

Kurzcurriculum des Faches Sport (Sek I / G 9)

Stand: August 2021

Klasse: 5

Nr.	Vorhaben / Thema
1	„Spiele für viele“ – Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-) finden
2	„Spielen überall und jederzeit leicht gemacht“ – Alternative Spiele und Spielformen für drinnen und draußen entwickeln und erproben
3	„kleine Zweikampfspiele“ – Normungebundene Zweikampfspiele; erst mit- und dann gegeneinander
4	„David gegen Goliath“ – regelgeleitete Zweikampfsituationen bewältigen
5	„Affenstark“ – Hangeln, stützen, klettern in unterschiedlichen sportlichen Anforderungssituationen
6	„Drunter und drüber als Ninja Warrior“ – Vielfältiges turnerisches Bewegen erleben und zur Bewältigung unterschiedlicher Geräte- und Abenteuerstationen und -parcours nutzen und demonstrieren
7	„Basic Tricks“ – Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit ausgewählten Handgeräten (Seil) entwickeln
8	„Den Körper auf Betriebstemperatur bringen“ – Funktions- und gesundheitsgerechtes allgemeines und sportartspezifisches Auf- und Abwärmen beurteilen und anwenden als gezielte Maßnahme zur Verletzungsprophylaxe
9	„Der Ball macht was ich will“ – Sportspielübergreifende Basiskompetenzen in vielfältigen Übungsformen unter der Berücksichtigung der individuellen Bewegungsqualität vertiefen
10	„Wer bremst verliert?!“ – sich mit einem entsprechenden Gerät zum Gleiten, Fahren, Rollen auseinandersetzen
11	„Wir gehen auf Tour in der Natur“ – Bewegungsräume mit dem Fahrrad oder Inlinieren vielfältig und sicher nutzen
12	„Rennen, Hüpfen, Werfen“ – Grundlegendes leichtathletisches Bewegen in seiner Vielfalt erleben und erfahren
13	„Basic Tricks“ – Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit ausgewählten Handgeräten (Seil) entwickeln

Klasse: 6

Nr.	Vorhaben / Thema
1	„Vom Rennen zum Sprint, vom Hüfen zum Sprung, vom Werfen zum Weitwurf“ – Leichtathletische Disziplinen entdecken und erleben
2	„Der Ball macht was wir wollen“ – Ein Mannschafts- oder Partnerspiel technisch-koordinativ innerhalb von Regelstrukturen zeigen und anwenden
3	„Es wird spannend“ – grundlegende Muskel- und Körperspannung in unterschiedlichen Anforderungssituationen anwenden, beschreiben, und beurteilen
4	„Ich Tarzan, du Jane“ – grundlegende turnerische Bewegungsfertigkeiten (am Boden, Barren, Reck, Schwebebalken) für die Gestaltung einer Bewegungsverbinding nutzen und präsentieren
5	„Hilfe, das tut doch weh!“ – Leistungssituationen im Turnen unter Einbeziehung von Hilfe- und Sicherheitsaspekten individuell wagen und bewältigen
6	„Colle Moves“ – Eine tänzerische Komposition mit gemeinsamer Basischoreographie (Refrain) und selbstentwickelter Liedstrophen selbst gestalten
7	„U-Boot im Schwimmbad?“ – Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung in unterschiedlichen Situationen als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
8	„Im, unter und über Wasser“ – Das Element Wasser auf unterschiedlichen Ebenen erforschen
9	„Schwimmen wie ein Delfin“ – Eine Schwimmtechnik in Grobform von Start bis Ziel erlernen
10	„Nicht die Luft verlieren“ – Ausdauerndes Schwimmen in einer Schwimmtechnik
11	„Jump and dive“ – Springen und Tauchen unter sicherheits- und gesundheits-bezogenen Aspekten einschätzen und durchführen

Klasse: 7

Nr.	Vorhaben / Thema
1	„Schwimmen wie ein Seehund, Otter und Biber“ – Elemente des Schwimmens in Bauch und Rückenlage zur Optimierung der eigenen Schwimmtechnik mit Start und Wende
2	„Ich mach mich fit!“ – Ausdauerndes Schwimmen systematisch verbessern
3	„Ein- und Abtauchen“ – Sich über und im Wasser sicher bewegen
4	„Baywatch im Schwimmbad“ – Geeignete Maßnahmen zur Selbst und Fremdrettung ergreifen und erläutern
5	„Unsere Wasser-Show“ – Erarbeiten unterschiedlicher Gruppengestaltungen im, auf und über Wasser
6	„Games for Brains“ – lernförderliche Spiele und Spielformen mit unterschiedlichen Zielen z.B. zur Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit in Zusammenhang setzen
7	„Spielen in der Gruppe“ – Ein Mannschafts- oder Partnerspiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv anwenden
8	„Ich mach mich fit“ – Ausdauerndes Laufen systematisch verbessern
9	„Abgerechnet wird zum Schluss!“ – Einen leichtathletischen Mehrkampf durchführen und selbständig quantifizieren

Klasse: 8

Nr.	Vorhaben / Thema
1	„Wir entwickeln ein neues Spiel“ – Ein eigenes Spiel situations- und kriterienorientiert ausgehend von bekannten Spielideen und vereinfachten Regelstrukturen entwickeln, spielen und hinsichtlich ausgewählter Aspekte bewerten
2	„Rezepte für erfolgreiches Ballspielen!“ – Unterschiedliche Spotspiele lesen und miteinander vergleichen
3	„Dich bring ich mit fairen Mitteln auf die Matte“ –Techniken vermitteln und Risiken einschätzen
4	„Fair gefällt“ – Faires kämpfen und faires Kämpfen beurteilen
5	„Jonglieren kann jeder“ – mit selbst gewählten Gegenständen jonglieren und balancieren
6	„Den Körper auf Betriebstemperatur bringen“ – Sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungssituationen vorbereiten
7	„Akrobatische Kunststücke“ – Eine attraktive akrobatische Gruppengestaltung erarbeiten und präsentieren
8	„Höher, schneller, weiter“ – bereits erlernte leichtathletische Disziplinen durch gezieltes Lernen und Üben verbessern

Klasse: 9

Nr.	Vorhaben / Thema
1	„Auf die Rollen, fertig, los“ – sich in komplexen Anforderungssituationen auf Inlinern fortbewegen
2	„Rollen und Bälle“ – Inlinerhockey als Erweiterung der gerätespezifischen, technisch-koordinativen Fähigkeiten
3	„Gekonnt koordinieren“ – Planung und Durchführung eines vielfältigen Koordinationstrainings unter besonderer Berücksichtigung der unterschiedlichen Anforderungen (u. a. Zeit-, Belastungs- und Präzisionsdruck) von sportlichen Bewegungen
4	„Sportsleague“ – Ein ausgewähltes Sportspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau technisch und taktisch angemessen spielen
5	„Schönes Hüpfen“ – Bewegungsgestaltung auf dem Trampolin (Großtrampolin, Minitrampolin, Fitnessstrampolin)
6	„Spielend lernen“ – Spiele mit konditionellen, koordinativen und kognitiven Anforderungen spielen, variieren und eigenständig weiterentwickeln
7	„Gib mir das Ei“ – Flag-Football als körperloses Endzonenspiel unter Berücksichtigung der besonderen taktischen Herausforderungen
8	„Vom Dreikämpfer zum Vierkämpfer (Mehrkämpfer)“ – Eine neue, komplexe leichtathletische Disziplin erlernen (mit Unterstützung digitaler Medien / Videoanalyse)

Klasse: 10

Nr.	Vorhaben / Thema
1	„Wo geht's lang?“ – Einen leichtathletischen Wettkampf (Orientierungslauf/Geocaching) planen, durchführen und auswerten
2	„Spiele aus aller Welt“ – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele aus anderen Kulturen analysieren, vergleichen und ausprobieren
3	„Alternativ und Variantenreich“ – eine Sportspielvariante oder ein alternatives Sportspiel spielen und verstehen
4	„1, 2, Step“ – Grundtechniken gestalterische Bewegens in Schwierigkeit und Komplexität variiert und strukturge-recht ausführen
5	„Das Fitnessstudio in der Turnhalle“ – Planung, Durchführung und Reflexion eines selbst erstellten Fitnesszirkels mit gesund-funktionalen Übungen
6	„Run“ – Eine spannende turnerische Gestaltung an einer Gerätebahn entwickeln und präsentieren
7	„Leichtathletik Meisterschaft“ – Einen Leichtathletik Mehrkampf individuell und/oder im Team unter Wettkampf-character durchführen

Anmerkung: Alle Jahrgangsstufen verfügen über einen Freiraum von 40 UE (a 45 Minuten).