

# 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/ÜT<sup>1</sup></i>	Zeitleiste (Stundenumfang: ca...)	Formen der Leistungsüberprüfung
Laufen, Springen, Werfen, Stoßen / Leichtathletik	BEWEGEN UND HANDELN: Laufen	<ul style="list-style-type: none"> <li>eine <b>Kurzstrecke</b> (50m) schnell auf dem Fußballen vorwärts laufen, aus verschiedenen Positionen starten</li> <li><b>„Mittelstrecke“</b> (800m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen zurücklegen</li> <li><b>Dauerleistung:</b> 12´-Lauf im individuell höchsten Tempo zurücklegen und 18´-Lauf durchgehend laufen (in einem Hj. ist nach Wahl der Klasse verpflichtende die eine Leistung zu erbringen, im anderen Hj. die andere; grundsätzlich sind auch beide in jedem Hj. möglich)</li> </ul>	C	ÜT 5: Gesundheitsförderung	ca. 30 Std.	Siehe Leistungstabelle
			D	Körpererfahrung (Be- und Entlastung)		Siehe Leistungstabelle
			D	Erfahren der eigenen Leistung		siehe Leistungstabelle
			D			
	Weitspringen	<ul style="list-style-type: none"> <li>mit Anlauf einbeinig aus der Absprungzone in die Weite springen</li> </ul>	D			siehe Leistungstabelle
	Werfen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Schlagballwurf mit einer Ganzkörperstreckung und der Verlängerung des Beschleunigungsweges weit werfen</li> <li>Vorbereitung Bundesjugendspiele</li> </ul>	D			siehe Leistungstabelle
						Durchführung Wettkampf

<sup>1</sup> 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

	BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE KOMPE- TENZBEREICHE: Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>Auswirkungen sportlicher Belastung und Erholung wahrnehmen</li> </ul>				
<b>Bewegen an Geräten</b>	BEWEGEN UND HANDELN:					
Seilturnen	Schaukeln, Schwingen und Hangeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>mit Körperspannung schaukeln, schwingen, hangeln und klettern</li> </ul>	C	ÜT 5: Gesundheitsförde- rung	ca. 25 Std.	
Bodenturnen	Rollen Stützen und Balancieren	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Stütz- und Balancierbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren</b></li> </ul>	D	ÜT 6: Gewaltprävention		Rollen, Scherhandstand, in einer Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen
Reck	Rollen, Stützen und Klettern	<ul style="list-style-type: none"> <li>eine vorgegebene Bewegungsfolge mit Roll- und Drehbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren</li> </ul>	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"> <li>mit Anlauf beidbeinig mit einer Grätsche über den Bock springen und sicher landen</li> </ul>	D			Einen Grätschsprung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen
	BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE	<ul style="list-style-type: none"> <li>unter Anleitung Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. bei kooperativen Aufgaben in Kleingruppen) / Maßnahmen und Methoden des Helfens und Sicherens kennen und</li> </ul>				

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

	<i>KOMPETENZ- BEREICHE:</i> Interagieren / Methoden anwenden Bewegen und Handeln	anwenden Schwächeren helfen und sie integrieren Mit Sportgeräten und Materialien sachgerecht umgehen				
<b>Spiele</b> Kleine Spiele Endzonen- und Schlagspiele	<i>BEWEGEN UND HANDELN</i> Taktik  Spiele spielen und verändern  Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• freie Räume, die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf nutzen</li> <li>• Spielideen erfassen und weitgehend selbständig umsetzen, Spielregeln erarbeiten und verändern</li> <li>• regelgerecht und funktional Spielobjekte annehmen und abspielen</li> </ul>	C  D  D	ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention ÜT 9: Kulturelle Bildung	ca. 30 Std.	Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen

	BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE KOMPETENZ- BEREICHE: Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>kooperativ in der Gruppe handeln und sich gezielt unterstützen</li> <li>unter Anleitung miteinander fair konkurrieren</li> <li>Regeln vereinbaren und einhalten</li> <li>mit Erfolgen und Enttäuschungen fair umgehen</li> </ul>				
<b>Sportspiele</b>	BEWEGEN UND HANDELN					
Basketball	Annehmen und Abspielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>regelmäßig und funktional das Spielobjekt (Basketball) in vereinfachten Spielsituationen annehmen und abspielen (Druckpass, Bodenpass, Sternschritt)</li> </ul>	D	ÜT 3: Demokratiebildung	ca. 8 Std.	Passspiel, Dribbling und Positionswurf in einer Komplexübung entspre- chend der qualitativen Beurteilungskriterien zei- gen
	Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> <li>das Spielobjekt (Basketball) regelmäßig und funktional führen (Dribbling)</li> </ul>	D	ÜT 5: Gesundheitsförde- rung		
	Abschließen	<ul style="list-style-type: none"> <li>aus der Bewegung zielführend abschließen (Positionswurf)</li> </ul>	D	ÜT 6: Gewaltprävention		
	Taktik	<ul style="list-style-type: none"> <li>die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Basketball) sowie der Mitspielenden erkennen und darauf reagieren</li> </ul>	D	ÜT 9: Kulturelle Bil- dung		
	BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE KOMPETENZ- BEREICHE: Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>in komplexen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren</li> <li>unter Anleitung miteinander fair konkurrieren</li> <li>mit Erfolgen und Enttäuschungen fair umgehen</li> <li>sich mit ihren Stärken in die Gruppe einbringen</li> </ul>				