

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

Fach: SPORT / JUNGEN					Jahrgangsstufe 6	
Themen / Inhalte	Kompetenz- bereich	Standardbezug / Niveaustufe	Fächerüber- greifende Kompetenzentwick- lung / Standards <i>Bezüge zum SP und zu den BC/ÜT¹</i>	Zeitleiste (Stunden- umfang: ca...)	Formen der Leistungsüberprüfung / Beobachtungsschwer- punkte	
Laufen, Sprin- gen, Werfen, Stoßen Leichtathletik	BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE KOMPE- TENZBEREICHE: Methoden anwenden BEWEGEN UND HANDELN: Laufen Weitspringen Werfen	<ul style="list-style-type: none"> Auswirkungen sportlicher Belastung und Erholung beschreiben eine Kurzstrecke (50m) schnell auf dem Fußballen vorwärts laufen, aus verschiedenen Positionen starten ,Mittelstrecke (800m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen zurücklegen Dauerleistung: 12'-Lauf im individuell höchsten Tempo zurücklegen und 20'-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) mit Anlauf einbeinig aus der Absprungzone in die Weite springen Schlagballwurf mit einer Ganzkörperstreckung und der Verlängerung des Beschleunigungswege weit werfen 	D D D D D	ÜT 5: Gesundheitsförde- rung	ca. 30 Std.	siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle siehe Leistungstabelle 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

Bewegen an Geräten	BEWEGUNGS-FELDÜBERGREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE: 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 Sicherns kennen und anwenden 	D	ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention	ca. 25 Std.	
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			Rollen, Scherhandstand, in einer Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen
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 Unterschwung 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 Basketball Kleine Spiele Endzonen- und Schlagspiele	BEWEGUNGS- FELDÜBERGREI- FENDE KOMPETENZ- BEREICHE: Interagieren BEWEGEN UND HANDELN Annehmen und Abspielen Spielobjekt führen Abschließen Taktik Taktik Spiele spielen und verändern Annehmen und Abspielen	<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 D D D D D	ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention ÜT 9: Kulturelle Bildung	ca. 16 Std.	
		<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 • freie Räume, die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in Offensive und defensive nutzen 	D D D D D	ca. 16 Std.	Passspiel, Dribbling und Positionswurf aus kurzer Distanz in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen	
		<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsam kriterienorientiert Spielideen und Spielregeln erarbeiten • regelgerecht und funktional Spielobjekte annehmen und abspielen 	D D	ca. 16 Std.	Anm.: Diese Spiele dienen auch als Hinführung zu den großen Sportspielen	

