

Schulinternes Fachcurriculum Sport Klassen 7/8 – Kl.7

Kerncurriculum – ca. 75 Std.

Pflichtbereich 1: Spielen – ein Rückschlagspiel und zwei Zielschussspiele, ca. 20 h (Jungen 34)

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Teilkompetenzen Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
Basketball - <i>ein für alle Beteiligten interessantes und gelungenes Spiel</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Basisfertigkeiten Werfen, Dribbeln, Passen ohne und mit passiven Gegenspielern • Gruppentaktische Maßnahmen wie Freilaufen auf dem Flügel, (In & Out) • 2:2 • Verbessern des Zusammenspiels durch Regeländerungen 	1,2,5,6	B 1, 2, 4 R 1, 2 P 1, 2, 5, 6 S 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	PG BTV
Fußball - <i>gegeneinander spielen und gewinnen wollen</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Schulung der koordinativen Fähigkeiten • Torschussspiele 1:1:1, 2:2:2 und 3:3:3 • Von Überzahlspielen zum Gleichzahlspiel 4:4 • Taktik: Doppelpass, Anbieten, Passen, Freilaufen, Umschalten von Abwehr auf Angriff • Lösung von Spielsituationen durch SuS • Integration von Übungsphasen 	1,2,5,6	B 1, 2, 4 R 1, 2 P 1, 2, 5, 6 S 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	PG BTV
Volleyball - <i>miteinander und gegeneinander</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Basisfertigkeiten Pritschen, Baggern, Aufschlag • Spielformen 1 mit 1, 1 gegen 1 bis zum 2:2; • mit zentralen Taktikbausteinen wie Abdecken des Spielfelds, Bewegung zum Ball, Zusammenspiel, Anbieten und Orientieren, Lücke erkennen 	1,2,5,6	B 1, 2, 4 R 1, 2 P 1, 2, 5, 6 S 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	PG BTV
Handball - <i>gegeneinander spielen und gewinnen wollen</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Basisfertigkeiten Werfen, Dribbeln, Passen, Annehmen in der Bewegung, Wurftechniken • Überzahlspiele • Umschalten von Abwehr auf Angriff • Individual- und gruppentaktisches Verhalten im reduzierten Zielspiel 	1,2,5,6	B 1, 2, 4 R 1, 2 P 1, 2, 5, 6 S 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	PG BTV

Pflichtbereich 2: Laufen, Springen, Werfen – ca. 15 h

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
<p>Laufen – schnell und gewandt</p> <p>Ausdauernd laufen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung und Durchführung eines 25min-Laufes: Laufen z. B. im Gelände, Läufe zur Entwicklung des Tempogefühls, Reaktionen des eigenen Körpers nach Ausdauerbelastungen erkennen und beurteilen • Zunächst erfahrungsorientierte Erarbeitung des Sprintens über Verbesserung der Laufkoordination • In Abhängigkeit der Vorerfahrungen der SuS wird die Erarbeitung der Bewegungstechnik unterschiedlich stark vorstrukturiert. • Bewusstmachung von Fußaufsatz, Knieeinsatz, Armeinsatz, Hüft-haltung, Oberkörperhaltung, Kopfhaltung. • SuS sollen befähigt werden, eine längere Strecke im individuellen Tempo ohne Unterbrechung zu laufen. • SuS sollen ein Gefühl für Belastung entwickeln. • Der Laufstil wird kritisch reflektiert und optimiert. • SuS lernen verschiedene Trainingsmethoden wie Zirkeltraining, Fahrtspiel, Rundenlaufen sowie die biologischen Hintergründe einer Ausdauerleistung kennen 	1, 2, 5, 6	<p>B 1,2, 4</p> <p>R 1, 3</p> <p>P 1,2, 3, 4, 6</p> <p>S 1, 2, 6, 7</p>	BTV, PG, BO
Springen in die Weite und in die Höhe	<ul style="list-style-type: none"> • Absprung aus unterschiedlichen Anläufen (Anlauf-länge, Anlauf-tempo, Anlaufwinkel) • Flugerlebnis 			
Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Festigung des Dreierhythmus und Erweiterung zum Fünferhythmus • Festigung der richtigen Körperhaltung beim Abwurf Partnerrückmeldungen, z.B. anhand von Beobachtungsbögen und Aufgabenkarten mit Übungsvorschlägen 			

Pflichtbereich 3: Bewegen an Geräten – ca. 14 h
zwei Geräte aus verschiedenen Strukturgruppen

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
Turnerische Grundfertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> Balancieren, Klettern, Hangeln, Schaukeln, Schwingen, Springen, Drehen, Aufspringen, etc. unter erschwerten Bedingungen (schmäler, höher, instabiler, ...) Kraftzirkel mit und ohne Geräte 	1, 3, 4, 5, 6	B 1, 2, 4 R 1 P 1, 2, 5, 6 S 1, 2, 4, 6	BTV, MB, PG
Weitere Normgebundene Turnfertigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> Kompetenzerwerb an verschiedenen Stationen, z.B. mit Lernkarten (Binnendifferenzierung) und Beobachtungskarten z. B. Schwebebalken/ Bänke/ Barren/ Reck/ Ringe/ Boden Paar- und Gruppenkür Gegenseitiges Helfen, Partnerrückmeldungen, Fehleranalyse, Thematisierung von Angst und Selbstüberschätzung Bewegungsverbindungen Hilfestellung 			

Pflichtbereich 4: Bewegen im Wasser – in Klasse 9 oder 10

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven

Pflichtbereich 5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – ca. 14 h.

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
<p>Vielseitige gymnastische und tänzerische Bewegungen ohne und mit unterschiedlichen Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gehen, laufen, hüpfen, springen, schwingen • z.B. Ropeskipping, Aerobic, Hip-Hop auch in Bewegungsverbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen • Handgerät Reifen oder Band • Tanzformen mit festgelegten Schrittfolgen (z.B. Folkloretanz) • Tanzformen mit typischen Ausführungstechniken (z.B. Jazztanz, Modern Dance) • Schrittfolgen und Bewegungstechniken erlernen, Bewegungsweite und –intensität der Musik anpassen • Sich in Gruppen einfügen • nachgestaltete Tänze variantenreich verändern • Fitnessgymnastik mit verschiedenen Geräten und Materialien 	<p>1, 3, 6</p>	<p>B 2, 3, 4 R 1, 2 P 1, 4, 5, 6 S 1, 2, 6, 7</p>	<p>BTV, MB, PG</p>

Pflichtbereich 6: Fitness entwickeln – in anderen Sportbereichen integriert

--	--	--	--	--

Wahlpflichtbereich 1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – 6 h

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Zeit
Verantwortungsbewusst kämpfen – Zweikampfsituationen lösen	<ul style="list-style-type: none"> • Rauf- und Kampfspiele, fair kämpfen • Grundtechniken im Bereich von Fall- Wurf- und Bodentechniken • Mitschüler als Partner und Gegner wahrnehmen • Zweikampfturnier mit Regelwerk planen und durchführen • Rituale und Regeln den Zweikämpfens einhalten und deren Bedeutung erklären 	1, 5	B 1, 2, 3, 4 R 1 P 1, 2, 5, 6 S 1 - 7	PG, BTV

Wahlbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten – 6 h

Fahren, Rollen mit Cityrollern	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam mit Partnern das Fahren mit Rollgeräten entdecken – Bewegungssituationen vielfältig und sicher lösen • Buddy-System • Instruktionendifferenziertes Lernen in verschiedenen Gruppen Leistungsaufgaben in Abhängigkeit der Lernausgangslage • z.B. Biathlonformen, Rollerfußball, verschiedene Spielformen • Gefahren einschätzen lernen 	1, 4, 5	B 1, 2, 3, 4 R 1, 2 P 1, 2, 4, 5, 6 S 1, 2, 6, 7	PG, BTV, BNE, VB

Schulcurriculum 25 Std.

Generelle Vorbemerkungen: Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.)

UV	Konkretisierung	Sportpäd. Perspektive	Teilkompetenzen	Leitperspektiven
	Übung und Vertiefung der zuvor aufgeführten Pflichtbereiche			

Die Schülerinnen und Schüler können stets bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen.

Abkürzungsverzeichnis der sportpädagogischen Perspektiven

- (1) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
- (2) Das Leisten erfahren und reflektieren
- (3) Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten
- (4) Etwas wagen und verantworten
- (5) Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
- (6) Gesundheit verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Abkürzungsverzeichnis prozessbezogener Kompetenzen

Bewegungskompetenz (B)

1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen
2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden
3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken
4. grundlegendes Fachwissen (zum Beispiel taktische Kenntnisse) in sportlichen Handlungssituationen anwenden und sachgerecht nutzen

Reflexions- und Urteilskompetenz (R)

1. durch die Analyse sportlicher Handlungssituationen verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen
2. aufgrund ihrer sportpraktischen Erfahrungen und fachlichen wie methodischen Kenntnisse eigene Positionen zu verschiedenen Sinnrichtungen sportlichen Handelns entwickeln
3. das eigene sportliche Handeln selbstbestimmt steuern

Personalkompetenz (P)

1. ein realistisches Selbstbild entwickeln
2. aus den eigenen sportlichen Stärken und Schwächen kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben
3. die Bedeutung von Bewegung für das eigene Wohlbefinden und die Gesundheit einschätzen und gesundheitsbewusst handeln
4. physische und psychische Auswirkungen ihres Bewegungshandelns, zum Beispiel Entspannung oder Fitness, wahrnehmen und verstehen
5. eigene Emotionen und Bedürfnisse in sportlichen Handlungssituationen wahrnehmen und regulieren
6. in sportlichen Handlungssituationen ihre Aufmerksamkeit steuern

Sozialkompetenz (S)

1. Mitschülerinnen und Mitschüler beim sportlichen Handeln unterstützen und ihnen verlässlich helfen
2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren
3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen

4. in Übungs- und Wettkampfsituationen verantwortungsvoll handeln, zum Beispiel Regeln und Vereinbarungen einhalten
5. den Unterschied zwischen fairem und unfairem Handeln erkennen und sich selbst fair verhalten – auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen
6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren
7. in sportlichen Handlungssituationen (zum Beispiel bei der Organisation von Wettkämpfen) unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren

Leitperspektiven

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)

Prävention und Gesundheitsförderung (PG)

Berufliche Orientierung (BO)

Medienbildung (MB)

Verbraucherbildung (VB)