

# Kompetenzorientiertes Fachcurriculum Sport Jahrgangsstufe 7 und 8

(Arbeitsergebnisse Pädagogischer Tag November 2014)



## Jahrgangsstufe 7

Jg. - Std.	Thema der Unterrichtsssequenz	Inhalt / Konzeptbezogene Sachverhalte	Kompetenzen	Verbindliche Details (z.B: Methoden-curriculum)	Mögliche Methoden, Versuche, Medien, Exkursionen, etc.	Fachübergreif / Fächerverbindung
<b>Inhaltsfeld:</b> Bewegen im Wasser		<b>pädagogische Perspektive:</b> Körperwahrnehmung & Gesundheit				
<b>Schwimmen findet nur optional bzw. je nach Wetterlage statt!</b>						
Jg. 7 - 16 Std.	Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baderegeln wdh.</li> <li>- versch. Schwimmstile erlernen und festigen + kennen der Technikmerkmale und Schwimmregeln</li> <li>- Kippwende</li> <li>- Technik eines Stils stabil ausbauen</li> <li>- Flossenschwimmen</li> <li>- Bewegen unter Wasser</li> <li>- Strecken-, Tief- und Zeittauchen</li> <li>- Orientierung unter Wasser (3Dimensionen)</li> <li>- Startsprung und Figursprünge (Wasserspringen)</li> </ul>	B4 B8 B9 U1 T1	Überprüfung, optional je nach Wetterlage: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demonstrationsprüfung : Startsprung, 1 Stil, Wende</li> <li>- 1 Stil auf Zeit, 50m</li> <li>- Streckentauchen (10m = Note 3, 15m = Note 2, ab 20m = Note 1)</li> </ul>	Optional: Erwerb von Schwimmbzeichen (Erwerb bzw. Teilerwerb von DJSA)	
<b>Inhaltsfeld:</b> Spielen		<b>pädagogische Perspektive:</b> Soziale Interaktion & Leisten				
Jg. 7 - 16 Std.	Fußball	<ul style="list-style-type: none"> <li>- spielgemäße Einführung in die Sportart <b>Fußball</b> (Technik, Taktik, Kooperation)</li> <li>- spielnahe Übungsformen</li> <li>- Grundfertigkeiten der Spiele bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern</li> <li>- Situationsadäquates Lösungsverhalten mit- und gegeneinander spielen (in 3:2-Situationen)</li> <li>- Spiele gestalten und leiten, Regeln aufstellen</li> <li>- Spiele reflektieren und variieren</li> </ul>	B5 B7 B11 U10 T1 – T7	Überprüfung: Technikparcour (Torschuss, Passen, Slalomdribbling)  3:3 Spiel		

Jg. 7 - 16 Std.	<b>Inhaltsfeld: Spielen</b>		<b>pädagogische Perspektive: Soziale Interaktion &amp; Leisten</b>			
	Hockey	<ul style="list-style-type: none"> <li>- spielgemäße Einführung in die Sportart <b>Hockey</b> (Technik, Taktik, Kooperation)</li> <li>- Schlagtechniken</li> <li>- Techniken der Ballannahme</li> <li>- Kleingruppenspiel</li> <li>- Stockführung und Sicherheitsaspekte</li> </ul>	B5 B7 B11 U10 T1 – T7	Überprüfung: Technikparcour (Ballannahme, Zuspiel, Stockführung, Torschuss)  Spiel		
Jg. 7 - 16 Std.	<b>Inhaltsfeld: Laufen, Springen, Werfen</b>		<b>pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung &amp; Leisten</b>			
	Vertiefung LA-Fünfkampf (Sprint, Weitsprung, Wurf, Mittelstrecke, Hochsprung)	Festigung und Vertiefung folgender Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b><u>Mittelstrecke:</u></b> zunehmend ausdauernd laufen, 30 min ohne Gehpausen (vgl. Bewegungsfeld „Den Körper trainieren“); 800m (je nach Vorgabe bzgl. Bundesjugendspiele/ Sportabzeichen)</li> <li>- <b><u>Sprint:</u></b> 75 m auf Zeit Technik: Tiefstart</li> <li>- <b><u>Weitsprung :</u></b> Anlauf und Sprung vom Brett (wettkampfkonform)</li> <li>- <b><u>Hochsprung :</u></b> Kennenlernen verschiedener Sprungstile</li> <li>- <b><u>Wurf :</u></b> Ballwurf mit effektivem Anlauf, Schlagball 80g /200g (je nach Geschlecht und Alter)</li> </ul>	B1 B2 B5 U3 U5 U7 T1 T7	Überprüfung: 5-Kampf (Hochsprung sowie Ausdauerleistung nicht relevant für Bundesjugendspiele, soll aber UR-Inhalt sein und hier auch überprüft werden: Sprungwettkampf und Ausdauerlauf nach Leistung)  Hinführung zu den Bundesjugendspielen  Erfassen von Leistungen für das Sportabzeichen (optional)	Bundesjugend-spiele in der Endphase des Schuljahres (können zur Bewertung herangezogen werden)	

Jg. 7 - 16 Std.	<b>Inhaltsfeld: Den Körper trainieren, die Fitness verbessern</b>			<b>pädagogische Perspektive: Leisten &amp; Gesundheit</b>		
	Ausdauer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schwerpunkt „Ausdauer“ durch vielfältige Methoden oder Bewegungsarten (z.B. Fahrtspiele, Intervallläufe, Orientierungslauf, Inline-Skating, Aqua-Joggen, Schwimmen,...) thematisieren</li> <li>- erste Einblicke und Körpererfahrungen bezüglich ausdauerorientierter Belastungen ermöglichen</li> <li>- manuelle Pulsmessung als ein Kriterium der Überprüfbarkeit von Ausdauerleistung und Ausdauertraining allgemein</li> <li>- zugleich grundlegendes Wissen über das Herz-Kreislauf-System (z.B. Unterschied Ruhe- und Belastungspuls) vermitteln</li> </ul>	B1 B2 U4 U5 U8 T5 T7	Überprüfung: Halb-Stunden-Lauf mit Distanztabelle (= Bewertung der gelaufenen Strecke innerhalb der halben Stunde), d.h. gelaufene Runden im Stadion → Laufen ohne Gehpausen wird mindestens im befriedigenden Bereich bewertet.	„Trainingsplan“ als Hausaufgabe, um weitere Ausdauerleistungen neben dem wöchentlichen Sportunterricht zu erreichen.	H-K-System, Biologie
<b>Inhaltsfeld: Bewegen an und mit Geräten</b>						
<b>pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung &amp; Wagnis</b>						
16 Std.						
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Festigung und Erweiterung der Bodenelemente (z.B. Rad, Radwende)</li> <li>- Sprung: Hocke und/oder Grätsche</li> <li>- Schwungbewegungen an Reck und Barren</li> <li>- Bewegungserfahrungen an Ringen</li> <li>- Gleichgewichtsschulung am Schwebebalken</li> <li>- Helfen und Sichern</li> </ul>						
Überprüfung: Einzelkür an einem selbst gewählten Gerät in Anlehnung an P-Stufen des Turnverbandes						

## Jahrgangsstufe 8

Jg. - Std.	Thema der Unterrichtssequenz	Inhalt / Konzeptbezogene Sachverhalte	Kompetenzen	Verbindliche Details (z.B: Methoden-curriculum)	Mögliche Methoden, Versuche, Medien, Exkursionen, etc.	Fachübergreif / Fächerverbindung
		<b>Inhaltsfeld: Spielen</b>		<b>pädagogische Perspektive: Soziale Interaktion &amp; Leisten</b>		
Jg. 8 - 16 Std.	Basketball	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielgemäße Einführung der Sportart <b>Basketball</b> (Technik, Taktik, Kooperation)</li> <li>- Grundformen der Bewegungen vertiefen (z. B. Passen, Dribbeln, Fangen) → s. Handball (Jgst. 6)</li> <li>- Distanzwurf und Korbleger erlernen</li> <li>- Sternschritt</li> <li>- Situatives Entscheidungsverhalten in 4:3-Situationen; Über-/ Unterzahlsituationen</li> <li>- Mit- und gegeneinander spielen</li> <li>- Regelkonform Spielen</li> </ul>	B5 B7 B11 U10 T1 – T7	Überprüfung: Technikparcour: Passen, Fangen, Dribbling, Korbleger, Distanzwurf  Spiel		
		<b>Inhaltsfeld: Bewegen im Wasser</b>		<b>pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung &amp; Gesundheit</b>		
<b>Schwimmen findet nur optional bzw. je nach Wetterlage statt!</b>						
Jg. 8 - 16 Std.	<b>Tauchen, Schwimmen, Wasserspringen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baderegeln wdh.</li> <li>- versch. Schwimmstile erlernen und festigen</li> <li>+ kennen der Technikmerkmale und Schwimmregeln</li> <li>- Kippwende</li> <li>- Technik eines Stils stabil ausbauen</li> <li>- Flossenschwimmen</li> <li>- Bewegen unter Wasser</li> <li>- Strecken-, Tief- und Zeittauchen</li> <li>- Orientierung unter Wasser (3Dimensionen)</li> <li>- Startsprung und Figursprünge (Wasserspringen)</li> </ul>	B4 B8 B9 U1 T1	Überprüfung, optional je nach Wetterlage: - Demonstrationsprüfung: Startsprung, 1 Stil, Wende - 1 Stil auf Zeit, 50m → komplementär zum Stil der Jgst. 7 - Streckentauchen (10m = Note 3, 15m = Note 2, ab 20m = Note 1)	Optional: Erwerb von Schwimmabzeichen (Erwerb bzw. Teilerwerb von DJSA)	

Jg. 8 - 16 Std.	<b>Inhaltsfeld: Laufen, Springen, Werfen</b>		<b>pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung &amp; Leisten</b>			
	Kugelstoßen	Einführung des Kugelstoßens: - Übungen zur Differenzierung von Wurf und Stoß - Erlernen der Standstoßtechnik - Mä: 3 kg, Ju: 4 kg - Zusätzlich: Vertiefung der La-Disziplinen, explizit Hochsprung	B1 B2 B5 U3 U5 U7 T1 T7	Überprüfung: Leistungsmessung Kugelstoßen  Überprüfung: 5-Kampf (Hochsprung sowie Ausdauerleistung nicht relevant für Bundesjugendspiele, soll aber UR-Inhalt sein und hier auch überprüft werden: Sprungwettkampf und Ausdauerlauf nach Leistung)  Hinführung zu den Bundes- jugendspielen  Erfassen von Leistungen für das Sportabzeichen (optional)	Bundesjugendspiele in der Endphase des Schuljahres (können zur Bewertung herangezogen werden)	
Jg. 8 - 16 Std.	<b>Inhaltsfeld: Spielen</b>		<b>pädagogische Perspektive: Soziale Interaktion &amp; Leisten</b>			
	Rückschlag- spiele	- Spielgemäße Einführung in das Sportspiel <b>Badminton</b> - Einführung der grundlegenden Techniken (Clear, Drop, Smash, Angabe) - Kleinfeldspiele mit- und gegeneinander spielen	B5 B7 B11 U10 T1 – T7	Überprüfung: Demonstration einer vorgegebenen Schlagfolge  Spiel		

Jg. 8 - 16 Std.	<b>Inhaltsfeld: Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten</b>			<b>pädagogische Perspektive: Ausdruck &amp; Körperwahrnehmung</b>		
	Rope-Skipping oder Handgeräte	<p>Rope-Skipping:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundlegende Sprünge und Schwünge auf der Stelle und in Fortbewegung (Laufen, Seitgalopp, Hopselauf u.a.) kennenlernen und verknüpfen. Möglichkeiten als Paar oder Gruppe.</li> <li>- Choreografie gestalten zu einer ausgewählten Musik in 4-6er Gruppen, dabei o.g. einbauen und variieren.</li> </ul> <p>Tücher/Bänder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tücher gut geeignet für Übertragbarkeit der bekannten Schwünge vom Ropeskipping (wenn man Seil doppelt nimmt und in einer Hand schwingt)</li> <li>- Schwünge beidhändig mit zwei Tüchern in sagitaler, horizontaler und frontaler Ebene</li> <li>- Kombination der Schwünge mit bekannten Grundsritten und Drehungen, Sprünge oder Bodenteile aus Tanz in 5 u. 6</li> <li>- Gestaltung einer Gruppenchoreografie zu einer von der Klasse gewählten Musik</li> </ul>	B3 B10 U1 U6 T5 T7	Überprüfung: Präsentation der Gruppen-Choreografie		
Jg. 8 - 16 Std.	<b>Inhaltsfeld: Bewegen an und mit Geräten</b>			<b>pädagogische Perspektive: Körperwahrnehmung &amp; Wagnis</b>		
	Parkour	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Weiterführung von Sprungbewegung – Kennenlernen von Parkoursprüngen</li> <li>- Weiterführung von Roll- und Drehbewegungen</li> <li>- Kreatives Bewegen in Gerätelandschaften</li> <li>- Kennen- und Einschätzenlernen des eigenen Bewegungsvermögens</li> <li>- Festigung von Sicherungsgriffen – Kooperation und Unterstützung mit einem Partner oder in Gruppen</li> </ul>	B1 B4 B8 U2 U9 T7	Überprüfung: Parkour-Kür		