

Schulinternes Curriculum für das Fach SPORT

Jahrgangsstufe: 6

Zeitraum/ Umfang/ ¹	Unterrichtsvorhaben	Ausgewählte Anforderungen aus den Kompetenzbereichen	Inhalte/ Materialien	Methoden	Medien	Verbindungen zu anderen Fächern (Verbindliches: „V“)
ca. 10 UE	<p>Bewegungsfeld: Laufen, Springen und Werfen Thema: Leichtathletik (fakultativ: Sportabzeichen) Vorschläge: Inhalte zum Laufen, Werfen, Springen und Fangen. Ausdauerläufe bis 15min (Vorbereitung auf den Crosslauf im Jenisch Park)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • koordinative und konditionelle Fähigkeiten werden gezielt entwickelt • sportmotorisches Können wird durch Wiederholen und Üben ausgebildet • ein verantwortungsvoller Umgang mit der eigenen und der Leistungsfähigkeit anderer wird erworben • die Fähigkeit wird entwickelt, Leistungskriterien zu erkennen, zu akzeptieren und zu verändern 	Maßbänder, Hütchen, Stoppuhren, Wurfbälle, Harken für den Weitsprung, Startblöcke	Siehe: Bader, R., et.al „Leichtathletik in der Schule“ Deutscher Leichtathletik Verband. Stuttgart, 2005. (Band 1 und Band 2)		Sport und Ernährung
ca. 8 UE	<p>Bewegungsfeld: Bewegungs- und Sportspiele Inhalt: Völkerball</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit Sieg und Niederlage umgehen • (Sport-)Spiele kennen lernen und Spielideen umsetzen • sich im Raum orientieren und angelegte Spielrollen erfassen • verschiedene Spielgeräte 	Diverse Bälle, Technik- und Taktikkarten	siehe: Dietrich, et.al. „Die großen Spiele“ Meyer & Meyer Verlag. Stuttgart, 2006.	Schaubilder	

¹ 39 Wochen à 2 Stunden = 78 Stunden (- ca. 10% = ca. 70 Stunden)

		<p>kennen lernen und in Spielen angemessen damit umgehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielvereinbarungen (Regeln) festlegen, einhalten und weiterentwickeln • situativ taktisches Verhalten entwickeln (siehe Methodencurriculum) 				
ca. 9 UE	<p>Thema: Kämpfen und Verteidigen</p> <p>Inhalte: Ringen und Raufen: Giftbrunnen, Reiterkämpfe, Rüben ziehen, Königsspiel, Königsklau, Tiger/Oma/Samurai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • spielerische Kampfformen kennen lernen und anwenden • Kampfregeln individuell vereinbaren und einhalten • Kampfsituationen achtsam und sicher gestalten 	Matten	Stationskarten von Hanno Frey	Regelkarten	Kennenlernen von Werten und Normen
ca. 9 UE	<p>Bewegungsfeld: Bewegen an und mit Geräten, Thema: Turnen, Gymnastik, Klettern</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Maßnahmen des Helfens und Sicherns im Lern- und Übungsprozess anwenden • den Körper beim Überschlagen, Schaukeln, Stützen, Balancieren, Springen, Fliegen, Drehen, Rollen und Klettern erleben und dabei raum- und gerätespezifische Bewegungserfahrungen sammeln • unterschiedliche Material- und Bewegungseigenschaften der Geräte erkunden • Bewegungsformen an Geräten erlernen und erfinden • Bewegungsformen variieren, kombinieren und präsentieren • Gerätekombinationen erstellen, bewältigen und variieren • Kunststücke (z. B. Akrobatik und Jonglage) erfinden und 	Matten, Stationenkarten, diverse Geräte	siehe: Fries, A. & Schall, R. „Schall “Gerättturnen? – klar macht das Spaß“ Axel Fries Verlag, 2002.		

		präsentieren <ul style="list-style-type: none"> einen sicheren und sachgerechten Umgang mit Geräten erlernen 				
ca. 10 UE	Bewegungsfeld: Bewegungs- und Sportspiele Thema: Einführung Floorball Inhalte: Gewöhnung an Schläger und Ball, Zuspiel- und Zielschussübungen, Regelkunde, Spielformen (2:2, 3:3, 4:4), sowie Überzahlsituationen	vgl. Völkerball	Schläger, Bälle, Tore, Parteibänder, Hütchen/Pylonen			
ca. 10 UE	Freier Bereich: Inhalte vertiefen. Andere Schulsportarten anbieten. (Offene Bewegungsfelder: Gleiten, Fahren und Rollen – Ringen und Raufen)	Sportartspezifisch	Sportartspezifisch			Sport in der Freizeit

Eingereicht von: Erichsen/ Scheer **am:** 29.08.2012
Aktualisiert von: Essi **am:** 07.08.2019