

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C auf der Grundlage der neuen Rahmenlehrpläne

Fach: SPORT / JUNGEN		Jahrgangsstufe 10							
Themen / Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug / Niveaustufe		Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung / Standards <i>Bezüge zum SP und zu den BC/ÜT¹</i>	Zeitleiste (Stundenumfang: ca...)	Formen der Leistungsüberprüfung/ Beobachtungsschwerpunkt			
Laufen, Springen, Werfen, Stoßen Leichtathletik	BEWEGUNGSFELDÜBERGREIFENDE STANDARDS Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Auswirkungen sportlicher Belastung und Erholung beschreiben; Möglichkeiten des Übens und Trainierens zur Leistungssteigerung nennen 		H	ÜT 5: Gesundheitsförderung	ca. 20 Std.			
	BEWEGEN UND HANDELN Laufen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Kurzstrecke (100m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen (Tiefstart) zurücklegen 		H				siehe Leistungstabelle	
		<ul style="list-style-type: none"> • Mittelstrecke (1000m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen zurücklegen 		H				siehe Leistungstabelle	
		<ul style="list-style-type: none"> • Dauerleistung: durchgehend ihr Alter, erhöht um fünf Minuten, laufen. Alternative: 12-Minuten-Lauf oder Beep-Test 		H				siehe Leistungstabelle	
		Weitspringen	<ul style="list-style-type: none"> • mit einem rhythmischen Anlauf aus der Absprungzone funktional (Schrittsprungtechnik) in die Weite springen 					H	siehe Leistungstabelle
		Hochsprung	<ul style="list-style-type: none"> • mit rhythmischem Anlauf (5 Schritte) funktional in die Höhe springen 					H	siehe Leistungstabelle
Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagballwurf oder Speer mit rhythmischem Anlauf (Drei-Schritt-Rhythmus bzw. Fünf-Schritt-Rhythmus) und einer Ganzkörperstreckung weit werfen 		H	siehe Leistungstabelle					
Bewegen an	BEWEGUNGS-								

¹ SP = Schulprogramm

BC = Basiscurricula (Sprachbildung und Medienbildung), vgl. RLP Teil B

ÜT = Übergreifende Themen, vgl. RLP Teil B

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C auf der Grundlage der neuen Rahmenlehrpläne

Geräten				ÜT 5: Gesundheitsförder- rung ÜT 6: Gewaltprävention	ca. 20 Std.	
Barren	<i>FELDÜBER- GREIFENDE KOMPETENZ- BEREICHE:</i> Interagieren Methoden anwenden <i>BEWEGEN UND HANDELN:</i> Rollen und Drehen, Stützen	<ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen) • Maßnahmen und Methoden des Helfens und Sicherns kennen und anwenden • eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh- und Stützbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren 	H H H			Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungs- kriterien aus Aufgrätschen, Schwingen, Rolle, sowie Fechterflanke turnen
Sprung	Springen und Landen	<ul style="list-style-type: none"> • eine individuell hohe Anlaufgeschwindigkeit in einem Sprung über ein Turngerät (Kasten, Pferd, Doppelbock) umsetzen und sicher landen 	H			Sprunghocke oder Grätschsprung über den Kasten längs, den Doppelbock oder das Pferd quer entsprechend der qualitativen Be- urteilungskriterien turnen

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C auf der Grundlage der neuen Rahmenlehrpläne

Sportspiele	BEWEGUNGS- FELDÜBER- GREIFENDE KOMPETENZ- BEREICHE					
Volleyball	Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> • In komplexen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Regeln entsprechend interagieren • Unter Anleitung Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. als Schiedsrichterin) 	G	ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention ÜT 9: Kulturelle Bildung	ca. 16 Std.	Pritschen, Baggern, Angriffs- und Aufschlag in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen
	BEWEGEN UND HANDELN: Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Volleyball) annehmen und abspielen (Pritschen, Baggern, Aufschlag von unten)im Kleinfeld 	G			
	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Volleyball) sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf im Kleinfeld nutzen 	G			
			G			
Hockey	Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt annehmen (Stoppen) und abspielen (Schiebepass) 	G	ca. 16 Std.	Schieben, Zieher, Stoppen, Torschuss in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen	
	Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> • das Spielobjekt regelgerecht und funktional führen (Dribbling) 	G			
	Abschließen	<ul style="list-style-type: none"> • aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen (Torschuss) 	G			
	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungsrichtung des Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in offensive und defensive Nutzen 	G			
Basketball	Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Basketball) annehmen und abspielen (Druckpass, Bodenpass, Sternschritt) • das Spielobjekt (Basketball) regelgerecht und funktional führen (Dribbling) 	G	ca. 16 Std.	Passspiel, Dribbling, Korbleger und Positionswurf in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen	
			G			
	Abschließen		G			

Schulinternes Curriculum - Fachpläne Teil C auf der Grundlage der neuen Rahmenlehrpläne

Handball	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> • aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen (Positionswurf, Korbleger) 	G	ca. 16 Std.	gen
	Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Basketball) sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in offensive und defensive Nutzen 	G		
	Abschließen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Handball) annehmen und abspielen (Schlagwurfpass und Bodenpass) • das Spielobjekt (Handball) regelgerecht und funktional führen (Dribbling) 	G		
	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> • aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen (Schlagwurf, Sprungwurf) 	G		
Kleine Spiele Endzonen- und Schlagspiele	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Handballball) sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in offensive und defensive Nutzen 	G	ca. 16 Std.	Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen
	Spiele spielen und verändern	<ul style="list-style-type: none"> • freie Räume, die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in Offensive und defensive nutzen 	G		
	Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Finten funktional anwenden • gemeinsam kriterienorientiert Spielideen und Spielregeln erarbeiten und eigenverantwortlich umsetzen 	G		
		<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional Spielobjekte annehmen und abspielen 	G		