

Schulinterner Lehrplan des Faches Sport

Erprobungsstufe 5 und 6

(aufsteigend ab 2019/2020)

Jahrgangsstufe 5

- und unter Wasser wahrnehmen, [6 BWK 4.1]
- grundlegende Fertigkeiten (Atmen, Tauchen, Gleiten, Springen) ohne Hilfsmittel im Tiefwasser zum sicheren und zielgerichteten Bewegen nutzen, [6 BWK 4.2]
- eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrechung im Schwimmen (15 min, beliebige Schwimmart, mind. 200m) und in einem weiteren Bewegungsfeld über einen je nach Sportart angemessenen Zeitraum (z.B. Laufen 15 min, Aerobic 15 min, Radfahren 30 min) erbringen. [6 BWK 1.4]

- nennen, [6 SK a2]
- Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen. [6 SK e1]

MK:

Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. [6 MK f1]

UK:

einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen. [6 UK a1]

JGS: 5		Dauer des UV: ca. 10		BF: 2
		- Kleine Spiele und Spielideen	entdecken und Spiel	le sowie Spielsituationen und Spielregeln reflek-
	liche Kerne: Kooperative Spiele Kleine Spiele und Pausenspiele		altliche Schwerpunl	Spiel- und Sportgelegenheiten
Beweg BWK:	gungsfeldspezifische Kompetenzerwart Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kre	SK:		eifende Kompetenzerwartungen: ires, kooperatives und teamorientiertes sportliches en. [6 SK e1]
0	[6 BWK 2.1] Kleine Spiele und Pausenspiele eigenverund situations- und kriterienorientiert gesternförderliche Spiele und Spielformen unwählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserunkeit) spielen. [6 BWK 2.3] unterschiedliche Voraussetzungen und Redee, Personen, Materialien, Raum- und Geeigene Spiele zu finden, situations- und kritund zu spielen. [6 BWK 2.4]	rantwortlich (nach-)spielen talten, [6 BWK 2.2] ter Berücksichtigung ausgeg der Konzentrationsfähigahmenbedingungen (Spieliländeangebote) nutzen, um	 in sportlichen Haspezifische Vereir sportliche Handlu Aspekte (u.a. Einh 	andlungssituationen grundlegende, bewegungsfeld- nbarungen und Regeln dokumentieren. [6 MK e2] ungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter naltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im inander) auf grundlegendem Niveau bewerten.

JGS: 5	Dauer des UV: ca. 6		BF: 1
	unseren eigenen Körper wahr 1" – Sich angemessen and die Bedeutung sowie den Aufbau einer funktionalen		che Tätigkeiten in verschiedenen motorischen Grundfähigkeiten
Inhaltliche Ke - Allgem		Inhalt	sfelder: f – Gesundheit d - Leistung liche Schwerpunkte: Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit
Bewegungsfe	ldspezifische Kompetenzerwartungen:	Bewe SK:	gungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:
	ersgerecht aufwärmen und die Intensität des Aufwärmproze der eigenen Körperreaktion wahrnehmen. [6 BWK 1.1]	0	die motorischen Grundfähigkeiten (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen, [6 SK d1] psycho-physische Reaktionen des Körpers in sportlichen Anforderungssituationen beschreiben. [6 SK d3] Merkmale einer sachgerechten Vorbereitung auf sportliches Bewegen (u.a. allgemeines Aufwärmen, Kleidung) benennen. [6 SK f2]
		MK:	_
		UK:	individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen sportbezogenen Situationen anhand ausgewählter Kriterien auf grundlegendem Niveau beurteilen, [6 UK d1] körperliche Anstrengung anhand der Reaktionen des eigenen Körpers auf grundlegendem Niveau gesundheitsorientiert beurteilen. [6 UK f1]

Loc 5	1 107 42	DF 4
	auer des UV: ca. 12	BF: 1
Thema: "Wir nehmen unseren eigenen Körper wahr 2" – " sundheit reflektieren	Ausdauerfähigkeiten erspüre	en, verstehen und verbessern und den Nutzen für die eigene Ge-
Inhaltliche Kerne: - Aerobe Ausdauerfähigkeit - Allgemeines und spezifisches Aufwärmen		sfelder: d – Leistung f – Gesundheit sliche Schwerpunkte: Gesundheitlicher Nutzen und Risiken des Sporttreibens Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit Leistungsverständnis im Sport
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartunge BWK: o eine aerobe Ausdauerleistung ohne Unterbrei (15 min, beliebige Schwimmart, mind. 200m) u Bewegungsfeld über einen je nach Sportart an (z.B. Laufen 15 min, Aerobic 15 min, Radfahrer BWK 1.4] o *1	chung im Schwimmen und in einem weiteren gemessenen Zeitraum	die motorischen Grundfähigkeiten (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen, [6 SK d1] psycho-physische Leistungsfaktoren (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen, [6 SK d2] psycho-physische Reaktionen des Körpers in sportlichen Anforderungssituationen beschreiben. [6 SK d3]
	MK:	einfache Methoden zur Erfassung von körperlicher Leistungsfähigkeit anwenden. [6 MK d1]

JGS: 5	Dauer des UV: ca. 12	BF: 3
Thema: "Wir sprinten, springen und werfen" – Vom La Disziplinen entdecken und erleben (u.a. zur Vo		zum Springen und vom Werfen zum Weitwurf: Leichtathletische
Inhaltliche Kerne: - grundlegendes leichtathletisches Beweg - Leichtathletische Disziplinen (Sprint, Sprint) - Traditionelle und alternative leichtathle	gen rung, Wurf/Stoß) Inhal	tsfelder: d – Leistung tliche Schwerpunkte: Leistungsverständnis im Sport
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartu BWK: o grundlegendes leichtathletisches Beweger tes/hohes Springen, weites/zielgenaues W bezogen ausführen, [6 BWK 3.1] o leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, v grundlegendem Fertigkeitsniveau ausführe einen leichtathletischen Wettbewerb unter genden Wettkampfverhaltens durchführen	SK: on (schnelles Laufen, weierfen) vielseitig und spiel- Weitsprung, Ballwurf) auf on, [6 BWK 3.2] Berücksichtigung grundle- UK:	Konzentrationsfähigkeit) in unterschiedlichen Anforderungssituationen benennen. [6 SK d2] einfache Methoden zur Erfassung von körperlicher Leistungsfähigkeit anwenden. [6 MK d1]

JGS: 5		Dauer des UV: ca. 12		BF: 7
		ifende Basiskompetenzen au	us der Heidelberger B	allschule in vielfältigen Spiel- und Übungsformen
Inhaltli -	iche Kerne: Weitere Sportspiele und Sportspielvari	anten	nhaltliche Schwerpun	egungsstruktur und Bewegungslernen nkte: unktion von Bewegungen
Beweg BWK:	sportspielübergreifende taktische, koordin keiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberge Spielformen anwenden, [6 BWK 7.1] sich in einfachen spielorientierten Handlur nehmung von Raum, Spielgerät und Spieler angemessen und den Regelvereinbarunge [6 BWK 7.2]	ative und technische Fähig- r Ballschule) in vielfältigen ngssituationen durch Wahr- rinnen und Spielern taktisch	o wesentliche Bever nennen. [6 SK a2] WK:	eifende Kompetenzerwartungen: wegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe be- 2] ungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf Niveau kriteriengeleitet beurteilen. [6 UK a1]

JGS: 5	i	Dauer des UV: ca. 16		BF: 6
		0,	ten" –	- Wir gestalten gymnastische Bewegungsgrundformen mit aus-
Inhalt	liche Kerne:		nhalts	felder: b – Bewegungsgestaltung
-	 Gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) 		Inhaltliche Schwerpunkte: - Variation von Bewegung	
Bewe	gungsfeldspezifische Kompetenzerwartu	_	eweg K:	ungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:
BWK:	Grundformen ästhetisch-gestalterischen Be Springen) mit ausgewählten Handgeräten (I Alltagsmaterialien für eine einfache gymna tung nutzen. [6 BWK 6.1]	Reifen, Seil oder Ball) oder stische Bewegungsgestal-	0	Grundformen gestalterischen Bewegens (in zwei Bewegungsfeldern) benennen. [6 SK b1] grundlegende Aufstellungsformen und Formationen benennen. [6 SK b2]
				Grundformen gestalterischen Bewegens nach- und umgestalten. [6 MK b1]
		U	0	kreative, gestalterische Präsentationen anhand grundlegender Kriterien beurteilen, [6 UK b1] mit Hilfe digitaler Medien kreative, gestalterische Präsentationen anhand grundlegender Kriterien beurteilen. [vgl. Medienkompetenzrahmen NRW]

Jahrgangsstufe 6

JGS: 6	Dauer des UV: ca. 20	BF: 4
Thema: "Wir bewegen uns sicher im und unter Wasser 2	2" – Schwimmarten technisch-k	oordinativ und sicher ausführen (u.a. zur Vorbereitung der BJS)
Inhaltliche Kerne: - Schwimmarten inkl. Start und Wende - Tauchen, Wasserspringen		sfelder: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen f – Gesundheit sliche Schwerpunkte: Struktur und Funktion von Bewegungen
BWK: o eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtech technik, Start und Wende auf technisch-ko Niveau sicher und ausdauernd ausführen, [6] o in unterschiedlichen Situationen sicherhe tauchen. [6] BWK 4.4]	SK: onnik einschließlich Atemordinativ grundlegendem SBWK 4.3]	wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen. [6 SK a2] grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen, [6 SK f1] einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden. [6 MK a2] Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. [6 MK f1] einfache Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität auf grundlegendem Niveau kriteriengeleitet beurteilen. [6 UK a1]

Thema:

"Wir turnen an Geräten" – Bewegungsverbindungen aus turnerischen Grundelementen an ausgewählten Geräten demonstrieren und anhand von Kriterien sachgerecht beurteilen

Inhaltliche Kerne:

- Normgebundenes Turnen an Geräten und Gerätebahnen

Inhaltsfelder: a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

- B Bewegungsgestaltung
- e Kooperation und Konkurrenz

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Struktur und Funktion von Bewegungen
- Grundlegende Aspekte des motorischen Lernens
- Präsentation von Bewegungsgestaltung
- Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:

BWK:

- vielfältiges turnerisches Bewegen (Stützen, Balancieren, Rollen, Klettern, Springen, Hangeln, Schaukeln und Schwingen) an unterschiedlichen Geräten und Gerätekombinationen (z.B. Boden, Trampolin, Klettertaue, Reck/Barren, Bank/Balken/Slackline, Kasten/Bock, Sprossenwand, Boulder-/Kletterwand) demonstrieren, [6 BWK 5.1]
- eine Bewegungsverbindung aus turnerischen Grundelementen an einem ausgewählten Gerät (Boden, Barren, Reck oder Schwebebalken) demonstrieren, [6 BWK 5.2]
- o grundlegende turnerische Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. [6 BWK 5.3]

$Bewegungs feld \"{u}bergreifende\ Kompetenzerwartungen:$

SK:

- wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen, [6 SK a2]
- Grundformen gestalterischen Bewegens (in zwei Bewegungsfeldern) benennen. [6 SK b1]

MK:

- o mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen, [6 MK a1]
- o einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden, [6 MK a2]

0

- selbstständig und verantwortungsvoll Spielflächen und -geräte gemeinsam auf- und abbauen, [6 MK e1]
- digitale Medien zur Bewegungsanalyse und -unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse einsetzen. [vgl. Medienkompetenzrahmen NRW]

rahmen NRW]

JGS: 6	Dauer des UV: ca. 16		BF: 6
Thema: "Tanzen macht uns Spaß" – Verschiedene Tänze	kennenlernen, präsentieren	und anhand von Kri	terien sachgerecht beurteilen
Inhaltliche Kerne: - Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltur		altsfelder: b – Bewe	gungsgestaltung
	_	altliche Schwerpunk - Präsentation voi	k te: n Bewegungsgestaltungen
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartur	ngen: Bew SK:	vegungsfeldübergre	eifende Kompetenzerwartungen:
BWK: o eine einfache traditionelle (Volkstanz) oder a zerische Komposition präsentieren. [6 BWK o	aktuelle (Modetanz) tän-	benennen, [6 SK Ł	stalterischen Bewegens (in zwei Bewegungsfeldern) 61] fstellungsformen und Formationen benennen. [6 SK
	MK	=	e Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer binden. <i>[6 MK b2]</i>
	UK:	kreative, gestalte rien beurteilen, [6mit Hilfe digitaler	rische Präsentationen anhand grundlegender Krite- 5 UK b1] Medien kreative, gestalterische Präsentationen an- der Kriterien beurteilen. [vgl. Medienkompetenzrah-

JGS: 6 Dauer des UV: ca. 1	L8 BF: 7
Thema "Wir dribbeln, passen und schießen … Tooooor!" – Am Beispiel der keiten und Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden (u.a. zur Vorb	Mannschaftssportart Fußball technische, koordinative und taktische Fähig- ereitung des 6er Fußa-Turniers)
Inhaltliche Kerne: - Mannschaftsspiele (Fußball)	Inhaltsfelder: e – Kooperation und Konkurrenz Inhaltliche Schwerpunkte: - Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen:	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen: SK:
 sportspielübergreifende taktische, koordinative und technische Fähigkeiten und Fertigkeiten (u.a. Heidelberger Ballschule) in vielfältigen Spielformen anwenden, [6 BWK 7.1] sich in einfachen spielorientierten Handlungssituationen durch Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spielerinnen und Spieler taktisch angemessen und den Regelvereinbarungen entsprechend verhalten, [6 BWK 7.2] in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel grundlegen taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigketen in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden. [6 BWK 7.3] 	 Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, [6 SK e1] sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben. [6 SK e2] MK: in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeldspezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. [6 MK e2]

JGS: 6	Dauer des UV: ca. 10	BF: 8
Thema: "We roll on waveboards!" – Das Waveboard als zentraler Sicherheitsbestimmungen fortbeweger		nnenlernen und sich mit ihm gezielt und unter Berücksichtigung
Inhaltliche Kerne: - Rollen und Fahren auf Rollgeräten	Inhalt	sfelder: c – Wagnis und Verantwortung f – Gesundheit liche Schwerpunkte: Handlungssteuerung Unfall- und Verletzungsprophylaxe
BWK: o sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollger gen, gezielt die Richtung ändern sowie situat wusst beschleunigen und bremsen, [6 BWK 8] o grundlegende, gerätspezifische Anforderung ten oder Fahren oder Rollen unter bewegung stalterischen Aspekten sicherheitsbewusst be	SK: Tät kontrolliert fortbewetions- und sicherheitsbe- 3.1] gssituationen beim Gleigsökonomischen oder ge-	grundlegende sportartspezifische Gefahrenmomente sowie Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen für das sichere sportliche Handeln benennen, [6 SK f1] die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben. [6 SK c1] Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. [6 MK f1]

JGS: 6		Dauer des UV: ca. 16	BF: 9
	gen und kämpfen" – Vielfältig und fair, a en Bedeutung erarbeiten und anwende		m Räume, Gegenstände und Position regelgerecht kämpfen sowie Regeln
Inhaltlic - K - K	he Kerne: Kämpfen um Raum und Gegenstände Kämpfen mit- und gegeneinander		Inhaltsfelder: c – Wagnis und Verantwortung e – Kooperation und Konkurrenz f – Gesundheit Inhaltliche Schwerpunkte: - Handlungssteuerung - Interaktion im Sport - Unfall- und Verletzungsprophylaxe
Bewegu	ngsfeldspezifische Kompetenzerwartu	_	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:
n g k o ir	inter Berücksichtigung der individuellen Volerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner, n Begeneinander um Raum und Gegenstände Bämpfen, [6 BWK 9.1] In einfachen Gruppen- und Zweikampfsitu echt kämpfen. [6 BWK 9.2]	oraussetzungen von Part- ormungebunden mit- und im Stand und am Boden	 die Herausforderungen in einfachen sportlichen Handlungssituatio nen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren beschreiben. [6 SK c1]
			 in sportlichen Handlungssituationen grundlegende, bewegungsfeld spezifische Vereinbarungen und Regeln dokumentieren. [6 MK e2] Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen. [6 MK f1] UK: sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählte Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten. [6 Ule e1]

JGS: 6	Dauer des UV: ca. 14	BF: 7	
Thema "Wir passen, dribbeln, werfen … in den Korb!" – Verhalten bewältigen	- Erst einfache Spielsituationen	im Basketball durch taktisch angemessenes und regelgerechtes	
Inhaltliche Kerne: - Mannschaftsspiele (Basketball)		Inhaltsfelder: e – Kooperation und Konkurrenz	
		tliche Schwerpunkte: Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartur	ngen: Bewe	gungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen:	
 sich in einfachen spielorientierten Handlung Wahrnehmung von Raum, Spielgerät und Spitaktisch angemessen und den Regelvereinbaverhalten, [6 BWK 7.2] in dem ausgewählten Mannschafts- oder Pataktisch-kognitive Fähigkeiten und technischten in spielerisch-situationsorientierten Han BWK 7.3] 	orielerinnen und Spielern orarungen entsprechend rtnerspiel grundlegende orakoordinative Fertigkei-	Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes sportliches Handeln benennen, [6 SK e1] sportartspezifische Vereinbarungen, Regeln und Messverfahren in unterschiedlichen Bewegungsfeldern beschreiben. [6 SK e2] — sportliche Handlungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Mit- und Gegeneinander) auf grundlegendem Niveau bewerten. [6 UK e1]	

^{*1:} Die BWK 1.2 und 1.3 sind hier (BF 1) NICHT zugeordnet, sondern in den Reihen des BF 5 (Turnen). Zur Begründung: Die FS Sport hält sie dort inhaltlich für deutlich passender. Weiterhin erscheinen diese Kompetenzen im Bsp.-Lehrplan gar nicht, daher haben wir uns für diese Lösung entschieden.