

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

Fach: SPORT / JUNGEN		Jahrgangsstufe 8					
Themen / Inhalte	Kompetenzbereich	Standardbezug / Niveaustufe		Fächerübergreifende Kompetenzentwicklung / Standards <i>Bezüge zum SP und zu den BC/ÜT</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 		F	ÜT 5: Gesundheitsförderung	ca. 20 Std.	
	BEWEGEN UND HANDELN Laufen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Kurzstrecke (75m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen (Tiefstart) zurücklegen 		F			siehe Leistungstabelle
		<ul style="list-style-type: none"> • Mittelstrecke (100m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen zurücklegen 		F			siehe Leistungstabelle
		<ul style="list-style-type: none"> • Dauerleistung: durchgehend ihr Alter, erhöht um fünf Minuten, laufen. Alternativen: 12-Minuten-Lauf oder Beep-Test 		F			siehe Leistungstabelle
	Weitspringen	<ul style="list-style-type: none"> • mit einem rhythmischen Anlauf aus der Absprungzone funktional (Schrittsprungtechnik) in die Weite springen 		F			siehe Leistungstabelle
	Hochsprung	<ul style="list-style-type: none"> • mit rhythmischem Anlauf (5 Schritte) funktional in die Höhe springen 		F			siehe Leistungstabelle
Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagballwurf mit rhythmischem Anlauf (Drei-Schritt-Rhythmus) und einer Ganzkörperstreckung weit werfen 		F			siehe Leistungstabelle	

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

		1.				
Bewegen an Geräten	<i>BEWEGUNGS-FELDÜBER-GREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE:</i>					
	Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> • unter Anleitung Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen) 	F	ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention	ca. 16 Std.	Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterienaus Sprung in den Stütz, Schwingen, Grätschsitz, sowie Kehre und/oder Wende turnen
	Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Maßnahmen und Methoden des Helfens und Sicherens kennen und anwenden 	F			
Barren	<i>BEWEGEN UND HANDELN:</i> Rollen und Drehen, Stützen	<ul style="list-style-type: none"> • eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh-, Stütz- und Überschlagbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren 	F			
Sprung	Springen und Landen	<ul style="list-style-type: none"> • eine individuell hohe Anlaufgeschwindigkeit in einem Sprung über den Kasten umsetzen und sicher landen 	F			Sprunghocke oder Grätschsprung über den Kasten quer entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen
Bewegungsfolgen gestalten und darstellen	<i>BEWEGUNGS-FELDÜBER-GREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE:</i>					
	Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> • Unter Anleitung Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen) 	F	ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention	ca. 12 Std.	
	Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Maßnahmen und Methoden des Helfens und Sicherens kennen und anwenden 	F			

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

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 • einfache Finten funktional anwenden 	F		ca. 10 Std.	Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen
	Spiele spielen und verändern	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsam kriterienorientiert Spielideen und Spielregeln erarbeiten und eigenverantwortlich umsetzen 	F			
	Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • regelgerecht und funktional Spielobjekte annehmen und abspielen 	F			
			F			