspezifischer Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel einer Mannschaftssportart	<i>Rahmenkonzept „Die sechs Ebenen der Spielfähigkeit und des Teamhandelns. Ebene 3: Entwickelte Kooperation: Mitnehmen, Gestalten Ebene 4: Spielfähigkeit</i>		
Umsetzen gruppen- und mannschaftstaktischer Strategien im Spiel			
Spiele entwickeln, organisieren und leiten			
<b>Sportbereich IV: Mannschafts- und Individualsportarten</b>	mind. 1 weitere Sportarten		
Umsetzung spielspezifischer Handlungen und Fertigkeiten sowie des Spielgedankens	<i>Insgesamt stellen wir wie in allen andern Klassenstufen die spielerische Vermittlung von Schlüsselqualifikationen in den Mittelpunkt des sportlichen Lehrens und Lernens: Innovationsfähigkeit, Flexibilität, Kooperation, Kreativität.</i>		
Durchführen grundlegender Bewegungsabläufe in gewählten Individualsportarten	<i>Rahmenkonzept „Die sechs Ebenen der Spielfähigkeit und des Teamhandelns“.</i>		