

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/ÜT¹</i>	Zeitleiste (Stundenumfang: ca...)	Formen der Leistungsüberprüfung/ Beobachtungsschwerpunkt	
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 Mittelstrecke (100m) im individuell höchsten Tempo unter wettkampfnahen Bedingungen zurücklegen Dauerleistung: 12'-Lauf im individuell höchsten Tempo zurücklegen und 30'-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) 	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

Barren	Bewegen an Geräten	BEWEGUNGS-FELDÜBER-GREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE: Interagieren Methoden anwenden BEWEGEN UND HANDELN: Rollen und Drehen, Stützen	<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 <ul style="list-style-type: none"> eine unter Anleitung erarbeitete Bewegungsfolge mit Roll-, Dreh-, Stütz- und Überschlagbewegungen flüssig und mit Körperspannung präsentieren 	F F F	ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention ca. 16 Std.	Übungsverbindung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien aus Sprung in den Stütz, Schwingen, Grätschsitz, sowie Kehre und/oder Wende turnen Sprunghocke oder Grätschsprung über den Kasten quer entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien turnen
	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		
Sprung	Bewegungsfolgen gestalten und darstellen	BEWEGUNGS-FELDÜBER-GREIFENDE KOMPETENZ-BEREICHE: Interagieren Methoden anwenden	<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 	F F	ÜT 3: Demokratiebildung ÜT 5: Gesundheitsförderung ÜT 6: Gewaltprävention ca. 12 Std.	

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

Akrobatik / Bewegungskünste	BEWEGEN UND HANDELN: Darstellen	<ul style="list-style-type: none"> Eine Bewegungsfolge mit akrobatischen Elementen in Kleingruppen nach gemeinsam unter Anleitung erarbeiteten Kriterien gestalten und präsentieren 	F			In Kleingruppen von 2 bis 5 Schülerinnen eine Choreografie mit mindestens fünf akrobatischen Elementen entsprechend der erarbeiteten Kriterien gestalten und präsentieren
Sportspiele	BEWEGUNGS-FELDÜBER-GREIFENDE 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) 	F	ÜT 3: Demokratiebildung		
Handball	BEWEGEN UND HANDELN: Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> regelgerecht und funktional das Spielobjekt (Handball) annehmen und abspielen (Schlagwurfpass und Bodenpass) das Spielobjekt (Handball) regelgerecht und funktional führen (Dribbling) aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen (Schlagwurf, Sprungwurf) 	F	ÜT 5: Gesundheitsförderung		
Hockey	Abschließen Taktik	<ul style="list-style-type: none"> die Bewegungsrichtung eines Spielobjekts (Handballball) sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in offensive und defensive Nutzen 	F F	ÜT 6: Gewaltprävention	ca. 16 Std.	Passspiel, Dribbling, sowie Schlagwurf und/oder Sprungwurf in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen
	Annehmen und Abspiele Spielobjekt führen	<ul style="list-style-type: none"> regelgerecht und funktional das Spielobjekt annehmen (Stoppen) und abspielen (Schiebepass) das Spielobjekt regelgerecht und funktional führen (Dribbling) 	F F	ÜT 9: Kulturelle Bildung	ca. 16 Std.	Schieben, Stoppen, Torschuss in einer Komplexübung entsprechend der qualitativen Beurteilungskriterien zeigen
	Abschließen Taktik	<ul style="list-style-type: none"> aus unterschiedlichen Tempi und Bewegungsrichtungen zielführend abschließen (Torschuss) 	F			

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 des Spielobjekts sowie der Mitspielenden erkennen und diese für den Spielverlauf in offensive und defensive Nutzen • 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			