

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

Fach: SPORT / JUNGEN		Jahrgangsstufe 7				
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	BEWEGUNGSFELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZBEREICHE: Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Auswirkungen sportlicher Belastung und Erholung beschreiben 		E	ÜT 5: Gesundheitsförderung ca. 20 Std.	Siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle
	BEWEGEN UND HANDELN: Laufen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Kurzstrecke (75m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen (Tiefstart) zurücklegen • Mittelstrecke (1000m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen zurücklegen • Dauerleistung: durchgehend ihr Alter, erhöht um fünf Minuten, laufen; Alternative: 12-Minuten Lauf oder Beep-Test 		E		
	Weitspringen	<ul style="list-style-type: none"> • aus der Absprungzone funktional (Schrittsprungtechnik) in die Weite springen 		E		
	Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagballwurf mit rhythmischem Anlauf und einer Ganzkörperstreckung weit werfen 		E		
Kämpfen nach Regeln / Kämpfen um Gegenstände, Körperpositionen und Raum	BEWEGUNGSFELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZBEREICHE: Reflektieren und Urteilen Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> • Entscheidungen für ihr eigenes sport- und bewegungsbezogenes Handeln formulieren und begründen • In komplexen sport- und bewegungsbezogenen 		E E	ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6:	ca. 15 Std.

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><i>BEWEGEN UND HANDELN:</i> Fallen</p> <p>Kämpfen</p>	<p>Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam erarbeiteten Regeln entsprechend interagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> nach Einwirkung des Partners aus unterschiedlichen Ausgangslagen sicher und kontrolliert fallen selbstständig erarbeitete Lösungsansätze zum Erobern, Einnehmen bzw. Verteidigen von Gegenständen, Körperpositionen und Raum im Stand und am Boden um-setzen 	<p>E</p> <p>E</p>	<p>Gewaltprävention</p>		
<p>Bewegen an Geräten</p> <p>Bodenturnen</p> <p>Reck</p>	<p><i>BEWEGUNGS-FELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE:</i> Interagieren</p> <p>Methoden anwenden</p> <p><i>BEWEGEN UND HANDELN:</i> Rollen und Drehen</p>	<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 eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh- und Überschlagbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh- und Überschlagbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren 	<p>E</p> <p>E</p> <p>E</p> <p>E</p>	<p>ÜT 5: Gesundheitsförderung</p> <p>ÜT 6: Gewaltprävention</p>	<p>ca. 15 Std.</p>	<p>Rollen, Handstand, Hand-Stützüberschlag seitwärts und / oder Kopfstand in einer Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen</p> <p>Felgaufschwung, Felgumschwung vorlings rückwärts, Unterschwingung in einer Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen</p>

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 • unter Anleitung Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. als Schiedsrichterin) 	E	ÜT 3: Demokratiebildung		
	Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Merkmale sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren 	E	ÜT 5: Gesundheitsförde- rung ÜT 6: Gewaltprävention ÜT 9: Kulturelle Bil- dung		
Basketball	BEWEGEN UND HANDELN Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Basketball) annehmen und abspielen (Druckpass, Bodenpass, Sternschritt) 	E		ca. 16 Std.	Passspiel, Dribbling und Positionswurf in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen
	Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> • das Spielobjekt (Basketball) regelgerecht und funktional führen (Dribbling) 	E			
	Abschließen	<ul style="list-style-type: none"> • aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen (Positionswurf, Korbleger) 	E			
	Taktik	<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 	E			
Fußball	Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Fußball) annehmen und abspielen (Stoppen mit Innenseite oder Sohle, Innenseitstoß) 	E		ca. 16 Std.	Passspiel, Dribbling und Torschuss in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen
	Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> • das Spielobjekt (Fußball) regelgerecht und funktional führen (Dribbling) 	E			
	Abschließen	<ul style="list-style-type: none"> • aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen (Torschuss als Vollspannstoß) 	E			
	Taktik					

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

Kleine Spiele Endzonen- und Schlagspiele	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Fußball) sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in offensive und defensive Nutzen 	E		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 	E			
	Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsam kriterienorientiert Spielideen und Spielregeln erarbeiten 	E			
		<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional Spielobjekte annehmen und abspielen 	E			