

Schulinternes Curriculum im Fach Sport

Klasse	Niveau- stufe	Verbindlicher Inhaltsbereich	Kompetenzorientierte Standards (beispielhaft)	Methoden und Tests	Bezüge zu anderen Fächern, den BC Sprachbildung, BC Medienbildung, übergreifende Themen
1	A	Spiele <ul style="list-style-type: none"> Lauf- und Fangspiele, einfache Ballspiele (Völkerball, Brennball) Laufen, Springen, Werfen, Stoßen <ul style="list-style-type: none"> Laufspiele, Staffelläufe, Springen in die Weite, Werfen mit verschiedenen Gegenständen 	Beispiel <i>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</i> Niveau A/B Interagieren Die SuS können in einfachen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren Bewegen und Handeln Die SuS können durchgehend ihr Alter in Minuten laufen und aus dem Stand und aus der Bewegung einbeinig/beidbeinig über kleine Hindernisse springen. Sie können verschiedene Gegenstände richtungsorientiert werfen Reflektieren und Urteilen Die SuS können unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu Sport und Bewegung erkennen Methoden anwenden Die SuS können einfach Hilfen kennen und anwenden	Tests Optische Überprüfung der Leistungen anhand eines komplexen Parcours, der die motorischen Grundfertigkeiten und koordinativen Grundfähigkeiten beinhaltet (Bsp. Slalomdribbling, Rolle vw. und Handstand, Hockwende an der Turnbank) Leistungsbewertung Die sport-und bewegungsbezogenen Fähigkeiten in den Niveaustufen A-C werden mithilfe von verbalen Beurteilungen vorgenommen	Musikalischer Bezug Verwendung des Tamburins zur Unterstützung einfacher rhythmischer Abfolgen
	B	Bewegungsfolgen gestalten und darstellen <ul style="list-style-type: none"> Fantasiereisen, Bewegungsgeschichten, Bewegungslieder, Erwärmungs- und Reaktionsspiele Bewegen an Geräten <ul style="list-style-type: none"> Gerätelandschaften, Rolle vw., Rolle rw., Sprung vom Sprungbrett, Schwingen an Seilen und Ringen, Balancieren auf Bänken, Grifftechniken, Sicherheitsstellungen, Hilfeleistungen, Körperspannung Kämpfen nach Regeln <ul style="list-style-type: none"> Einfache Partnerkämpfe, Zieh- und Schiebekämpfe 			
2	B	Fahren, Gleiten, Rollen <ul style="list-style-type: none"> Rollbrettführerschein, Bewegen mit Teppichfliesen Bewegen im Wasser (nur 3. Klasse) <ul style="list-style-type: none"> Wassergewöhnung, Tieftauchen, Streckentauchen, Sprünge ins Wasser, Brustschwimmtechnik, einfache Rettungsübungen 			
	C				
3	B				
	C				

4	<div style="background-color: #FFD700; text-align: center; padding: 5px;">C</div> <div style="background-color: #FF0000; text-align: center; padding: 5px;">D</div>	<p>Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf- und Fangspiele, einfache und komplexe Ballspiele (Völkerball, Brennball, Ball über die Schnur) <p>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlagballwurf, Sprint (50m mit Hochstart), Lauf-ABC <p>Bewegungsfolgen gestalten und darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben mit Sportgeräten und Materialien, An- und Entspannungsübungen und -spiele <p>Bewegen an Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerätelandschaften, Sprung vom Sprungbrett, Sprungrolle, Kopfstand <p>Kämpfen nach Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerkämpfe, Zieh- und Schiebekämpfe <p>Fahren, Gleiten, Rollen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fahrradübungen in der Verkehrsschule <p>Projekte/Wettbewerbe: Völkerballturnier, Zirkus Mondeo</p>	<p>Beispiel Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <p>Niveau C Interagieren Die SuS können in einfachen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren und gemeinsame Regeln entwickeln</p> <p>Bewegen und Handeln Die SuS können durchgehend ihr Alter, erhöht um 2 Minuten, laufen. Sie können mit Anlauf einbeinig/beidbeinig in die Höhe und in die Weite springen und verschiedene Gegenstände weit werfen</p> <p>Reflektieren und Urteilen Die SuS können unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu Sport und Bewegung erkennen und eigene Zugänge einordnen</p> <p>Methoden anwenden Die SuS können einfache Informationen in Bewegung umsetzen</p>	<p>Tests Überprüfung der leichtathletischen Disziplinen anhand von Leistungstabellen</p> <p>Überprüfung der Fitnessfähigkeit anhand von Leistungstabellen (Bsp. Seilspringen)</p> <p>Überprüfung der turnerischen Fähigkeiten anhand einer vorgegebenen Bewegungsverbindung (siehe Tabellen)</p> <p>Überprüfung der Sportspielfähigkeit anhand von technischen Einzeltests und taktischen Handlungsmerkmalen (siehe Tabellen)</p> <p>Leistungsbewertung (Niveaustufen D-H) <i>60-70 Prozent:</i> Bewegen und Handeln - sportmotorische Fertigkeiten und Fähigkeiten - individueller Leistungszuwachs - kreativer Umgang mit Formen der Bewegung <i>30-40 Prozent:</i> Interagieren, Reflektieren und Urteilen, Methoden anwenden Interagieren - kooperativ in der Gruppe handeln - soziales Verhalten (fair, Schwächeren helfen, etc.) Reflektieren und Urteilen - Mit Bewegungsanalysen Fehler erkennen und korrigieren - Begleitende Informationen aufnehmen und auswerten Methoden anwenden - Verantwortungsvolles Arbeiten einzeln und in Gruppen - Selbständiges Arbeiten an Stationen</p>	
5	<div style="background-color: #FFD700; text-align: center; padding: 5px;">C</div>	<p>Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • ESN-Hockey, Basketball, Völkerball <p>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprung, Hochsprung (i.d.Halle), Lauf-ABC <p>Bewegungsfolgen gestalten und darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funktionsgymnastik, rhythmische Bewegungsformen mit und ohne Musik 	<p>Beispiel Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <p>Niveau D Interagieren Die SuS können unter Anleitung partiell Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen</p> <p>Bewegen und Handeln Die SuS können durchgehend ihr Alter, erhöht um 5 Minuten, laufen und aus Anlauf aus einer Absprungzone weit springen.</p>	<p>Tests Überprüfung der leichtathletischen Disziplinen anhand von Leistungstabellen</p> <p>Überprüfung der Fitnessfähigkeit anhand von Leistungstabellen (Bsp. Seilspringen)</p> <p>Überprüfung der turnerischen Fähigkeiten anhand einer vorgegebenen Bewegungsverbindung</p>	

7	<div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 5px; font-weight: bold;">D</div> <div style="background-color: blue; color: white; text-align: center; padding: 5px; font-weight: bold;">E</div>	<p>Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> Basketball, Fußball, ESN-Hockey <p>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> Sprint (75m, Tiefstart), Schlagballwurf (aus dem Anlauf), Lauf-ABC <p>Bewegungsfolgen gestalten und darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> Gymnastische Grundformen (gehen, laufen, hüpfen, springen), einfache tänzerische Bewegungsfolgen <p>Bewegen an Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellen einer Bodenturnkür aus 5 Elementen, Mini-Trampolin <p>Kämpfen nach Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> Fallübungen, Partnerkämpfe <p><i>Projekte/Wettbewerbe:</i> Sportfest, Hockeyturnier</p>		<p>Tests</p> <p>Überprüfung der leichtathletischen Disziplinen anhand von Leistungstabellen</p> <p>Überprüfung der Fitnessfähigkeit anhand von Leistungstabellen (Bsp. Seilspringen)</p> <p>Überprüfung der turnerischen Fähigkeiten anhand einer vorgegebenen Bewegungsverbinding</p> <p>Überprüfung der Sportspielfähigkeit anhand von technischen Einzeltests und taktischen Handlungsmerkmalen</p> <p>Leistungsbewertung (Niveaustufen D-H) 60-70 Prozent: Bewegen und Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - sportmotorische Fertigkeiten und Fähigkeiten - individueller Leistungszuwachs - kreativer Umgang mit Formen der Bewegung <p>30-40 Prozent: Interagieren, Reflektieren und Urteilen, Methoden anwenden</p> <p>Interagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - kooperativ in der Gruppe handeln - soziales Verhalten (fair, Schwächeren helfen, etc.) <p>Reflektieren und Urteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit Bewegungsanalysen Fehler erkennen und korrigieren - Begleitende Informationen aufnehmen und auswerten <p>Methoden anwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verantwortungsvolles Arbeiten einzeln und in Gruppen - Selbständiges Arbeiten an Stationen 	<p>Biologischer Bezug</p> <p>Grundkenntnisse der Ersten Hilfe bei kleinen Sportverletzungen</p>
8	<div style="background-color: blue; color: white; text-align: center; padding: 5px; font-weight: bold;">E</div>	<p>Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> Volleyball, Tischtennis, ESN-Hockey <p>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> Weitsprung, Hochsprung (Schersprung), Dauerlauf <p>Bewegungsfolgen gestalten und darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> Gymnastische Grundformen mit einem Handgerät (z.B. Reifen, Band, Seil, Ball), Funktionsgymnastik <p>Bewegen an Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> Barren(Jungen), Stufenbarren (Mädchen), Sprünge über Bock oder Kasten 	<p>Beispiel Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <p>Niveau F Interagieren</p> <p>Die SuS können in komplexen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen erarbeiteten Regeln entsprechend interagieren.</p> <p>Bewegen und Handeln</p> <p>Die SuS können durchgehend ihr Alter erhöht um 5 Minuten laufen und Sie können mit rhythmischem Anlauf funktional in die Weite und in die Höhe springen. Sie können verschiedene Gegenstände mit rhythmischem Anlauf dynamisch über weitere Distanzen werfen.</p>	<p>Tests</p> <p>Überprüfung der leichtathletischen Disziplinen anhand von Leistungstabellen</p> <p>Überprüfung der Fitnessfähigkeit anhand von Leistungstabellen (Bsp. Seilspringen)</p> <p>Überprüfung der turnerischen Fähigkeiten anhand einer vorgegebenen Bewegungsverbinding</p> <p>Überprüfung der Sportspielfähigkeit anhand von technischen Einzeltests und taktischen Handlungsmerkmalen</p> <p>Leistungsbewertung (Niveaustufen D-H) 60-70 Prozent: Bewegen und Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - sportmotorische Fertigkeiten und Fähigkeiten 	

	F	<p>Fitness</p> <ul style="list-style-type: none"> Aerobic, Circuit-Training, Funktionsgymnastik <p>Projekte/Wettbewerbe: <i>Sportfest, Hockeyturnier</i></p>	<p>Reflektieren und Urteilen Die SuS können Entscheidungen für ihr eigenes sport-und bewegungsbezogenes handeln formulieren und begründen</p> <p>Methoden anwenden Die SuS können ihren Lernstand und ihre Leistungsentwicklung kriteriengeleitet erkennen und einordnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - individueller Leistungszuwachs - kreativer Umgang mit Formen der Bewegung <p>30-40 Prozent: Interagieren, Reflektieren und Urteilen, Methoden anwenden</p> <p>Interagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - kooperativ in der Gruppe handeln - soziales Verhalten (fair, Schwächeren helfen, etc.) <p>Reflektieren und Urteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit Bewegungsanalysen Fehler erkennen und korrigieren - Begleitende Informationen aufnehmen und auswerten <p>Methoden anwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verantwortungsvolles Arbeiten einzeln und in Gruppen - Selbständiges Arbeiten an Stationen 			
9	E	<p>Spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> Basketball, Fußball, ESN-Hockey <p>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> Sprint (100m), Kugelstoßen, Cooper-Test <p>Bewegungsfolgen gestalten und darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> Einfache tänzerische Bewegungskomposition (z.B. aus dem Pop, Jazz oder Hip-Hop), Stretching <p>Bewegen an Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> Reck, Akrobatik <p>Kämpfen nach Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> Fallübungen, Partnerkämpfe <p>Projekte/Wettbewerbe: <i>Sportfest, Hockeyturnier</i></p>	F	<p>Beispiel <i>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</i></p> <p>Niveau G</p> <p>Interagieren Die SuS können eigeninitiativ Verantwortung in verschiedenen Funktionen übernehmen</p> <p>Bewegen und Handeln Die SuS können durchgehend 20 Minuten laufen und unter wettkampfnahen Bedingungen hoch und weit springen. Sie können verschiedene Gegenstände weit stoßen</p> <p>Reflektieren und Urteilen Die SuS können kriteriengeleitet Urteile zu eigenen sport-und bewegungsbezogenen Handlungen formulieren</p> <p>Methoden anwenden Die SuS können Möglichkeiten des Übens und Trainierens zur Leistungssteigerung erklären</p>	<p>Tests</p> <p>Überprüfung der leichtathletischen Disziplinen anhand von Leistungstabellen</p> <p>Überprüfung der Fitnessfähigkeit anhand von Leistungstabellen (Bsp. Seilspringen)</p> <p>Überprüfung der turnerischen Fähigkeiten anhand einer vorgegebenen Bewegungsverbindung</p> <p>Überprüfung der Sportspielfähigkeit anhand von technischen Einzeltests und taktischen Handlungsmerkmalen</p> <p>Leistungsbewertung (Niveaustufen D-H)</p> <p>60-70 Prozent: Bewegen und Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - sportmotorische Fertigkeiten und Fähigkeiten - individueller Leistungszuwachs - kreativer Umgang mit Formen der Bewegung <p>30-40 Prozent: Interagieren, Reflektieren und Urteilen, Methoden anwenden</p> <p>Interagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - kooperativ in der Gruppe handeln - soziales Verhalten (fair, Schwächeren helfen, etc.) <p>Reflektieren und Urteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit Bewegungsanalysen Fehler erkennen und korrigieren - Begleitende Informationen aufnehmen und auswerten <p>Methoden anwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verantwortungsvolles Arbeiten einzeln und in Gruppen - Selbständiges Arbeiten an Stationen 	G	<p>Biologischer Bezug Messung des Ruhe- und Belastungspuls bei Ausdauerläufen</p>

10	F	<p>Spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volleyball, Badminton, ESN-Hockey <p>Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hochsprung (Flop), Hürdenlauf, Cooper-Test <p>Bewegungsfolgen gestalten und darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung der gymnastischen Grundformen mit oder ohne Handgerät, Bewegungskombinationen eines Tanzstils <p>Bewegen an Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwebebalken (Mädchen), Sprünge über Bock oder Kasten <p>Fitness</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aerobic, Circuit-Training, Funktionsgymnastik <p>Projekte/Wettbewerbe: <i>Sportfest, Hockeyturnier</i></p>	<p>Beispiel Laufen, Springen, Werfen, Stoßen</p> <p>Niveau H</p> <p>Interagieren Die SuS können in komplexen sport-und bewegungsbezogenen Situationen den gemeinsam erarbeiteten bzw. vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren und sie funktional weiterentwickeln</p> <p>Bewegen und Handeln Die SuS können unter wettkampfnahen Bedingungen eine Langstrecke im individuell höchsten Tempo zurücklegen und dynamisch in die Höhe und Weite springen. Sie können verschiedene Gegenstände dynamisch weit stoßen</p> <p>Reflektieren und Urteilen Die SuS können kriteriengeleitet Urteile zu eigenen sport-und bewegungsbezogenen Handlungen formulieren und begründen</p> <p>Methoden anwenden Die SuS können Maßnahmen und Methoden des Helfens und Sicherns kennen und zuverlässig anwenden</p>	<p>Tests Überprüfung der leichtathletischen Disziplinen anhand von Leistungstabellen</p> <p>Überprüfung der Fitnessfähigkeit anhand von Leistungstabellen (Bsp. Seilspringen)</p> <p>Überprüfung der turnerischen Fähigkeiten anhand einer vorgegebenen Bewegungsverbinding</p> <p>Überprüfung der Sportspielfähigkeit anhand von technischen Einzeltests und taktischen Handlungsmerkmalen</p> <p>Leistungsbewertung (Niveaustufen D-H) <i>60-70 Prozent:</i> Bewegen und Handeln - sportmotorische Fertigkeiten und Fähigkeiten - individueller Leistungszuwachs - kreativer Umgang mit Formen der Bewegung <i>30-40 Prozent:</i> Interagieren, Reflektieren und Urteilen, Methoden anwenden Interagieren - kooperativ in der Gruppe handeln - soziales Verhalten (fair, Schwächeren helfen, etc.) Reflektieren und Urteilen - Mit Bewegungsanalysen Fehler erkennen und korrigieren - Begleitende Informationen aufnehmen und auswerten Methoden anwenden - Verantwortungsvolles Arbeiten einzeln und in Gruppen - Selbständiges Arbeiten an Stationen</p>	<p>Musikalischer Bezug Erstellung einfacher Tanzchoreographien mit/ohne Handgerät nach vorheriger Musikanalyse</p>
	G				
	H				