

Schulinternes Curriculum für das Unterrichtsfach Sport
Übersicht (Stand: August 2022)

Klasse	Themen	Handlungsfeld / Inhalt	Kompetenzen	Methoden / Materialien / Fachspezifische Inhalte
5	Spielen	Kleine Spiele	WK	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele erklären • Spiele initiieren • Regeln einhalten
	Spielen	Hockey	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team spielen: Freilaufen, abspielen, selber schießen • Regeln einhalten • Gewinnen und verlieren • Techniken üben: Dribbling, Passen und Stoppen, Torschuss
	Bewegen an Geräten	Turnen	EW LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrung: Lagenwechsel • Rollen auf der schiefen Ebenen, über Hindernisse, auf Geräten, um Geräte
	Bewegen an Geräten	Sprung	EW LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Stützen und Springen über Bänke, Bock, Kasten
	Bewegen an Geräten	Minitrampolin	EW LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrung: Fliegen • Einzelsprünge • Synchronsprünge • Fußsprünge • Rollen und Saltos
	Leichtathletik	Laufen	EW, LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Ausdauernd laufen
6	Spielen	Handball	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team spielen: Freilaufen, abspielen, selber werfen • Regeln einhalten • Gewinnen und verlieren • Techniken
	Bewegen an Geräten	Reckturnen Barrenturnen	EW LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrung: Schwingen und Rollen • Körpergewicht tragen • Aufschwung, Unterschwung, Umschwünge • Bewegungserfahrung: Stützen und Schwingen, • Balancieren • Hilfestellung leisten und annehmen

	Bewegen an Geräten	Bodenturnen	EW LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrung: Kopf unten, Füße oben • Handstandvariationen • Rad und Variationen • Hilfestellung leisten und annehmen
	Inszenieren und präsentieren	Ropeskipping alleine, im Team, in der Gruppe	GD LG LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Einüben von Techniken • Erfinden von Techniken • Erstellen einer Choreographie
7	Spielen	Badminton	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Taktik • Regeln einhalten • Gewinnen und verlieren • Techniken üben: Aufschlagsvariationen, Clearvariationen, Drop, Smash; Vorhand und Rückhand
	Tanzen erfahren, Tanz gestalten	Tanzen, Inszenieren und Präsentieren / Zeitgenössischer Tanz	GD LÜ LG	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsaufgaben • Bewegungsgrundformen (Gehen, Laufen, Hüpfen, Galopp, Federn, Doppelfedern, Drehen, Schwingen, Fallen) • Tanzmotive (zeitgenössisch und aus dem Urban Dance¹) • Aktuelle Tanzformen • Improvisation • Eigengestaltungen, Choreographie • Präsentation vor Publikum
	Bewegen an Geräten	Schwebebalken	EW LÜ GD	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrung: Balancieren • Schritte, Sprünge, Drehungen, Halteelemente • Auf- und Abgänge • Erstellen einer Choreographie
	Bewegen an Geräten Erkunden und Wagen	Parcours	EW LÜ GD	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrung: Präzisionssprünge, Wandläufe und -drehungen, Salti, Balancieren • Mit verschiedenen Geräten und Geräteaufbauten
	Leichtathletik	Laufen, Springen und Werfen	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Staffel, Start, Sprinten, Werfen

¹ Unter Urban-Dance soll die altersangemessene Form des Hip Hop verstanden werden

8	Spielen	Fußball	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team spielen: Freilaufen, abspielen, selber schießen • Regeln einhalten • Gewinnen und Verlieren • Techniken: Dribbeln, Passen, Stoppen, Torschüsse
	Kämpfen und Verteidigen	Ringens und Raufen, Zweikämpfen	WK GD	<ul style="list-style-type: none"> • Gewinnen und Verlieren • Umgang mit Unterschiedlichkeit • Schiebewettkämpfe, Ziehwettkämpfe etc. • Wurftechniken • Fallen und abschlagen • Judorolle • Erstellen eines Showkampfes
	Leichtathletik	Laufen, Springen und Werfen	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Staffel, Sprinten, Laufen
9	Spielen	Basketball	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team spielen: Freilaufen, abspielen, werfen • Regeln einhalten • Gewinnen und verlieren • Techniken üben: Dribbeln • Handwechsel • Passen und Fangen • Korbleger • Sprungwurf • Verteidigung
	Leichtathletik	Laufen, Springen, Werfen	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Hochsprung • Weitsprung
	Anspannen, Entspannen und Kräftigen	<p><u>Fitnessgymnastik</u> (z.B. Aerobic, Tae Bo, Stepaerobic)</p> <p><u>Zirkeltraining</u> (Kräftigung, Beweglichkeit, Koordination, Schnelligkeit, Kraft)</p>	<p>LG</p> <p>LG GD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Körpererfahrung: an die Grenzen gehen, physische und psychische Reaktionen infolge von Belastung • Theorie-Praxis-Bezug: Funktionale Gymnastik • Erstellen eines sinnvollen Zirkels mit Musik • Erarbeitung eines Handouts
10	Bewegen an und mit Geräten	Bewegungskünste, Inszenieren	GD EW LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Auswahl eines (Hand-)Geräts für eine Gruppendarstellung zu Musik (z.B. Cheerleading, Jonglieren), Rhythmische Sportgymnastik

				<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung einer Gruppenchoreographie zur Musik mit akrobatischen und turnerischen Elementen
	Spiele	Volleyball	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team spielen: Spielaufbau, Bälle retten • Regeln einhalten • Gewinnen und verlieren • Techniken üben: Pritschen, Baggern, Angabe
	Leichtathletik	Laufen, Springen, Werfen	WK LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Kugelstoß • Speerwurf • Coopertest
I, II, III, IV	Kurssystem	Kursabhängig Fitness Test in Semester 1 und 3	Kursabhängig	Mögliche Kurse: Handball, Fußball, Basketball, Volleyball, Hockey, Badminton, Endzonenspiele (z.B. Flagfootball/ Ultimate Frisbee), Turnen, Parcours, Bewegungskünste, Tanz, Rhythmische Sportgymnastik, Fitness/Ausdauer, Zweikämpfen, Leichtathletik
Jahr-gangs-über-greifende Projekte	Gleiten, Fahren und Rollen	Z.B.: Inlineskating, Waveboard, Skateboard, Einrad-/Fahrrad fahren, Ski/Snowboard, Kanufahren, Schlittschuhlaufen	EW LÜ	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrung: Gleichgewicht auf bewegten Geräten • Gleiten auf verschiedenen Medien, Untergründen • Rollen, Stoppen, Kurven fahren

Erläuterung der Kompetenzen

Kompetenzbereich	Kürzel	Erläuterung
Wettkämpfen und Kooperieren	WK	
Erkunden und Wagen	EW	
Leisten und Üben	LÜ	
Gestalten und Darstellen	GD	
Leisten und Gestalten	LG	

Bewertungskriterien: Laufende Mitarbeit: 60%, Leistungsnote: 40 %

Erstellt von Tim Hesse August 2022