

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

Fach: SPORT		Jahrgangsstufe 5				
Themen / Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug / Niveaustufe		Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung / Standards <i>Bezüge zum SP und zu den BC/ÜT¹</i>	Zeitleiste (Stundenumfang: ca...)	Formen der Leistungsüberprüfung
Laufen, Springen, Werfen, Stoßen / Leichtathletik	BEWEGEN UND HANDELN: Laufen	<ul style="list-style-type: none"> eine Kurzstrecke (50m) schnell auf dem Fußballen vorwärts laufen, aus verschiedenen Positionen starten Mittelstrecke (800m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen zurücklegen Dauerleistung: durchgehend ihr Alter, erhöht um fünf Minuten, laufen 	C	ÜT 5: Gesundheitsförderung Körpererfahrung (Be- und Entlastung) Erfahren der eigenen Leistung	ca. 30 Std.	Siehe Leistungstabelle
	Weitspringen	<ul style="list-style-type: none"> mit Anlauf einbeinig aus der Absprungzone in die Weite springen 	D			Siehe Leistungstabelle
	Werfen	<ul style="list-style-type: none"> Schlagballwurf mit einer Ganzkörperstreckung und der Verlängerung des Beschleunigungsweges weit werfen 	D			Unter wettkampfnahen Bedingungen 12 Minuten durchgehend laufen
		<ul style="list-style-type: none"> Vorbereitung Bundesjugendspiele 	D			siehe Leistungstabelle
	BEWEGUNGS-FELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZBEREICHE: Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> Auswirkungen sportlicher Belastung und Erholung wahrnehmen 				siehe Leistungstabelle
						Durchführung Wettkampf

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

<p>Bewegen an Geräten</p> <p>Seilturnen</p> <p>Bodenturnen</p> <p>Reck</p> <p>Bock</p>	<p><i>BEWEGEN UND HANDELN:</i></p> <p>Schaukeln, Schwingen und Hangeln</p> <p>Rollen Stützen und Balancieren</p> <p>Rollen, Stützen und Klettern</p> <p>Springen und Landen</p> <p><i>BEWEGUNGS-FELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE:</i> Interagieren / Methoden anwenden Bewegen und Handeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit Körperspannung schaukeln, schwingen, hangeln und klettern • eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Stütz- und Balancierbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren • eine vorgegebene Bewegungsfolge mit Roll- und Drehbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren • mit Anlauf beidbeinig mit einer Grätsche über den Bock springen und sicher landen • unter Anleitung Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen) / Maßnahmen und Methoden des Helfens und Sicherens kennen und anwenden Schwächeren helfen und sie integrieren Mit Sportgeräten und Materialien sachgerecht umgehen 	<p>C</p> <p>D</p> <p>D</p> <p>D</p>	<p>ÜT 5: Gesundheitsförderung</p> <p>ÜT 6: Gewaltprävention</p>	<p>ca. 25 Std.</p>	<p>Rollen, Scherhandstand, in einer Übungsverbinding entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen</p> <p>Sprung in den Stütz Felgabzug und Unterschwingung aus der Schrittstellung in einer Übungsverbinding entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen</p> <p>Einen Grätschsprung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen</p>
<p>Spiele Kleine Spiele</p>	<p><i>BEWEGEN UND HANDELN</i></p>					

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

<p>Endzonen- und Schlagspiele</p>	<p>Taktik</p> <p>Spiele spielen und verändern</p> <p>Annehmen und Abspielen</p> <p><i>BEWEGUNGS-FELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE:</i> Interagieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • freie Räume, die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf nutzen • Spielideen erfassen und weitgehend selbständig umsetzen, Spielregeln erarbeiten und verändern • regelgerecht und funktional Spielobjekte annehmen und abspielen • kooperativ in der Gruppe handeln und sich gezielt unterstützen • unter Anleitung miteinander fair konkurrieren • Regeln vereinbaren und einhalten • mit Erfolgen und Enttäuschungen fair umgehen 	<p>C</p> <p>D</p> <p>D</p>	<p>ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention ÜT 9: Kulturelle Bildung</p>	<p>ca. 30 Std.</p>	<p>Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen</p>
<p>Sportspiele</p> <p>Basketball</p>	<p><i>BEWEGEN UND HANDELN</i> Annehmen und Abspielen</p> <p>Spielobjekt führen</p> <p>Abschließen</p> <p>Taktik</p> <p><i>BEWEGUNGS-FELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE:</i> Interagieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Basketball) in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen (Druckpass, Bodenpass, Sternschritt) • das Spielobjekt (Basketball) regelgerecht und funktional führen (Dribbling) • aus der Bewegung zielführend abschließen (Positionswurf) • die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Basketball) sowie der Mitspielenden erkennen und darauf reagieren • in komplexen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren • unter Anleitung miteinander fair konkurrieren • mit Erfolgen und Enttäuschungen fair umgehen • sich mit ihren Stärken in die Gruppe einbringen 	<p>D</p> <p>D</p> <p>D</p> <p>D</p>	<p>ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention ÜT 9: Kulturelle Bildung</p>	<p>ca. 8 Std.</p>	<p>Passspiel, Dribbling und Positionswurf in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen</p>

