

HvGG: Fachcurriculum **Sport 5/6** (2018)

Inhaltsfelder (analog zum Kerncurriculum)	Besonderheiten auf einen Blick	Lernkontrollen
<ul style="list-style-type: none"> • Spielen • Bewegen an und mit Geräten • Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten • Laufen, Springen • Werfen • Fahren, Rollen, Gleiten • Mit und gegen Partner kämpfen - Ringen und Raufen • Den Körper trainieren, die Fitness verbessern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Klasse 5: Kleine Spiele, kooperative Lernformen • Klasse 6: Coaching-System Fußball, 4:4 im Kleinfeld mit festgelegten Positionen • Bewegen an und mit Geräten: Die Schüler/Innen werden zudem zu einer Sicherheitserziehung im Sportunterricht erzogen, indem sie den Geräteleiterschein erwerben • Bewegen im Wasser: Dieses Inhaltsfeld kann am HvGG aufgrund der räumlich-organisatorischen Gegebenheiten nicht in den Jahrgangsstufen 5 und 6 berücksichtigt werden • Fahren, Rollen, Gleiten: Aufgrund der Schulschifahrt am Ende des ersten Halbjahres der Jahrgangsstufe 7 und der Kanufahrten, die erst ab Klasse 8 durchgeführt werden dürfen, wird erst ab Klasse 7 ein Schwerpunkt auf dieses Inhaltsfeld gelegt. Empfehlung der Fachkonferenz Sport: Eine Exkursion in die Eissporthalle in Klasse 5 oder 6 • Den Körper trainieren, die Fitness verbessern: Die Inhalte dieses Bereiches werden am HvGG in den Klassen 5 und 6 weitgehend auf andere Inhaltsfelder bzw. auf andere Jahrgangsstufen verteilt • Vorgesehen in Klasse 5/6 ist allerdings: Aufwärmen (Funktionelle Gymnastik), Seilspringen/ Rope Skipping • Am HvGG ist der leichtathletische Weitsprung nur schwer realisierbar. Deshalb soll dem Rope Skipping zur Entwicklung der Sprungkraft und zur Rhythmusschulung besondere Beachtung geschenkt werden • Auch in Klasse 5/6 ist die Teilnahme an einer der beiden außerschulischen Laufveranstaltungen Lauf für mehr Zeit u. ggf. Mini Marathon wünschenswert. • Teilnahme an Wettbewerben wie „Jugend trainiert für Olympia“ kann von den Schülern ausgehen. Vorschlag bei der Sportlehrkraft • Schwerpunkt 5/6 am HvGG: Teamkompetenzerwerb 	<p>Vier Inhaltsfelder sind pro Jahr fakultativ zu bearbeiten.</p> <p>Spielen: Spielüberprüfung, in der die Lernenden ihr sportspielübergreifendes Angriffs- und Abwehrverhalten demonstrieren können</p> <p>Bewegen an und mit Geräten: Präsentation von turnerischen Bewegungen in selbstgewählten Übungsverbindungen an vorgegebenen Gerätebahnen/ vorgegebener Gerätebahn</p> <p>Kriterien für eine Präsentation mitentwickeln und auswerten</p> <p>Präsentation mit anschließender Bewertung anhand der angefertigten Checkliste durch Mitschüler</p> <p>ODER Durchführung eines Zirkusprojektes durch die zusätzliche Thematisierung von Bewegungsgestaltung aus dem Bereich der Bewegungskünste</p> <p>Laufen, Springen, Werfen: Als Leistungsbewertung bietet sich neben der Durchführung von Sprint- oder Ausdauerwettkämpfen besonders die Prozessleistung auf der Grundlage der inhaltsbezogenen Kompetenzen an.</p> <p>Mit und gegen Partner kämpfen – Ringen und Raufen</p> <p>Zur Überprüfung der Entwicklung im Rahmen der Leitideen „Soziale Interaktion“ und „Körperwahrnehmung“ bieten sich zur Leistungsbewertung an: Körperwahrnehmung. Gelernte Falltechniken situativ anwenden</p> <p>Soziale Interaktion</p> <p>Regeln zu einem Zweikampfspiel selbst entwickeln, schriftlich festhalten und auswerten</p> <p>Eigene soziale Kompetenz in diesem Zusammenhang bewerten</p>
<p>Bezug zum Methodencurriculum: Coaching, Feedbackregeln, Gesprächsregeln, Gruppenarbeit</p>		

HvGG: Fachcurriculum Sport 5/6 (2015)

Überfachliche Kompetenzen im Sportunterricht am HvGG

Der überfachliche Kompetenzerwerb beschränkt sich im Sportunterricht im Wesentlichen auf folgende Kompetenzen: Bewegungskompetenz, Urteils- und Entscheidungskompetenz, Teamkompetenz. Da in jeder Sportart eine der drei fachspezifischen Kompetenzen im Zentrum steht, rücken auch jeweils andere überfachliche Kompetenzen in den Vordergrund. Der Schwerpunkt ist für jede Unterrichtseinheit im Curriculum markiert bzw. richtet sich nach den Bedürfnisse und Förderbedarf der Lerngruppe. Deshalb sind die überfachlichen Kompetenzen im Sportcurriculum hier vorangestellt.

<p>Personale Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbstbestimmt und eigenverantwortlich denken und handeln (beim Entwurf eigener Lösungen im Bewegungslernen und in Teamarbeit) • sich selbst und die eigenen Fähigkeiten realistisch einschätzen (koordinative Fähigkeiten: Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer, Koordination, Beweglichkeit) • sich situationsangemessen verhalten (Mannschaftssportarten) • die eigenen Lern- und Arbeitsprozesse strukturieren und steuern (z.B. bei Gruppenchoreografien, eigenen Trainingsplänen) 	<p>Sozialkompetenz (Schwerpunkt 5/6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • sozial geprägte Situationen und Konstellationen wahrnehmen und beurteilen (bei Konflikten) • sich in sozialen Interaktionen rücksichtsvoll und solidarisch verhalten (Coaching, Teamarbeit) • ein gemeinsames Arbeitsvorhaben in Kooperation mit den Teampartnern erfolgreich ausführen • sich in Konflikten angemessen verhalten (Teamarbeit) • (Leistungs-) Unterschieden mit Unvoreingenommenheit, Wertschätzung und dem Willen zur Verständigung begegnen 	<p>Sprachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesprächssituationen wahrnehmen, reflektieren und beurteilen können (bei Gruppen- und Teambesprechungen) <p>Lernkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernstrategien des Bewegungslernens entwickeln und Lernprozesse reflektieren • Probleme sachgerecht analysieren und sich zwischen verschiedenen Lösungswegen begründet entscheiden können • geeignete Medien (z.B. Sportgeräte, Videoclips etc.) zur Unterstützung der Arbeits- und Gestaltungsprozesse kritisch auswählen und sinnvoll nutzen 	<p>Kommunikative Kompetenz und Diskursfähigkeit (Schwerpunkt 5/6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich selbst und sein Umfeld distanziert betrachten können (unterschiedlicher Leistungsstand, in Gesprächssituationen) • Selbstkritik zu entwickeln und sich fremder Kritik zu stellen • eigene Positionen klar darstellen und argumentativ verteidigen (bei Diskussion verschiedener Lösungswege) • Beobachtungen und Überlegungen konzentriert „auf den Begriff“ zu bringen • Beobachtungen - Eigenes und Fremdes betreffend - angemessen mitteilen • sich über Lernprozesse austauschen 	<p>Analytische Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf der Basis von (z.B. Bewegungs-) Beobachtungen Problemlösungen entwickeln • kausale und finale Zusammenhänge aufdecken <p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informationen beschaffen, strukturieren, bearbeiten, • Informationen selektiv und produktiv verarbeiten (z.B. Musik- Videoauswahl ; in diesem Zusammenhang auch mit der Urheberrechtsproblematik vertraut sein • unterschiedliche Problemlösungstechniken anwenden • (Bewegungs-) Projekte organisieren und die Ergebnisse der Projektarbeit präsentieren
--	---	---	---	---

HvGG: Fachcurriculum **Sport 5/6** (2018)

Unterrichtsschwerpunkt I: **Spiele** (Schwerpunkt: Teamkompetenzerwerb)

#	Kompetenz-Bereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können ...	Inhaltsbezogene Kompetenz / indem sie konkret ...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungs-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> in sportlichen Handlungssituationen auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren mit- und gegeneinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> unter Einhaltung der Regeln miteinander gegen ein anderes Team spielen Ballschule mit Gymnastik-, Basket- und Handball 	<ul style="list-style-type: none"> ins Ziel treffen, Vorteile herausspielen, mit Gegnerbehinderung umgehen, Anbieten und Orientieren im Spielraum, Tore/ Punkte verhindern, Zusammenspiel stören 	<ul style="list-style-type: none"> Komplexität reduzieren, Regeltransparenz herstellen, Kleinfeldspiele bevorzugen, Spiele auswählen, die unterschiedliche Schwerpunkte akzentuieren, Spielerfahrungen in unterschiedlichen Spielen
2	Urteils- und Entscheidungs-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen, reflektieren und situationsbezogen handeln Strategien zur Affektbeherrschung und – kanalisierung bei der unmittelbaren körperlichen Auseinandersetzung im Mit- und Gegeneinander benennen und situationsbezogen einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> sportspielübergreifende Angriffs- und Abwehrverhalten bezogen auf die zugrunde liegenden Spielabläufe anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> Lücke erkennen, Freiräume nutzen 	
3	Team-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> sich fair verhalten auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen die den Sportarten zugrunde liegenden elementaren Regeln und Vorschriften erläutern, einhalten und gezielt verändern sportliche Wettbewerbssituationen organisieren und regeln Konflikte analysieren und konstruktiv lösen 	<ul style="list-style-type: none"> ihre Mitspieler ins Spiel bringen und aktiv in Spielabläufe einbeziehen sich im Spiel gegenüber den Mitspielern und der gegnerischen Mannschaft fair verhalten sich aktiv an der Lösung spieltaktischer Probleme beteiligen. 	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenspiel Kenntnisse zum fairen Verhalten (miteinander spielen, Konflikte lösen) Schiedsrichtertätigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> Austauschmöglichkeiten innerhalb einer Mannschaft vorsehen, um spieltaktische Lösungen gemeinsam besprechen und finden zu können Konfliktlösungsstrategien (zeigen)

HvGG: Fachcurriculum Sport 5/6 (2015)

Unterrichtsschwerpunkt II: **Bewegen an und mit Geräten** (Schwerpunkt: Team- und Bewegungskompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern Bewegungen anforderungsgemäß üben, gestalten und präsentieren Bewegung anforderungsgemäß steuern und situationsadäquat variieren 	<ul style="list-style-type: none"> an verschiedenen Geräten und Gerätekombinationen Rollen, Springen, Landen, Drehen, Überschlagen, Schwünge sowie Formen des Balancierens und Stützens ausführen verschiedener Groß- und Kleingeräte sach/situations- und bewegungsgerecht nutzen Geräte fachgerecht auf- und abbauen 	<ul style="list-style-type: none"> Balancieren: Unterschiedliche Gleichgewichtspositionen (Ballen-, Knie, Einbeinstand Standwaage) einnehmen Besonders den Schwebebalken einbeziehen, auf/über stabile und bewegliche Untergründe balancieren Rollen: Um Körperlängs- und Breitenachsen, Rollen auf, über, von Geräte(n), am Boden Springen und Drehen: Auf, über, von Geräte(n) springen (z.B. auf Mattenberg, Längskasten) mit Absprunghilfen (Sprungbrett, Kasten) auf und über Geräte springen mit Stützen der Hände Hindernisse überwinden 	<ul style="list-style-type: none"> gefördert werden soll das selbstständige Ausprobieren und Bewegungsfinden in Bewegungslandschaften und/oder an Gerätebahnen. Hierzu gehören ungewöhnliche Körperlagen im Raum, z.B. Handstand, Rollen oder Überschlagen, das Spielen mit der Schwerkraft und dem Gleichgewicht, z.B. beim Balancieren oder bei der Akrobatik, das Erfahren der Höhe, z.B. beim Klimmen und Klettern, sowie des Fliegens, z.B. beim Schwingen, Schaukeln, Springen
2	Urteils- und Entscheidungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren ihr Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsabhängig handeln Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen, verantwortungsbewusst sichern und helfen sich im handelnden Umgang mit Bewegung persönliche Ziele setzen, diese konsequent verfolgen und Strategien zu deren Erreichung ableiten und reflektieren. 	<ul style="list-style-type: none"> jeweilige Bewegungselemente benennen eigene Fähigkeiten realistisch einschätzen, um zu bewältigende wagnisreiche Bewegungsherausforderungen meistern 	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden (vier verschiedene Elemente) für die Gestaltung einer Kür nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> das Sich-Bewegen an Geräten bietet für Schülerinnen und Schüler besondere Anreize, Bewegungsgefühl und Bewegungserlebnisse zu entdecken und zu erweitern, Risiken abzuwägen, Angst zu äußern und zu bewältigen, sowie bewegungstechnisches Können zu entwickeln und Körperbeherrschung zu erfahren und dabei auch gemeinsam zu handeln
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgerlebnissen. 	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Gestaltungs- und Präsentationskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> Sicherung der Sprünge (z.B. vom Kasten/Bock) durch Weichmatten Matten ohne Lücken aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> die Übungsformen sind so zu gestalten, dass das selbstständige Lernen von turnerischen Bewegungsfertigkeiten in der Kleingruppe unter Anwendung der notwen-

HvGG: Fachcurriculum **Sport 5/6** (2018)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
			<p>erarbeiten und einhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hauptgriffarten beim Helfen und Sichern kennenlernen und zwischen Klammer-, Stütz- und Drehgriffen unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfestellung leisten • sie lernen, wie die Klein- und Großgeräte sicherheitsgerecht auf- und abgebaut werden. Verfügen abschließend über alle wichtigen Kenntnisse, um in der Sporthalle sicher Sport treiben zu können. Ihre sachgerechten Kenntnisse weisen sie praktisch nach 	<p>digen Hilfs- und Sicherheitsmaßnahmen gegeben sind; Zudem kann das Experimentieren mit und Erproben von grundlegenden choreographischen Gestaltungskriterien gefördert werden. Die Schüler/innen werden zudem zu einer Sicherheitserziehung im Sportunterricht erzogen, indem sie den Geräteführerschein erwerben</p>

Unterrichtsschwerpunkt III: **Rhythmen (mit/ohne Handgerät) erfahren, aufnehmen und in Bewegung umsetzen**

Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten (Schwerpunkt: Teamkompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern • Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten und präsentieren • Bewegungen anforderungsgemäß steuern und situationsadäquat variieren • Rhythmen in Bewegung umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • vorgegebene / selbst erzeugte Rhythmen in Bewegung umsetzen • spezifische Möglichkeiten eines Handgerätes entdecken und umsetzen • ausgewählte Bewegungsabläufe im Takt üben, variieren und gemeinsam / synchron durchführen • Bewegungen selbst zusammenstellen und dabei choreografische Grundelemente verwenden • einfache Improvisationsübungen umsetzen • musikalische Wechsel erkennen und bewegungsmäßig adäquat reagieren • räumliche Variationen finden • eine Gestaltung präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • nach Klatschen/Trommeln hüpfen, laufen, gehen, springen, galoppieren, in Zeitlupe bewegen • selbst Rhythmen erzeugen, mit Partner, in der Gruppe. • verschiedene Sprünge der Musik anpassen • sich körperlich ausdrücken • spezifische Möglichkeiten eines Handgerätes (Ball o. Band) erkunden wie z. B. rollen, prellen, werfen, fangen oder schwingen, 8er, Spiralen zeichnen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die Rhythmisierung von Bewegungsabläufen ist ein grundlegendes sportliches Prinzip, das hier spielerisch vorbereitet und umgesetzt wird. Besonders wichtig sind vielfältige Bewegungen, die durch die Verwendung von Musik (hoher Aufforderungscharakter) eine große Variationsbreite erfahren sollen • dem altersbedingten großen Bewegungsdrang wird durch abwechslungsreiche, vielseitige und unterschiedliche musikalische und inhaltliche Gestaltung Rechnung getragen
2	Urteils- und Entscheidungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren • sich im handelnden Umgang mit Bewegung persönliche Ziele setzen, diese konsequent verfolgen und Strategien zu deren Erreichung ableiten und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Feedbackbögen ausfüllen können • ausgewählte Bewegungsabläufe im Takt üben • variieren und gemeinsam/ synchron durchführen • Bewegungen selbst zusammenstellen und dabei choreografische Grundelemente verwenden • räumliche Variationen finden 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Sprünge der Musik anpassen • (Schrittsprünge, Drehsprünge...) z. B. innerhalb eines „Zirkusprojektes“ auch tänzerische/gymnastische Einlagen in der Gruppe einstudieren/ selbst gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen sind so zu gestalten, dass Möglichkeiten zur Entwicklung der Kreativität, synchronen Bewegung und sozialen Kompetenz im Rahmen von Gruppen- und Partnerarbeit gegeben sind
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • anforderungsgemäß Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperieren und sich verständigen • eine Gestaltung in der Gruppe präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • selbst Rhythmen erzeugen, mit Partner, in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner und Gruppenarbeit

Unterrichtsschwerpunkt IV: **Klasse 6 Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten. Tanzen lernen / Tänze erlernen**
(Schwerpunkt: Team- und Bewegungskompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungs-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern • Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten • Kooperieren und sich verständigen • Arm- und Beinbewegungen koordinieren • für einen Tanz charakteristische Bewegungsqualitäten imitieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Hip Hop Grundschriffe erlernen • die entsprechende Bewegungsqualität („Groove“) andeutungsweise umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Schrittfolgen eines ausgewählten Tanzes erlernen/vertiefen • sich mit Partnern/in der Gruppe synchron bewegen • eine kleine Bewegungsgestaltung mit Partnerin /der Kleingruppe inszenieren
2	Urteils- und Entscheidungs-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • ihre persönlichen Fähigkeiten dem Leistungsstand der Gruppe anpassen • die Qualität einer Gruppenpräsentation nach vorher festgelegten Kriterien erkennen und beurteilen • mit Gefühlen von Angst vor Blamage (auch und gerade bei Mitschülern/ Mitschülerinnen) und Erfolg umgehen. • sich dabei im Takt bewegen • choreografische Gestaltungselemente variieren • ihr Repertoire erweitern • choreografische Elemente räumlich korrekt umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Ebenen (Sprünge und „floor work“) mit-einbeziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • klar akzentuierte rhythmische Strukturen, wie z. B. Hip Hop Musik, sollen zu einschlägigen Bewegungsaktionen in Tempo und Dynamik führen und geben motivierende Impulse für bewegungsgestalterische Einfälle
3	Team-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • anforderungsgemäß Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren • anforderungsbezogen kooperieren, Arbeits-, Gruppen- und Bewegungsprozesse konstruktiv reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • in Partner- und Gruppenarbeit Strategien zum gemeinschaftlichen Erfolg entwickeln • Leistungsunterschiede konstruktiv berücksichtigen und alle in die Arbeit mit einbeziehen • sich einigen, mit Führungsrollen umgehen • vorgegebene Tanzschritte mit Musik alleine, mit Partner/Partnerin oder in der Gruppe durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolgen z. B. eines „Square Dance“ durchführen und in der Gruppe nach Ansage richtig im Takt ausführen können • eine kleine Choreografie in der Gruppe tanzen (z.B. Square Dance) und selbst erstellen können (Hip Hop: deutliche Raumaufteilung, Positionswechsel, klarer Anfang und Schlusspose... 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen sind so zu gestalten, dass Möglichkeiten zur Entwicklung der individuellen Fähigkeiten und sozialen Kompetenz (z. B. Übernahme einer „Coaching“-Rolle) im Rahmen von Gruppenarbeit gegeben sind

Unterrichtsschwerpunkt V: **Klasse 6 Laufen, Springen, Werfen** (Schwerpunkt: Bewegungskompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern in sportlichen Handlungssituationen Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Beweglichkeit anforderungsgemäß anwenden grundlegende Möglichkeiten der Fortbewegung, des Richtungswechsels und Anhaltens auf situationsspezifische Erfordernisse anwenden 	<p>Laufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> im unteren Mittelstreckenbereich ein gleiches Lauftempo halten in Fang- und Laufspielen ihre Start-, Reaktions- und Beschleunigungsfähigkeiten optimal ausnutzen ihre Bewegungen auch in hohem Lauftempo gut koordinieren <p>Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> grundlegend rhythmisch mit dem Sprungseil springen ihre Sprungbewegungen koordinieren, insbesondere den ein- und beidbeinigen Absprung weitsprungspezifische Regeln für den leichtathletischen Wettkampf im Rahmen der Bundesjugendspiele verstehen und anwenden ein- und beidbeinig nach Anlauf abspringen ihre Absprungbewegungen auch in hohem Lauftempo gut koordinieren den Grundsprung mit dem Sprungseil mit und ohne Zwischensprung ausführen <p>Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ihre Wurfbewegungen koordinieren, insbesondere in Verbindung mit kurzem Anlauf mit dem 80g Schlagball aus dem 3er Rhythmus werfen weitwurfspezifische Regeln für den leichtathletischen Wettkampf im Rahmen der Bundesjugendspiele verstehen und anwenden zielgenau geradeaus Werfen ein- und beidhändig Werfen aus dem Stand und dem 3er Rhythmus werfen ihre Wurfbewegungen auch in Spielsituationen 	<p>Laufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ausdauerndes Laufen: gleichmäßiges Tempo laufen (10-15 Minuten) Rhythmisches Laufen Lauf ABC/ Koordinationsschule (Kordinationsleiter) <p>Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> in die Weite und in die Höhe springen messen und vergleichen hinauf- und hinunterspringen ein- und beidbeiniges Abspringen mit und ohne Anlauf Absprung vom Reutherbrett Überwinden von Hindernissen im Sprung rhythmisches Seilspringen zu Musik (Grundsprung) <p>Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> in die Weite und zielgenau werfen Schlagwürfe mit verschiedenen Wurfgeräten ausführen Werfen im Sprung Medizinballstoßen (BJS) 	<p>Laufen. Springen, Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> die altersbedingte Forderung nach abwechslungsreichen, vielseitigen und reizvoll variablen Übungsangeboten sollte beachtet werden. Die Schüler sollen Freude am ausdauernden Laufen entwickeln spielerische Übungsformen werden für Laufen, Springen Werfen empfohlen. z. B. Zeitschätzläufe, Staffelläufe Knobelsprint, Turnbanksprint, Springen über Bananenkisten, Bänke und Kästen, Sprungstaffeln Flutterballwurf in der Halle mit Zielvorgabe Passgenaues Werfen Medizinballstöße und Würfe

HvGG: Fachcurriculum Sport 5/6 (2018)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
			gut koordinieren		
2	Urteils- und Entscheidungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen und dabei die Möglichkeiten zur Verwendung verschiedener Gütemaßstäbe und Bezugsnormen bei der Leistungsbewertung aufzeigen ein fachbezogenes Repertoire an Methoden und Strategien zur Gestaltung von Bewegungssituationen selbstständig nutzen 	<p>Laufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ihre Sinneswahrnehmung verbessern, Bewegungserlebnis und Körpererfahrung erweitern unter Anleitung angemessene Übungsbedingungen für Sprint und Ausdauerläufe herstellen ihre eigenes und das Laufvermögen der Gruppenmitglieder realistisch einschätzen laufspezifische Regeln für den leichtathletischen Wettkampf im Rahmen der Bundesjugendspiele verstehen und anwenden <p>Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> unter Anleitung angemessene Übungsbedingungen herstellen beim Weitsprung ihren Anlauf festlegen und einteilen ihre persönliche Sprungkraft bei unterschiedlichen Anforderungen realistisch einschätzen ihre Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsabhängig handeln Risiken bewerten und für sich selbst als An- oder Überforderung erkennen mit Gefühlen der Angst (auch und gerade bei MitschülerInnen) und Mut umgehen <p>Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ihre persönliche Wurfkraft bei unterschiedlichen Anforderungen realistisch einschätzen ihre Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsabhängig handeln 	<ul style="list-style-type: none"> ihre eigenes und das Laufvermögen der Gruppenmitglieder realistisch einschätzen ihre eigenes und das Sprungvermögen der Gruppenmitglieder realistisch einschätzen Bewegungsausführung nach vereinbarten Kriterien beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> Übungsformen sind so zu gestalten, dass Möglichkeiten zur Entwicklung der personalen und sozialen Kompetenz im Rahmen von Gruppenwettkämpfen und –aufgaben gegeben sind
3	Teamkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> anforderungsgemäß Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren 	<p>Laufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen 	<p>Laufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Partner- und Gruppenläufe Läufe in verschiedenen Sozial- 	<ul style="list-style-type: none"> Übungsformen sind so zu gestalten, dass Möglichkeiten zur Entwicklung der personalen und sozialen Kompetenz im Rahmen von

HvGG: Fachcurriculum **Sport 5/6** (2015)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
		<ul style="list-style-type: none"> anforderungsbezogen kooperieren, Arbeits-, Gruppen- und Bewegungsprozesse konstruktiv reflektieren Interessens- und Leistungsunterschiede auch unter Genderaspekten konstruktiv berücksichtigen 	<ul style="list-style-type: none"> einen Ausdauer- oder Sprintwettkampf als Gruppenwettkampf auf der Grundlage eines gemeinsam entwickelten Konzepts durchführen Leistungsunterschiede konstruktiv berücksichtigen <p>Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> einen Sprungwettkampf als Gruppenwettkampf auf der Grundlage eines gemeinsam entwickelten Konzepts durchführen <p>Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> einen Wurfwettkampf als Gruppenwettkampf auf der Grundlage eines gemeinsam entwickelten Konzepts durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> und Ordnungsformen Staffellaufen (Pendel-, Umkehr-, Endlosstaffel) <p>Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Springen als Wettkampf und Spielform in verschiedenen Sozial- und Ordnungsformen (Sprunggarten) <p>Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Werfen als Wettkampf und Spielform in verschiedenen Sozial- und Ordnungsformen (Wurfparcour, Hallenbiathlon etc.) Werfen und Fangen in Einzel- und Partnerübungen mit unterschiedlichen Wurfobjekten zur Koordinationsschulung 	<p>Gruppenwettkämpfen und –aufgaben gegeben sind</p>

Unterrichtsschwerpunkt VI: **Klasse 6 Mit und gegen den Partner kämpfen – Ringen und Raufen** (Schwerpunkt: Teamkompetenzerwerb)

#	Kompetenzbereich	Standard (Fachkompetenz) Die Lernenden können...	Inhaltsbezogene Kompetenz..., indem sie konkret...	Überprüfung des Kompetenzerwerbs	Arbeitsformen & Lernwege
1	Bewegungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden • Bewegung anforderungsgemäß steuern und situationsadäquat variieren • in sportlichen Handlungssituationen anforderungsgemäß reagieren • mit- und gegeneinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • situationsbezogen fallen und landen • eigene Kräfte und fremde Gegenkräfte wahrnehmen und mit beiden experimentieren • durch antizipiertes Fallen Verletzungen vermeiden • den eigenen Körper im Flug und bei der Landung kontrollieren • eigene und fremde Kräfte gezielt wahrnehmen • antizipiert Fallen 	<ul style="list-style-type: none"> • kontrolliert Fallen und Landen 	<ul style="list-style-type: none"> • im Sinne der Verletzungsprophylaxe können Handlungsstrategien entwickelt werden, um Stürze unbeschadet zu überstehen • hilfreiche Falltechniken werden erlernt
2	Urteils- und Entscheidungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • sich im handelnden Umgang mit Bewegungen persönliche Ziele setzen, diese konsequent verfolgen und Strategien zu deren Erreichung ableiten und reflektieren • Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen • verantwortungsbewusst sichern und helfen • das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen, reflektieren und situationsbezogen handeln 	<ul style="list-style-type: none"> • angreifenden Kräften durch geschicktes Ausweichen die Wirkung nehmen • angemessen mit der Kraft umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • mögliche Leitfragen / Hypothesen: Wie kann man einem stärkeren Partner Paroli bieten? Wer ist wirklich stärker? • Kraftdosierung 	<ul style="list-style-type: none"> • Kinder lernen beim Zweikämpfen das Umgehen mit eigener und fremder Aggression, sie erfahren unmittelbare körperliche Kraft, sie lernen das Verarbeiten von Sieg und Niederlage, sie entwickeln Selbstdisziplin und verbessern ihre Wahrnehmungsfähigkeit im Umgang mit anderen • durch das bewusste Wahrnehmen von Situationen und bewusstes Erlernen partnerschaftlicher Verhaltensweisen im Rahmen eines kämpferisch ausgerichteten Bewegungsdialogs können Sozialkompetenz, Empathie und Widerstandskräfte gegen Gewalt gefördert werden

HvGG: Fachcurriculum **Sport 5/6** (2015)

3	Team-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • regel- und normengeleitete Vorgaben bei körperlicher Auseinandersetzung einhalten und akzeptieren • Leistungsunterschiede konstruktiv berücksichtigen • in sportlichen Übungs- und Wettkampfsituationen Organisationsformen befolgen. Regeln und Wettkampfvorschriften erläutern, einhalten und gezielt verändern • sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen • sportliche Wettbewerbssituationen selbstständig organisieren und regeln. Interessens- und Leistungsunterschiede auch unter Genderaspekten konstruktiv berücksichtigen 	<ul style="list-style-type: none"> • im partnerschaftlich abgesprochenen Spiel mit der Kraft angemessen umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner in unterschiedlichen Ausgangsstellungen wegschieben oder – ziehen, Sumo-Kampf, Schildkröte auf den Rücken drehen... 	<ul style="list-style-type: none"> • Kämpfen wird bestimmt durch die unmittelbare körperliche Auseinandersetzung mit anderen • der Unterricht bietet die Möglichkeit im Mit- und Gegeneinander, in dem es immer fair, also nach Regeln und unter Vermeidung von Verletzungen, zugehen muss, bei hoher emotionaler Beteiligung beträchtliche Fähigkeiten zur Affektbeherrschung und -kanalisierung zu entwickeln • als Vorbereitung auf ein Unterrichtsvorhaben zum Ringen und Kämpfen sind neben kooperativen Spielformen zum Abbau von Berührungängsten und zur Anbahnung von Körperkontakten viele Übungen zur Schulung von Gleichgewicht und Körperspannung besonders geeignet • Spielformen zur Anbahnung von Körperkontakt leisten hierbei einen wichtigen Beitrag, sich auf Berührungen einzulassen
---	----------------	---	--	---	---