

Kompetenzorientiertes Fachcurriculum Sport Jahrgangsstufe 5 und 6

(Arbeitsergebnisse Pädagogischer Tag November 2014)



Jahrgangsstufe 5

Jg. - Std.	Thema der Unterrichts- sequenz	Inhalt / Konzeptbezogene Sachverhalte	Kompetenzen	Verbindliche Details (z.B: Methodencurriculum)	Mögliche Methoden, Versuche, Medien, Exkursionen, etc.	Fachübergreif / Fächerverbindung
Inhaltsfeld: Spielen		pädagogische Perspektive: Soziale Interaktion & Leisten				
Jg. 5 - 16 Std.	Kleine Spiele mit und ohne Ball / allg. Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> - Förderung der individuellen Ballfertigkeiten - Verbesserung der Kondition und Koordination - Grundformen der Bewegungen mit Ball erwerben und verbessern (z. B. Passen, Dribbeln, Werfen, Fangen) - Mit- und gegeneinander spielen - Sich fair verhalten - Regeln benennen und einhalten - Situations- und anforderungsbezogen kooperieren - Spiele reflektieren und variieren 	B5 B7 B11 U10 T1 – T7	Überprüfung anhand eines kleinen Spiels		Primärprävention
Inhaltsfeld: Laufen, Springen, Werfen		pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung & Leisten				
Jg. 5 - 16 Std.	LA-Vierkampf (Sprint, Weitsprung, Wurf, Mittelstrecke)	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Mittelstrecke:</u> zunehmend ausdauernd laufen, z.B. Steigerungsläufe mit Pausen (2-4-6-4-2 min), 15 min ohne Gehpausen; 800m (je nach Vorgabe bzgl. Bundesjugendspiele/ Sportabzeichen) - <u>Sprint:</u> 50 m auf Zeit Technik: Hochstart Staffellauf: Stabübergabe - <u>Weitsprung :</u> Anlauf und Sprung aus einer Zone - <u>Wurf :</u> Ballwurf mit effektivem Anlauf, Schlagball 80g /200g (je nach Geschlecht und Alter) 	B1 B2 B5 U3 U5 U7 T1 T7	Überprüfung: 4-Kampf Hinführung zu den Bundesjugendspielen Erfassen von Leistungen für das Sportabzeichen (optional)	Bundesjugend-spiele in der Endphase des Schuljahres (können zur Bewertung herangezogen werden)	

Jg. 5 - 16 Std.	Inhaltsfeld: Bewegen an und mit Geräten			pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung & Wagnis		
	Grund- elemente, Boden und Gerät- erfahrungen	Elemente am Boden: - Rollbewegungen (vorwärts, rückwärts) - Hinführung zum Handstand - Einfache Sprünge und turnerische Elemente (z.B. Standwaage, Kerze) - Verbindung von Elementen - Einführung von ersten Helfergriffen - Optional: Bewegen in Gerätelandschaften	B1 B4 B8 U2 U9 T7	Überprüfung: Minikür am Boden → Entweder allein, mit Partner oder in 3er-Gruppen → Pflicht-elemente: Handstand, Rolle w./rw.		
Jg. 5 - 8 Std.	Inhaltsfeld: Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten			pädagogische Perspektive: Ausdruck & Körperwahrnehmung		
	Tanz	- Grundlegende Schritte auf der Stelle und in der Fortbewegung, - Takt erkennen lernen - Variation v. Schritten durch Verändern der Armbewegung oder der Bewegungsrichtung - einf. Drehungen, Sprünge - in Gruppen von mind. 5 – 7 Personen zu einer ausgewählten Musik eine Choreografie erarbeiten	B3 B10 U1 U6 T5 T7	Überprüfung: Präsentation der Gruppen Choreografie		Musik: Schulung des Taktgefühls
Jg. 5 - 8 Std.	Inhaltsfeld: Mit und gegen den Partner kämpfen - Ringen & Raufen			pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung & Soziale Interaktion		
	Partner- und Gruppenkämpfe	- Gleichgewicht: Ins Gleichgewicht kommen und bleiben ↔ den Kontrahenten heraus bringen - Regelverständnis & Akzeptanz. Festlegung von Regeln für ein faires Kräfteressen (Zieh- und Schiebekämpfe), verbunden mit Wertschätzung und Respekt gegenüber dem Gegner, auch Schutz des Gegners (Verletzungsvermeidung) - Steuerung von Kraft, Einführung erster Kampftechniken - Einführung von Falltechniken	B5 B12 U11 T1 T2 T3	Überprüfung: Kleine Kämpfe (unter Berücksichtigung des Fairness-Gedankens und Beobachtung der Technik)		Regeln, soziale Interaktion → Primärprävention

Inhaltsfeld: Bewegen im Wasser		pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung & Gesundheit				
Jg. 5 - 64 Std.	Schwimmen, Tauchen, Wasser- springen	<ul style="list-style-type: none"> - Baderegeln - versch. Schwimmstile kennenlernen - mindestens die Technik zweier Stilrichtungen (Kraul, Brust) lernen bzw. festigen - Spielerischer Umgang mit Brettern, Brillen, Masken, Flossen, Nudeln, etc. - Sprünge vom Rand, Startblock mit dem Ziel „Startsprung“ - Spiele im Wasser (mit und ohne Gerät) 	B4 B8 B9 U1 T1	Überprüfung: 2 Techniken als Demo, 2 Lagen auf Zeit (25m) Erfassen von Schwimmleistungen für das Sport-abzeichen im 2. Halbjahr (50m, ab 12 Jahre 200m)	Optional: Erwerb von Schwimm-abzeichen Schwimmfest am Ende des Schuljahres	

Jahrgangsstufe 6

Jg. - Std.	Thema der Unterrichts- sequenz	Inhalt / Konzeptbezogene Sachverhalte	Kompetenzen	Verbindliche Details (z.B: Methoden- curriculum)	Mögliche Methoden, Versuche, Medien, Exkursionen, etc.	Fachübergreif / Fächerverbindung
Inhaltsfeld: Spielen		pädagogische Perspektive: Soziale Interaktion & Leisten				
Jg. 6 - 16 Std.	Handball	<ul style="list-style-type: none"> - spielgemäße Einführung in die Sportart Handball (Technik, Taktik, Kooperation) - Verbesserung der Kondition und Koordination - Grundformen der Bewegungen erwerben und verbessern (z. B. Passen, Dribbeln, Werfen, Fangen) - Bewegung anforderungsbezogen steuern und variieren - Situatives Entscheidungsverhalten in mindestens 2:1-Situationen - Mit- und gegeneinander spielen - Spiele gestalten, Regeln aufstellen - 	B5 B7 B11 U10 T1 – T7	Überprüfung: Technikparcour (handballspezifisches Passen, Fangen, Dribbeln, Werfen)		
Inhaltsfeld: Laufen, Springen, Werfen		pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung & Leisten				
Jg. 6 - 16 Std.	LA-Vierkampf (Sprint, Weitsprung, Wurf, Mittelstrecke)	Festigung und Vertiefung folgender Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> - <u>Mittelstrecke:</u> zunehmend ausdauernd laufen, z.B. Steigerungsläufe mit Pausen (2-4-6-4-2 min), 20 min ohne Gehpausen; 800m (je nach Vorgabe bzgl. Bundesjugendspiele/ Sportabzeichen) - <u>Sprint:</u> 50 m auf Zeit Technik: Tiefstart Staffellauf: Stabübergabe - <u>Weitsprung :</u> Anlauf und Sprung vom Brett (ganzes Brett!) - <u>Wurf :</u> Ballwurf mit effektivem Anlauf, Schlagball 80g /200g (je nach Geschlecht und Alter) 	B1 B2 B5 U3 U5 U7 T1 T7	Überprüfung: 4-Kampf Hinführung zu den Bundesjugendspielen Erfassen von Leistungen für das Sportabzeichen (optional)	Bundesjugend-spiele in der Endphase des Schuljahres (können zur Bewertung herangezogen werden)	

Jg. 6 - 16 Std.	Inhaltsfeld: Bewegen an und mit Geräten			pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung & Wagnis		
	Akrobatik	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung der Bankstellung als Grundlage des Pyramidenbauens - Dynamische und statische Elemente allein oder in kleinen Gruppen - Einführung der Fliegerstellung - Menschenpyramiden - Bewegungen kreativ gestalten, Entwicklung von Pyramiden und Choreographien - Hilfestellungen, Sicherheitsregeln 	B1 B4 B8 U2 U9 T7	Überprüfung: Präsentation einer kleinen Choreografie		
Jg. 6 - 8 Std.	Inhaltsfeld: Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten			pädagogische Perspektive: Ausdruck & Körperwahrnehmung		
	Tanz	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende sowie komplexere Schritte auf der Stelle und in der Fortbewegung - Takt erkennen lernen - Variation v. Schritten durch Verändern der Armbewegung oder der Bewegungsrichtung - einf. Drehungen, Sprünge, Bodenteil - in Gruppen von mind. 5 – 7 Personen zu einer ausgewählten Musik eine Choreografie erarbeiten 	B3 B10 U1 U6 T5 T7	Überprüfung: Präsentation der Gruppen Choreografie		Musik: Taktgefühl
Jg. 6 - 8 Std.	Inhaltsfeld: Den Körper trainieren, die Fitness verbessern			pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung & Gesundheit		
	Stabilisierung & Kräftigung	<ul style="list-style-type: none"> - Einfache Übungen in Form von Stationstraining oder Kraftzirkel, die zur Verbesserung der Körperhaltung und Koordination dienen - Integration (spielerischer) Übungen mit oder gegen einen Partner - Insgesamt wenig mit Zusatzgewichten arbeiten, sondern Eigengewicht nutzen und intramuskuläre Koordination und Stabilität trainieren - vorgesehene 8 Stunden können in jede andere Einheit, z.B. im Anschluss an das Aufwärmen integriert werden 	B1 B2 U4 U5 U8 T5 T7	Überprüfung: „Mini-Parcour“ zur Überprüfung von Kraft und Koordination		