

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

Fach: SPORT / JUNGEN		Jahrgangsstufe 6				
Themen / Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug / Niveaustufe		Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung / Standards <i>Bezüge zum SP und zu den BC/ÜT¹</i>	Zeitleiste (Stundenumfang: ca...)	Formen der Leistungsüberprüfung / Beobachtungsschwerpunkte
Laufen, Springen, Werfen, Stoßen Leichtathletik	<i>BEWEGUNGSFELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZBEREICHE:</i> Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Auswirkungen sportlicher Belastung und Erholung beschreiben 		D	ÜT 5: Gesundheitsförderung ca. 30 Std.	Siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle
	<i>BEWEGEN UND HANDELN:</i> 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 		D		
	Weitspringen	<ul style="list-style-type: none"> • mit Anlauf einbeinig aus der Absprungzone in die Weite springen 		D		
	Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagballwurf mit einer Ganzkörperstreckung und der Verlängerung des Beschleunigungsweges weit werfen 		D		

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

Bewegen an Geräten	<i>BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE KOMPETENZ- BEREICHE:</i> Interagieren	<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 Sicherens kennen und anwenden 	D	ÜT 5: Gesundheitsförde- rung ÜT 6: Gewaltprävention	ca. 25 Std.	
	Methoden anwenden		D			
	<i>BEWEGEN UND HANDELN:</i>					
	Seilturnen	Schaukeln, Schwingen und Hangeln	<ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung schaukeln, schwingen, hangeln und klettern 			D
	Bodenturnen	Rollen Stützen und Balancieren	<ul style="list-style-type: none"> • eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Stütz- und Balancierbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren 			D
Reck	Rollen, Stützen und Klettern	<ul style="list-style-type: none"> • eine vorgegebene Bewegungsfolge mit Roll- und Drehbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren 	D	Sprung in den Stütz Felgabzug und Unterschwingung aus der Schrittstellung in einer Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen		
Bock	Springen und Landen	<ul style="list-style-type: none"> • mit Anlauf beidbeinig mit einer Grätsche über den Bock springen und sicher landen 	D	Einen Grätschsprung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen		

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

Sportspiele	BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE KOMPETENZ- BEREICHE: Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> • in komplexen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Regeln entsprechend interagieren • 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) 	D D D D	ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförde- rung ÜT 6: Gewaltprävention ÜT 9: Kulturelle Bil- dung	ca. 16 Std.	
Basketball	BEWEGEN UND HANDELN Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Basketball) in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen (Druckpass, Bodenpass, Sternschritt) 	D		ca. 16 Std.	Passspiel, Dribbling und Positionswurf aus kurzer Distanz in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen
	Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> • das Spielobjekt (Basketball) regelgerecht und funktional führen (Dribbling) 	D			
	Abschließen	<ul style="list-style-type: none"> • aus der Bewegung zielführend abschließen (Positionswurf) 	D			
	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Basketball) sowie der Mitspielenden erkennen und darauf reagieren 	D			Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen
Kleine Spiele Endzonen- und Schlagspiele	Taktik	<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 	D		ca. 16 Std.	
	Spiele spielen und verändern	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsam kriterienorientiert Spielideen und Spielregeln erarbeiten 	D			
	Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional Spielobjekte annehmen und abspielen 	D			

