

Kerncurriculum

Für das Gymnasium Andreanum

Schuljahrgänge 5-10

Sport

Gymnasium Andreanum

Schulinternes Curriculum

Sport

für die Sekundarstufe I

Juni 2008

Gymnasium Andreanum

Schulinternes Curriculum

Sport

für die Klassenstufen

5 und 6

Erfahrungs- und Lernfeld „Laufen, Springen, Werfen“ für die Klassenstufe 5 und 6

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|---|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p><u>Ausdauerlaufen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Minutenlauf • Fahrtspiel • Laufen „am Stück“ <p><u>50m-Sprint</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hochstart • Tiefstart (Grobform) <p><u>Hindernislauf</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen über Matten • Laufen über Kästen • Laufen über Bänke • Laufen über Hürden <p><u>Schlagballwurf</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit dem Tennisball • Mit dem Schlagball • Technik (Grobform) • Aus dem Stand • Mit Anlauf <p><u>Weitsprung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aus der Zone | <ul style="list-style-type: none"> • Laufen mindestens 25 Minuten ohne Pause ausdauernd. • Laufen über 50 Meter • Kennen unterschiedliche Starttechniken. • Überlaufen flach und rhythmisch verschiedene Hindernisse mit unterschiedlich weiten Abständen. • Werfen einen Schlagball und andere Wurfgegenstände mit der rechten und der linken Hand möglichst weit. • Springen nach einem schnellen Anlauf aus einer Absprungzone weit. | <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben mit eigenen Worten, dass langsames ausdauerndes Laufen zur Gesunderhaltung des Herz-Kreislauf-Systems beiträgt. • Erfahren die eigenen Leistungsgrenzen durch schnelles Laufen. • Erkennen Schnelligkeit als Basis für andere Disziplinen und Sportarten. • Entwickeln Rhythmusgefühl. • Erkennen und beschreiben Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und anderen. • Kennen ihr Sprungbein • Beschreiben Bewegungsprobleme |

Erfahrungs- und Lernfeld „Turnen und Bewegungskünste“ für die Klassenstufe 5 und 6

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|---|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p><u>Bundesjugendspiele</u> Es werden 3 Geräte geturnt</p> <p><u>Boden</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolle vw • Rolle rw • Handstand; Handstand abrollen • Rad (Grobform) <p><u>Sprung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grätsche über den Bock • Hockwende über den Kasten quer • Aufhocken • Hocke <p><u>Stufenbarren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stütz • Überspreizen • Schwebesitz • Hockwende • Aufschwung (s. Reck) <p><u>Reck</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschwing • Aufschwung • Felgabzug • Felgumschwung (fakultativ) • Mühlumschwung (fakultativ) | <ul style="list-style-type: none"> • Verbinden und präsentieren drei unterschiedliche Bewegungsfertigkeiten an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn | <ul style="list-style-type: none"> • Bewältigen erhöhte Bewegungsherausforderungen unter Rückgriff auf erlernte Bewegungsfertigkeiten • Beschreiben Bewegungsprobleme in Bezug auf erworbene Bewegungsfertigkeiten • Bewerten Bewegungsformeln nach entwickelten Kriterien |

Erfahrungs- und Lernfeld „Turnen und Bewegungskünste“ für die Klassenstufe 5 und 6

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|--|--|---|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p><u>Schwebebalken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vw gehen, rw gehen • ½ Drehung: beidbeinig, i.d. Hocke, im Stand • Nachstellschritt, Ausfallschritt • Sprünge: Pferdchensprung, Schrittsprung • Standwaage • Einbeinige Drehung • Aufgang: Überspreizen – Schwebesitz, Hockwende, Auflaufen, Aufhocken • Abgang: Strecksprung, Hocke, Grätschwinkelsprung, Radwende | | |
| <p><u>Barren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stützen • Schwingen in der Gasse • Schwingen in den Aussenquersitz • Kehre, Wende <p>Dabei: <u>Helfen und Sichern</u></p> <p><u>Akrobatik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerakrobatik • Gruppenakrobatik z.B. Pyramiden | <ul style="list-style-type: none"> • Bauen Geräte sachgerecht auf. • Geben nach Anleitung Bewegungsunterstützung • Präsentieren ein auf Körperspannung und – balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner. | <ul style="list-style-type: none"> • Bewältigen selbstsichernd Wagnissituationen. • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für den Partner/die Partnerin. • Beschreiben Bewegungsprobleme. • Schätzen sich selbst und andere realistisch ein. • Entwickeln eigene Vorschläge zum Erwerb von Fertigkeiten und zur Abstimmung mit dem Partner/der Partnerin |

Erfahrungs- und Lernfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“ für die Klassenstufe 5 und 6

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|---|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p><u>Lagen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 m Brustschwimmen • 25 m Kraulschwimmen (Grobform) • 25 m Rückenkraul (Grobform) <p><u>Ausdauerschwimmen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen in vorgegebener Zeit ohne Pause <p><u>Start</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Startsprung vom Startblock <p><u>Tauchen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Streckentauchen <p><u>Bundesjugendspiele obligatorisch im Unterricht</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 m Brust (differenziert nach Alter) auf Zeit • Gleiten mit Abstoßen vom Beckenrand • Streckentauchen <p><u>Fakultative Inhalte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiefschwimmen: 3 Ringe ertauchen aus der Wasserlage heraus heraufholen • Springen: Strecksprünge als Fußsprünge • Retten: Transportstaffeln | <ul style="list-style-type: none"> • beherrschen das Schwimmen in Brust-, Kraul- und Rückenlage. • schwimmen 20 Minuten ohne Pause. • führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. • orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort. • präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett. • transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durchs Wasser. • wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. | <ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage. • beurteilen die Anforderungen einer Bewegungssituation beim Springen oder Tauchen • beurteilen die Anforderungen einer Bewegungssituation beim Springen oder Tauchen • erkennen und schätzen Gefahrensituationen ein und verhalten sich entsprechend. |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 5 und 6

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p><u>Kleine Spiele</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Völkerball und Varianten • Brennball und Varianten • Ball über die Schnur • Turmball <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Passen und Fangen (Partnerweise und in der Gruppe) mit unterschiedlichen Bällen (Größe, Form, Gewicht) • Torwürfe, Zielübungen • Fußballpässe • Dribbling (Slalom) • Torschüsse, Zielübungen <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Freilaufen • Abspiel • Abwehren • Raumaufteilung in der Grobform (z.B. bei Turmball und Fußball) <p><u>Fairplay praktizieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei allen Spielformen <p><u>Schiedsrichtertätigkeit – Akzeptieren und Durchführen</u></p> | <ul style="list-style-type: none"> • stellen eine Mannschaft gemäß einer Spielidee nach Vorgabe zusammen. • wenden ausgewählte elementare Spielregeln an. • verändern die Spielidee eines Spiels. <ul style="list-style-type: none"> • beherrschen in spielgemäßen Situationen grundlegende Fertigkeiten in Grobform. <ul style="list-style-type: none"> • beherrschen einfache taktische Verhaltensweisen. • beschreiben einfache taktische Verhaltensweisen. • gestalten einfache Spielprozesse <ul style="list-style-type: none"> • behandeln alle Spielbeteiligten fair. • akzeptieren Schiedsrichterentscheidungen. | <ul style="list-style-type: none"> • Erkennen Anforderungsprofile von einfachen Spielsituationen. • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Spiels. • erfahren sich als Teil einer Mannschaft. • nehmen Spielprozesse wahr. <ul style="list-style-type: none"> • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • Erkennen die Notwendigkeit der Schiedsrichterfunktion. |

Gymnasium Andreanum

Schulinternes Curriculum

Sport

für die Klassenstufen

7 und 8

Erfahrungs- und Lernfeld „Laufen, Springen, Werfen“ Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|--|---|--|
| Die Schülerinnen und Schüler sollen | | |
| <p><u>Ausdauerlauf</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen um den See mit unterschiedlicher Vorgabe der Runden <p><u>Kurzstrecke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hochstart/Tiefstart • 50 m Sprint bzw. 75 m Sprint <p><u>Hindernislauf</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung des Drei- und Fünfschrittrhythmus <p><u>Weit werfen bzw. stoßen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlagball (200g) • Einführung Schleuderball <p><u>Weit- und Hochsprung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprung (Fortführung) Schrittweitsprung, evtl. Hangsprung • Hochsprung (Einführung versch. Techniken) Schersprung, Straddle, Fosbury Flop <p><u>Fakultative Inhalte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Staffellaufen • Orientierungslauf | <ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Strecke mittlerer Distanz individuell schnell. • wenden die Tiefstarttechnik in Grobform an. • laufen in Sprinttechnik mit individueller Starttechnik • überlaufen schnell hürdenähnliche Hindernisse im Drei- oder Fünfschrittrhythmus. • werfen einen Wurfball mit effektivem Anlauf möglichst weit. • schocken, stoßen und drehwerfen unterschiedliche Wurfgeräte möglichst weit. • legen ihre individuelle Anlaufentfernung und Anlaufgeschwindigkeit fest. (Weitsprung) • wenden die individuelle adäquate Hochsprungtechnik an • beherrschen die Stabübergabe von hinten. | <ul style="list-style-type: none"> • erläutern die Dauermethode als eine Trainingsmethode zur Verbesserung der aeroben Ausdauer und wenden sie an. • setzen sich realistische Trainingsziele auf der Grundlage ihrer individuellen Bezugsnorm • gewinnen Erkenntnisse über Starttechniken und wenden diese individuell an. • erfüllen konditionelle und koordinative Anforderungen. • reflektieren die Funktionalität leichtathletikspezifischer Wurftechniken. • kennen unterschiedliche Hochsprungstechniken • kooperieren im Rahmen der Bewegungsaufgabe (in der Staffel oder beim Orientierungslauf) |

Erfahrungs- und Lernfeld „Turnen und Bewegungskünste“ für die Klassestufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|--|
| Die Schülerinnen und Schüler sollen | | |
| <p>Übungen der Bundesjugendspiele: die Schüler suchen sich drei von sechs Geräten aus.</p> <p><u>Boden: es müssen drei Übungen geturnt werden</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolle vw, Rolle rw • Handstand, • Handstand abrollen • Rolle rw durch den flüchtigen Handstand • Flugrolle • Rad (Feinform) • Handstandüberschlag (fakultativ) • Verbindungsübungen wie Strecksprung, Balanceübungen, Sprünge, Drehungen) <p><u>Stufenbarren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwebesitz • Felgaufschwung • Langhang Vorschwingen, Rückschwingen, Überhocken beider Beine, Griffwechsel zum unteren Holm, Vorschwingen. • Knieschwung • Knieaufschwung • Aufstemmen • Hohe Wende | <ul style="list-style-type: none"> • turnen erlernte Bewegungsfertigkeiten an Geräten oder am Boden synchron. | <ul style="list-style-type: none"> • schätzen das eigene Können und das Können der Partner/in ein. • erkennen geeignete Lernziele, um die Bewegungsfertigkeiten zu optimieren. • entwickeln Methoden zur Abstimmung der Bewegung aufeinander. |

| | | |
|--|---|--|
| <p><u>Reck</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Felgabschwung • Unterschwung • Felgaufschwung • Mühlumschwung (fak.) • Felgumschwung (fak.) <p><u>Sprung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grätsche über Bock / Kasten • Hockwende über Kasten (90cm) • Hocke über Pferd, Kasten, Bock • Grätsche und Hocke über Kasten längs <p><u>Parallelbarren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stützen • Schwingen in der Holmengasse • Kehre, Wende (mit Drehungen) • Oberarmrolle vorwärts <p><u>Schwebebalken</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgänge : Aufhocken, Hockwende auf den Balken, Überspreizen, Auflaufen • Balanceüb.: Gehen, Schwebesitz, Standwaage, Drehungen • (auch einbeinig) • Schrittkombinationen : Nachstellschritt, Ausfallschritt • Sprünge: Pferdchensprung, Schrittsprung • Abgänge: Grätschwinkelsprung, • Hocksprung, Radwende, Radüberschlag • Handstandüberschlag (fak.) • Erarbeitung einer Kür (fak.) | <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren allein oder mit Partner/in Kunststücke mit Materialien | <ul style="list-style-type: none"> • gestalten Lernsituationen eigenständig. • diskutieren und lösen Konflikte, die bei der Erarbeitung auftreten. |
|--|---|--|

Erfahrungs- und Lernfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“ für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|---|---|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p><u>Lagen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 m Brustschwimmen • 50 m Kraulschwimmen (Grobform) • 50 m Rückenraul (Grobform) <p><u>Ausdauerschwimmen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen in vorgegebener Zeit ohne Pause <p><u>Start</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Startsprung vom Startblock <p><u>Tauchen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Streckentauchen <p><u>Bundesjugendspiele obligatorisch im Unterricht</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 m Brust / Kraul / Rücken (differenziert nach Alter) auf Zeit • Gleiten mit Abstoßen vom Beckenrand • Streckentauchen <p><u>Fakultative Inhalte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiefschwimmen: 3 Ringe ertauchen aus der Wasserlage heraus heraufholen • Springen: Strecksprünge als Fußsprünge, Kopfsprung vom Startblock aus dem Anlauf • Retten: Transportstaffeln, 25 m | <ul style="list-style-type: none"> • beherrschen das Schwimmen in Brust-, Kraul- und Rückenlage. • schwimmen 20 Minuten ohne Pause. • führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. • orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort. • präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett. • transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durchs Wasser. • wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. | <ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage. • beurteilen die Anforderungen einer Bewegungssituation beim Springen oder Tauchen. • beurteilen die Anforderungen einer Bewegungssituation beim Springen oder Tauchen. • erkennen und schätzen Gefahrensituationen ein und verhalten sich entsprechend |

Erfahrungs- und Lernfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“ (fak.) für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|--|---|--|
| Die Schülerinnen und Schüler... | | |
| <p><u>Rhythmusgefühl</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Sing- und Tanzspiele • Fortbewegungsarten : Gehen, Laufen, Federn, Schwingen, Springen • Kleine Bewegungsfolge nach Musik einzeln oder in Gruppen • Choreographie <p><u>Handgeräte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsetzen von verschiedenen Handgeräten wie Ball, Seil, Reifen : • Prellen, Rollen, Werfen mit dem Ball • Springen und Schwingen mit dem Seil • Schwingen, Rollen, Werfen, Hüftschwung mit dem Reifen • Entwickeln von Übungsfolgen <p><u>Körpergefühl</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kräftigen, Dehnen, Entspannen in Form von Warm-ups und Cool-down • Jazz Dance Techniken • Isolationstechnik • Schulung von Bewegungszentren • Polyzentrisches Bewegungsprinzip • Schrittkombinationen mit Drehungen und Sprüngen • Einzel-/Partner- & Gruppenimprovisationen • Trend Tänze | <ul style="list-style-type: none"> • setzen eine selbstgewählte Musik in eine kurze Gruppenchoreographie um. • präsentieren unter Verwendung gymnastischer Grundformen eine selbständig entwickelte Übungsfolge mit Handgerät • dehnen und kräftigen Muskeln unter Anleitung funktionell | <ul style="list-style-type: none"> • erkennen Ausdrucksqualitäten des Bewegens bei anderen. • gestalten Lernsituationen eigenständig • stellen sich über Bewegung dar • verfügen über funktionelle anatomische Grundkenntnisse • kennen verschiedene Kräftigungs- und Dehnübungen für bestimmte Muskelgruppen |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|--|--|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p>Basketball</p> <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fangen/ Passen (Beidhändiger Druckpass) • Dribbeln, Annahme und Zuspiel des Balles • Korbwürfe aus dem Stand (einhändig) • Korbleger • Centerwürfe • Abstoppen nach Dribbling und Sternschritt <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vortaktik <ul style="list-style-type: none"> ○ Angriff: Freilaufen, Ballvortrag mit Richtungs-, Tempo- und Handwechsel, Durchbruch zum Korb, Finten ○ Verteidigung: Gleiten im Zick-Zack, Abdrängen und Stoppen des Dribblers, Zonen-, Manndeckung, Defensiv-Rebound ○ Überzahlspiel auf einen Korb • Spielgemäßes Konzept (von erleichterten Bedingungen (reduzierte Spieleranzahl, kleineres Spielfeld, vereinfachte Regeln) zum Zielspiel) • Z. B. „Streetball“ oder Zehnerfangen • Regelwerk, Schiedsrichtertätigkeit | <p>Technische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfüllen ihre Spielerrolle nach Vorgabe • Wenden elementare Techniken in Spielen an <p>Taktische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellen eine Mannschaft gemäß eine Spielidee selbständig zusammen • Vergleichen unterschiedliche Spiele • Wählen Spielregeln Situationsangemessen aus • Wenden selbst ausgewählte Spielregeln an • Beherrschen taktische Maßnahmen • Erläutern taktische Maßnahmen • Gestalten Spielprozesse • Spielen fair und mannschaftsdienlich • Führen Schiedsrichtertätigkeit unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln | <ul style="list-style-type: none"> • Verstehen Anforderungsprofile von Spielsituationen • Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Spiels • Nehmen sich in ihrer Spielerrolle wahr • Verstehen ihre Spielerrolle • Verstehen Spielprozesse • Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der Mannschaft • Schätzen Spielsituationen entsprechend der ausgewählten Regeln ein |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p>Handball</p> <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fangen und Passen im Stand und in der Bewegung • Dribbeln • Torwurf (Schlagwurf) • Sprungwurf, Fallwurf <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Angriffs- und Abwehraufbau und -verhalten • Erweiterung der Regelkenntnisse • Täuschungen (Körper-, Wurf-täuschung) • Tempogegenstoß • Regelwerk | <p>Technische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfüllen ihre Spielerrolle nach Vorgabe • Wenden elementare Techniken in Spielen an <p>Taktische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellen eine Mannschaft gemäß eine Spielidee selbständig zusammen • Vergleichen unterschiedliche Spiele • Wählen Spielregeln Situationsangemessen aus • Wenden selbst ausgewählte Spielregeln an • Beherrschen taktische Maßnahmen • Erläutern taktische Maßnahmen • Gestalten Spielprozesse • Spielen fair und mannschaftsdienlich • Führen Schiedsrichtertätigkeit unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln | <ul style="list-style-type: none"> • Verstehen Anforderungsprofile von Spielsituationen • Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Spiels • Nehmen sich in ihrer Spielerrolle wahr • Verstehen ihre Spielerrolle • Verstehen Spielprozesse • Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der Mannschaft • Schätzen Spielsituationen entsprechend der ausgewählten Regeln ein |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|---|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p>Volleyball (ab Klasse 8)</p> <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pritschen, Richtungspritschen, Baggern • Aufgabe frontal von unten • Aufstellung bei Annahme und Angriff <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleinfeldspiele | <p>Technische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfüllen ihre Spielerrolle nach Vorgabe • Wenden elementare Techniken in Spielen an <p>Taktische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellen eine Mannschaft gemäß eine Spielidee selbständig zusammen • Vergleichen unterschiedliche Spiele • Wählen Spielregeln Situationsangemessen aus • Wenden selbst ausgewählte Spielregeln an • Beherrschen taktische Maßnahmen • Erläutern taktische Maßnahmen • Gestalten Spielprozesse • Spielen fair und mannschaftsdienlich • Führen Schiedsrichtertätigkeit aus, unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln | <ul style="list-style-type: none"> • Verstehen Anforderungsprofile von Spielsituationen • Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Spiels • Nehmen sich in ihrer Spielerrolle wahr • Verstehen ihre Spielerrolle • Verstehen Spielprozesse • Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der Mannschaft • Schätzen Spielsituationen entsprechend der ausgewählten Regeln ein |
| <p>Fußball</p> <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Passen und Ballannahme • Doppelpass • Torschuss (Vollspannstoß) <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Überzahlspiele • Kleinfeldfußball • Schiedsrichterkenntnisse, -tätigkeit | <p>Vergleiche Volleyball</p> | <p>Vergleiche Volleyball</p> |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p>Hockey</p> <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Passen / Stoppen (Vorhand, Rückhand) • Kurvenlauf <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Torschusspiele • Zweikampfspiel auf ein Tor • Hockeytreibball mit Kombinationsspiel • Spielreihe eins gegen eins • Kleine Spiele, Umspielen rechts/links | <p>Technische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfüllen ihre Spielerrolle nach Vorgabe • Wenden elementare Techniken in Spielen an <p>Taktische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellen eine Mannschaft gemäß eine Spielidee selbständig zusammen • Vergleichen unterschiedliche Spiele • Wählen Spielregeln Situationsangemessen aus • Wenden selbst ausgewählte Spielregeln an • Beherrschen taktische Maßnahmen • Erläutern taktische Maßnahmen • Gestalten Spielprozesse • Spielen fair und mannschaftsdienlich • Führen Schiedsrichtertätigkeit unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln | <ul style="list-style-type: none"> • Verstehen Anforderungsprofile von Spielsituationen • Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Spiels • Nehmen sich in ihrer Spielerrolle wahr • Verstehen ihre Spielerrolle • Verstehen Spielprozesse • Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der Mannschaft • Schätzen Spielsituationen entsprechend der ausgewählten Regeln ein |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|--|--|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p>Tischtennis</p> <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball- und Gerätgewöhnung (Shake-Hand-Haltung) • Rotationserfahrungen • Stelltopspin und Prellblock • Aufschlag mit Vw-Rotation • VH- / RH-Konter <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball im Spiel halten • Spiel- und Wettkampfformen (Rundlauf, Kaiserspiel) | <p>Technische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfüllen ihre Spielerrolle nach Vorgabe • Wenden elementare Techniken in Spielen an <p>Taktische Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellen eine Mannschaft gemäß eine Spielidee selbständig zusammen • Vergleichen unterschiedliche Spiele • Wählen Spielregeln Situationsangemessen aus • Wenden selbst ausgewählte Spielregeln an • Beherrschen taktische Maßnahmen • Erläutern taktische Maßnahmen • Gestalten Spielprozesse • Spielen fair und mannschaftsdienlich • Führen Schiedsrichtertätigkeit unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln | <ul style="list-style-type: none"> • Verstehen Anforderungsprofile von Spielsituationen • Verstehen Strukturelemente und Regeln eines Spiels • Nehmen sich in ihrer Spielerrolle wahr • Verstehen ihre Spielerrolle • Verstehen Spielprozesse • Übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der Mannschaft • Schätzen Spielsituationen entsprechend der ausgewählten Regeln ein |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 7 und 8

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|-----------------------------|-----------------------------|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p>Badminton</p> <p><u>Technik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterhandschlagvariationen • Kurzer Aufschlag • Lauftechnik <p><u>Taktik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Zentrale Position • Spiel- und Wettkampfformen <p>Entwicklung der Spielidee (vom Miteinander zum Gegeneinander)</p> | | |

Gymnasium Andreanum

Schulinternes Curriculum

Sport

für die Klassenstufen

9 und 10

Erfahrungs- und Lernfeld „Laufen, Springen, Werfen“ für die Klassenstufe 9 und 10

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|--|
| Die Schülerinnen und Schüler sollen | | |
| <p><u>Ausdauerlauf</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen um den See mit unterschiedlicher Vorgabe der Runden <p><u>Kurzstrecke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Verfeinerung der Starttechniken • 50 m Sprint bzw. 100 m Sprint <p><u>Hindernislauf</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 50 m Hindernislauf im Dreischrittrhythmus <p><u>Weit werfen bzw. stoßen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kugelstoßen als Leistungsstoßen <p><u>Weitsprung und Hochsprung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hochsprung <p><u>Fakultative Inhalte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Staffellaufen • Weitsprung und Dreisprung • Speerwerfen | <ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Strecke mittlerer Distanz individuell schnell. • wenden die Hoch- und Tiefstarttechnik an. • laufen in Sprinttechnik. • laufen rhythmisch und wenden die Hürdentechnik in Grobform an. • wenden die Rückenstoßtechnik in Grobform an. • führen einen Hochsprung mit Floptechnik in Grobform aus; • beherrschen eine Hochsprungstechnik, um ihre beste Leistung zu erzielen. • laufen und transportieren einen Gegenstand, der unter schwierigen Bedingungen übergeben wird. • wenden den Schrittweitsprung in Grobform an; führen rhythmisierte Mehrfachsprünge aus und erlernen die Technik des Dreisprungs in Grobform. • koordinieren Anlauf und Abwurf des Speeres. | <ul style="list-style-type: none"> • erläutern Trainingsmethoden zur Verbesserung der aeroben und anaeroben Ausdauer und wenden sie an. • gestalten und evaluieren den Trainingsprozess. • gewinnen Erkenntnisse über die Starttechniken und werten diese experimentell aus. • schätzen Abstände und Höhen selbst ein. • schätzen ihre Hochsprungstechnik richtig ein und können ihre Sprünge in Abhängigkeit der Höhe variieren. • entwickeln Teamgeist und stellen die Staffelmansschaft unter taktischen Aspekten zusammen. • erkennen und formulieren biomechanische Aspekte des Weitspringens. • halten Sicherheitsmaßnahmen ein; • deuten anhand der Flugbahn des Speeres mögliche Fehlerquellen. |

Erfahrungs- und Lernfeld „Turnen und Bewegungskünste“ für die Klassenstufe 9 und 10

In den Jahrgängen 9/10 stehen die Bewegungskünste im Mittelpunkt. Dabei liegt der Schwerpunkt auf dem gestalterischen Umgang mit der Bewegung. Die Kernthemen Rollen, Schwingen, Springen und Balancieren sowie das gegenseitige Helfen und Sichern werden fokussiert.

| | | |
|---|--|---|
| <p><u>Bewegungskunststücke</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Kombination der erlernten Elemente (Boden/Pyramiden/akrobatische Figuren) auf unterschiedliche Art und Weise: Präsentation einer Gruppenchoreographie, eventuell unter Verwendung von Musik. | <ul style="list-style-type: none">• stellen sich über Bewegung dar.• gehen mit den Partnern/den Partnerinnen Bewegungsbeziehungen ein.• erarbeiten und präsentieren eine Gruppenchoreographie mit Elementen der Bewegungskünste. | <ul style="list-style-type: none">• gestalten Lernsituationen eigenständig• beurteilen Präsentationen.• analysieren das in der Gruppe verfügbare Bewegungskönnen und verknüpfen es in der Gruppengestaltung. diskutieren Probleme und lösen Konflikte |
|---|--|---|

Erfahrungs- und Lernfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“ für die Klassenstufe 9 und 10

| Schulinterne Inhalte/Konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|---|--|
| Die Schüler und Schülerinnen sollen | | |
| <p><u>Rhythmusgefühl</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortbewegungsarten: Gehen, Laufen, Federn, Schwingen, Springen • Erwärmung mit Musik • kleine Bewegungsabfolge nach Musik: einzeln/in Gruppen • Rope-Skipping • Hindernisläufe • Choreographie <p><u>Handgeräte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsetzen von verschiedenen Handgeräten wie Ball, Reifen und Seil • rollen, werfen, prellen mit dem Ball • schwingen, rollen ,werfen, kreisen(um den Körper) mit dem Ball • Springen und Schwingen mit dem Seil • Entwicklung von Übungsfolgen <p><u>Körpergefühl</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kräftigen, Dehnen, Entspannen in Form von Warm-ups und Cool-downs • Jazz Dance Techniken • Isolationstechniken • Schrittkombinationen mit Drehungen und Sprüngen • Einzel-/Partner- und Gruppenimprovisationen • Trend- bzw. Modetänze | <ul style="list-style-type: none"> • setzen eine selbst gewählte Musik in eine kurze Gruppenchoreographie um • präsentieren unter Verwendung gymnastischer Grundformen eine selbständig entwickelte Übungsfolge mit Handgeräten • dehnen und kräftigen Muskeln unter Anleitung funktionell | <ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Rhythmen • schätzen sich selbst und andere realistisch ein • verknüpfen Bewegungskönnen mit der Gruppengestaltung • gestalten Lernsituationen eigenständig • stellen sich über Bewegung dar • verfügen über funktionelle und anatomische Kenntnisse • nehmen ihren Körper bewusst wahr |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 9 und 10

| Schulinterne Inhalte/konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|--|--|--|
| Die Schülerinnen und Schüler sollen | | |
| <p><u>Basketball</u></p> <p><u>Technik</u> Korbwürfe aus dem Sprung</p> <p><u>Taktik</u> Fastbreak</p> <p>Über- und Unterzahlspiele</p> <p><u>Zielspiel</u></p> | <p>Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken</p> <p>Situationsangemessene Anwendung taktischer Maßnahmen</p> <p>Einnehmen und Ausfüllen von Rollen im Spiel; Beachtung von Regeln und Fairplay; Umgang mit Sieg und Niederlage</p> | <p>Bewusstsein für Handlungsentscheidungen schaffen</p> <p>Problemorientierte Verbalisierung taktischer Maßnahmen</p> <p>Reflexion von Spielprozessen</p> <p>Verantwortungsbewusstsein für Spielerrolle entwickeln; Eigenständige Gestaltung von Spielprozessen; Anforderungen kooperativer und konkurrierender Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen</p> |
| <p><u>Fußball</u></p> <p><u>Technik</u> Schusstechniken (z.B. Dropkick, Volley) Außenristpass</p> <p><u>Taktik</u> Hinterlaufen Doppelpass Über- und Unterzahlspiele</p> <p><u>Kleinfeldfußball</u></p> | <p>Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken</p> <p>Situationsangemessene Anwendung taktischer Maßnahmen Umsetzung von Mann- und Raumdeckung</p> <p>Einnehmen und Ausfüllen von Rollen im Spiel; Beachtung von Regeln und Fairplay; Umgang mit Sieg und Niederlage</p> | <p>Bewusstsein für Handlungsentscheidungen schaffen</p> <p>Problemorientierte Verbalisierung taktischer Maßnahmen</p> <p>Reflexion von Spielprozessen</p> <p>Verantwortungsbewusstsein für Spielerrolle entwickeln; Eigenständige Gestaltung von Spielprozessen; Anforderungen kooperativer und konkurrierender Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen</p> |

| Schulinterne Inhalte/konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|---|
| Die Schülerinnen und Schüler sollen | | |
| <p><u>Hockey</u></p> <p><u>Technik</u> Schlenzen Indisches Dribbling</p> <p><u>Taktik</u> Über- und Unterzahlspiele</p> <p><u>Kleinfeldhockey</u></p> | <p>Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken</p> <p>Situationsangemessene Anwendung taktischer Maßnahmen Umsetzung von Mann- und Raumdeckung</p> <p>Einnehmen und Ausfüllen von Rollen im Spiel; Beachtung von Regeln und Fairplay; Umgang mit Sieg und Niederlage</p> | <p>Bewusstsein für Handlungsentscheidungen schaffen</p> <p>Problemorientierte Verbalisierung taktischer Maßnahmen Reflexion von Spielprozessen</p> <p>Verantwortungsbewusstsein für Spielerrolle entwickeln; Eigenständige Gestaltung von Spielprozessen; Anforderungen kooperativer und konkurrierender Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen; Sinnhaftigkeit von Regeln erkennen und begründen</p> |
| <p><u>Handball</u></p> <p><u>Technik</u> Sprungwurf Hüftwurf</p> <p><u>Taktik</u> Auslösehandlungen zu gruppentaktischen Maßnahmen (z.B. Kreuzen) Tempogegenstoß Deckungssysteme</p> <p><u>Zielspiel</u></p> | <p>Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken</p> <p>Situationsangemessene Anwendung taktischer Maßnahmen Umsetzung von Mann- und Raumdeckung</p> <p>Einnehmen und Ausfüllen von Rollen im Spiel; Beachtung von Regeln und Fairplay; Umgang mit Sieg und Niederlage</p> | <p>Bewusstsein für Handlungsentscheidungen schaffen</p> <p>Problemorientierte Verbalisierung taktischer Maßnahmen Reflexion von Spielprozessen</p> <p>Verantwortungsbewusstsein für Spielerrolle entwickeln; Eigenständige Gestaltung von Spielprozessen; Anforderungen kooperativer und konkurrierender Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen; Sinnhaftigkeit von Regeln erkennen und begründen</p> |

| Schulinterne Inhalte/konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|--|---|--|
| Die Schülerinnen und Schüler sollen | | |
| <p><u>Tischtennis</u></p> <p><u>Technik</u> VH-Topspin Blockschlag Aufschläge mit Rotations-Mischformen</p> <p><u>Taktik</u> Einzel- und Doppeltaktik Spielsysteme</p> <p><u>Zielspiel Einzel und Doppel</u></p> | <p>Situationsangemessene Anwendung von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken</p> <p>Situationsangemessene Anwendung taktischer Maßnahmen</p> <p>Regelgerechte Durchführung von Einzel und Doppel; Beachtung von Fairplay; Umgang mit Sieg und Niederlage</p> | <p>Bewusstsein für Handlungsentscheidungen schaffen; Analysefähigkeit bzgl. unterschiedlicher Rotationsformen entwickeln</p> <p>Problemorientierte Verbalisierung taktischer Maßnahmen Reflexion von Spielsituationen</p> <p>Eigenständige Gestaltung von Spiel- und Übungssituationen; Besonderheiten der Doppeltaktik (kooperative und konkurrierende Bewegungsbeziehungen); Sinnhaftigkeit von Regeln erkennen und begründen</p> |
| <p><u>Badminton</u></p> <p><u>Technik</u> Überkopfschläge (Clear, Smash, Drop) Unterhand-Clear Langer Aufschlag</p> <p><u>Taktik</u> Einzel- und Doppeltaktik Spielsysteme</p> <p><u>Zielspiel Einzel und Doppel</u></p> | <p>Situationsangemessene Anwendung von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken</p> <p>Situationsangemessene Anwendung taktischer Maßnahmen</p> <p>Regelgerechte Durchführung von Einzel und Doppel; Beachtung von Fairplay; Umgang mit Sieg und Niederlage</p> | <p>Bewusstsein für Handlungsentscheidungen schaffen</p> <p>Problemorientierte Verbalisierung taktischer Maßnahmen Reflexion von Spielsituationen</p> <p>Eigenständige Gestaltung von Spiel- und Übungssituationen; Besonderheiten der Doppeltaktik (kooperative und konkurrierende Bewegungsbeziehungen); Sinnhaftigkeit von Regeln erkennen und begründen</p> |

Erfahrungs- und Lernfeld „Spielen“ für die Klassenstufe 9 und 10

| Schulinterne Inhalte/konkrete Beispiele | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Prozessbezogene Kompetenzen |
|---|--|--|
| Die Schülerinnen und Schüler sollen | | |
| <p><u>Volleyball</u></p> <p><u>Technik</u> Verbesserung von Pritschen und Bagger Rückwärts-Pritschen Aufschlag von oben</p> <p><u>Taktik</u> Aufgaben von Grund- & Netzspielern Angriffsaufbau über Vorderspieler Rotation der Spielpositionen</p> <p><u>Zielspiel 6:6</u></p> | <p>Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken</p> <p>Situationsangemessene Anwendung taktischer Maßnahmen</p> <p>Einnehmen und Ausfüllen von Rollen im Spiel; Beachtung von Regeln und Fairplay; Umgang mit Sieg und Niederlage</p> | <p>Bewusstsein für Handlungsentscheidungen schaffen</p> <p>Problemorientierte Verbalisierung taktischer Maßnahmen Reflexion von Spielprozessen</p> <p>Verantwortungsbewusstsein für Spielerrolle entwickeln; Eigenständige Gestaltung von Spielprozessen; Anforderungen kooperativer und konkurrierender Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen; Sinnhaftigkeit von Regeln erkennen und begründen</p> |