

Wieland- Gymnasium	Curriculum für das Fach Sport	Wochenstunden: 3	Klasse 5/6	Blatt 2 Stand: 02. Juni 2016
-----------------------	--------------------------------------	-------------------------	-------------------	--

Thema/ Inhalte <i>Inhaltsbezogene Kompetenzen</i>	Fachkompetenzen <i>Prozessbezogene Kompetenzen</i>	Übergeordnete Kompetenzen Verankerung Schulprofil Verankerung Leitperspektiven	Std. (ca.)
	<ul style="list-style-type: none"> - (zum Beispiel bei Schiedsrichterentscheidungen) kreativ/gestalterisch - Spiele entwickeln (zum Beispiel eine Spielidee übertragen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungskompetenz 4 - Reflexions- und Urteilskompetenz - Personalkompetenz 1, 5, 6 - Sozialkompetenz 	
Laufen, Springen, Werfen <ul style="list-style-type: none"> - Spielen 	 motorisch <ul style="list-style-type: none"> - schnell und gewandt laufen, weit und/oder hoch springen und weit und zielgenau werfen - 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen kognitiv/reflexiv <ul style="list-style-type: none"> - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen - die eigene Leistungsentwicklung erkennen und benennen - eigene Bewegungen wahrnehmen - Inhalte und Regeln eines Wettbewerbs entwickeln (zum Beispiel auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungskompetenz - Personalkompetenz - Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen - Reflexions- und Urteilskompetenz - Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale - Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung - Wahrnehmung und Empfindung - Bewegungskompetenz - Reflexions- und Urteilskompetenz - Personalkompetenz - Sozialkompetenz 	30
Bewegen an Geräten	 motorisch <ul style="list-style-type: none"> - turnerische Grundtätigkeiten (zum Beispiel Balancieren, Rollen, Klettern, Hangeln, Schaukeln, Schwingen, Springen) an unterschiedlichen Geräten (zum Beispiel Barren, Schwebebalken, Kletterwand) und Gerätekombinationen anwenden - normgebundene Turnfertigkeiten an verschiedenen Geräten und aus unterschiedlichen Strukturgruppen ausführen (zum Beispiel Handstand schwingen, Rad, Schwingen im Stütz, Kehre, Sprünge mit Minitrampolin, Hüftaufschwung) - einfache akrobatische Figuren (zum Beispiel Flieger) paarweise und in der Gruppe ausfüh- 	<ul style="list-style-type: none"> - BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung - MB Kommunikation und Kooperation - PG Sicherheit und Unfallschutz - Bewegungskompetenz - Personalkompetenz - Sozialkompetenz - Reflexions- und Urteilskompetenz 1 - PG Selbstregulation und Lernen 	32

Wieland- Gymnasium	Curriculum für das Fach Sport	Wochenstunden: 3	Klasse 5/6	Blatt 3 Stand: 02. Juni 2016
-----------------------	--------------------------------------	-------------------------	-------------------	--

Thema/ Inhalte <i>Inhaltsbezogene Kompetenzen</i>	Fachkompetenzen <i>Prozessbezogene Kompetenzen</i>	Übergeordnete Kompetenzen Verankerung Schulprofil Verankerung Leitperspektiven	Std. (ca.)
	<ul style="list-style-type: none"> ren - den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen einfache Helferhandlungen ausführen (zum Beispiel Griffsicherung durch Umfassen der Handgelenke) <p>kognitiv/reflexiv</p> <ul style="list-style-type: none"> - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen - Maßnahmen des Helfens und Sicherns benennen - in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln <p>kreativ/gestalterisch</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit den erlernten turnerischen Bewegungsfertigkeiten Bewegungsverbindungen umgestalten und sie allein sowie in der Gruppe präsentieren (zum Beispiel Synchronturnen) - gemeinsam aus Grundtätigkeiten, akrobatischen Elementen und turnerischen Bewegungsfertigkeiten eine Gruppenpräsentation nachgestalten und präsentieren 		
Bewegen im Wasser	<ul style="list-style-type: none"> - Motorisch - gleiten und schweben, Delfinsprünge ausführen, springen (zum Beispiel vom Startblock, 1-Meter-Brett) und tauchen - eine Schwimmtechnik mit Start und Wende demonstrieren - grundlegende Bewegungsabläufe von zwei weiteren Schwimmtechniken ausführen (zum Beispiel - Wechselarmzug) - ihre Schwimmtechnik an ausdauerndes beziehungsweise schnelles Schwimmen anpassen - kognitiv/reflexiv - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen - Bade- und Sicherheitsregeln benennen und 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegung und Entspannung - Bewegungskompetenz - Personalkompetenz - Sozialkompetenz <p>- BNT Wasser – ein lebenswichtiger Stoff</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexions- und Urteilskompetenz - Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz 	36

Wieland- Gymnasium	Curriculum für das Fach Sport	Wochenstunden: 3	Klasse 5/6	Blatt 4 Stand: 02. Juni 2016
-----------------------	--------------------------------------	-------------------------	-------------------	--

Thema/ Inhalte <i>Inhaltsbezogene Kompetenzen</i>	Fachkompetenzen <i>Prozessbezogene Kompetenzen</i>	Übergeordnete Kompetenzen Verankerung Schulprofil Verankerung Leitperspektiven	Std. (ca.)
	anwenden - einen schwimmspezifischen Organisations- rahmen einhalten - Regeln bei Wettbewerben anwenden	- Sozialkompetenz	

Wieland-Gymnasium	Curriculum für das Fach Sport	Wochenstunden: 3	Klasse 5/6	Blatt 5 Stand: 02. Juni 2016
-------------------	--------------------------------------	-------------------------	-------------------	--

Thema/ Inhalte <i>Inhaltsbezogene Kompetenzen</i>	Fachkompetenzen <i>Prozessbezogene Kompetenzen</i>	Übergeordnete Kompetenzen Verankerung Schulprofil Verankerung Leitperspektiven	Std. (ca.)
Tanzen, Gestalten, Darstellen WG: Gerbertanz	motorisch <ul style="list-style-type: none"> - gymnastische Grundformen auch in Verbindungen (zum Beispiel Gehen, Hüpfen, Springen) ausführen - vorgegebene Bewegungen in einfachen Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen - einfache Techniken (zum Beispiel Rollen, Schwingen, Werfen) mit verschiedenen Materialien (zum Beispiel Jongliertücher, Alltagsgegenstände) und Geräten (zum Beispiel verschiedene Bälle, Seile) ausführen - ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen (zum Beispiel Körperspannung, Bewegungsweite) - einfache Aufstellungsformen umsetzen kognitiv/reflexiv <ul style="list-style-type: none"> - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen - ausgewählte Gestaltungskriterien (zum Beispiel Raumwege, Aufstellungsformen) erkennen und - benennen - grundlegende Gerätetechniken benennen (zum Beispiel Seil durchschlagen, Bogenwürfe mit dem - Ball) - Merkmale von Bewegungsqualität bei anderen erkennen und benennen (zum Beispiel auch - medienunterstützt) kreativ/gestalterisch <ul style="list-style-type: none"> - gestalterische Bewegungsaufgaben (zum Beispiel pantomimische Gestaltungsaufgaben) in der Gruppe lösen (zum Beispiel Raumwege oder Aufstellungsformen ändern) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Empfindung - Bewegungskompetenz - Personalkompetenz - BK 3.1.4.2 Aktion - LUT 3.1.1.1 Gestaltungsfeld Körper - MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben - Reflexions- und Urteilskompetenz - Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation - Wahrnehmung und Empfindung - MUS 3.1.2 Musik verstehen - MUS 3.1.3 Musik reflektieren - Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung - Personalkompetenz - Sozialkompetenz - LUT 3.1.1.1 Gestaltungsfeld Körper 	12

Thema/ Inhalte <i>Inhaltsbezogene Kompetenzen</i>	Fachkompetenzen <i>Prozessbezogene Kompetenzen</i>	Übergeordnete Kompetenzen Verankerung Schulprofil Verankerung Leitperspektiven	Std. (ca.)
Fitness entwickeln <ul style="list-style-type: none"> - Spielen - Laufen, Springen, Werfen - Bewegen an Geräten - Bewegen im Wasser - Tanzen, Gestalten, Darstellen - Wahlpflichtbereich Miteinander/ gegeneinander kämpfen - Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten 	Motorisch <ul style="list-style-type: none"> - in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen kognitiv/reflexiv <ul style="list-style-type: none"> - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen - Signale und Reaktionen des eigenen Körpers (zum Beispiel nach Ausdauerbelastungen oder Entspannungsübungen) erkennen und beurteilen - ihren Puls messen - Vorgänge im Körper im Zusammenhang mit Belastung und Erholung beschreiben (zum Beispiel Puls, Atmung) - die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung und die Gefahren von Piercing, Schmuck etc. beim Sport treiben benennen 	Bewegungskompetenz Personalkompetenz Reflexions- und Urteilskompetenz Bewegung und Entspannung Bewegung und Entspannung Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz Chancen und Risiken der Lebensführung Bewegungskompetenz Personalkompetenz	10

Wahlpflichtbereich

Im Verlauf der Klassen 5/6 wird pro Klasse aus den Inhaltsbereichen „Miteinander/gegeneinander kämpfen“ und „Fahren, Rollen, Gleiten“ mindestens ein Inhaltsbereich behandelt.

Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen	motorisch <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Formen des Zweikämpfens am Boden wie Verdrängen, Schieben, Drehen, Fixieren/Halten und Befreien paarweise und in der Gruppe ausführen und anwenden - Taktiken und Strategien auch bei Gruppenwettkämpfen situationsbezogen anwenden kognitiv/reflexiv <ul style="list-style-type: none"> - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen - die Prinzipien des Umdrehens und des Be- 	Bewegungskompetenz Reflexions- und Urteilskompetenz Personalkompetenz Sozialkompetenz Reflexions- und Urteilskompetenz 1 Selbstregulation und Lernen Selbstregulation und Lernen	8
---	--	--	---

	<p>freiens nennen die Kriterien des Haltens nennen</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit der eigenen Kraft situationsangemessen umgehen - Rituale ausführen und deren Bedeutung erklären - sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten - ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren - die grundlegenden Regeln des fairen Kampfes nennen und erläutern <p>kreativ/gestalterisch</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rauf- und Kampfspiele mit Unterstützung variieren und entwickeln (zum Beispiel auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungskompetenz - Reflexions- und Urteilskompetenz - Personalkompetenz - Sozialkompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungskompetenz - Reflexions- und Urteilskompetenz - Personalkompetenz - Sozialkompetenz - Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung 	
Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten	<p>Motorisch</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich mit einem Fahr-, Roll- oder Gleitgerät sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (zum Beispiel Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen) <p>kognitiv/reflexiv</p> <ul style="list-style-type: none"> - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen - Gefahrensituationen beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere erkennen, benennen und einschätzen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten - die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung benennen - sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten <p>kreativ/gestalterisch</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungskompetenz - Personalkompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz - Sicherheit und Unfallschutz - Qualität der Konsumgüter - Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen - Reflexions- und Urteilskompetenz - Bewegungskompetenz - Reflexions- und Urteilskompetenz - Personalkompetenz - Sozialkompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung - Bewegungskompetenz - Reflexions- und Urteilskompetenz 	4

Wieland- Gymnasium	Curriculum für das Fach Sport	Wochenstunden: 3	Klasse 5/6	Blatt 8 Stand: 02. Juni 2016
				<ul style="list-style-type: none"> - Personalkompetenz - Sozialkompetenz

Abschnitt 1.01 Arbeitsauftrag:

1. Jede Fachschaft erstellt bis zur letzten GLK (23.06.2016) für die Klassenstufen 5 und 6 ein Curriculum nach obigem Muster. Dieses soll sowohl das Kern-, als auch das Schulcurriculum enthalten.
2. Die erste Spalte umfasst die Unterrichtsthemen und die zugehörigen Fachinhalte. Diese Fachinhalte entsprechen beim Kerncurriculum im Wesentlichen den inhaltsbezogenen Kompetenzen des neuen Bildungsplans, den Sie unter http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/Startseite/ALLG/ALLG_GYM_5-6 finden. Inhalte des Schulcurriculums sollen mit vorangestelltem „WG“ gekennzeichnet werden. Bitte kennzeichnen Sie optionale Inhalte des Schulcurriculums kursiv.
3. Die Fachkompetenzen orientieren sich im Wesentlichen an den prozessbezogenen Kompetenzen des neuen Bildungsplans. Bitte stellen Sie bei schulischen Besonderheiten auch hier ein „WG“ voran, Optionales wird wieder kursiv dargestellt.
4. In der 3. Spalte werden wie bisher die übergeordneten Kompetenzen, wie Methodenkompetenzen, Sozialkompetenzen und personale Kompetenzen aufgeführt. Zusätzlich sollen hier Bezüge zu unserem Schulprofil (z.B. Exkursionen, Lerngänge,...) und zu den Leitperspektiven des Bildungsplans notiert werden.
5. Falls fachlich, sinnvoll integrieren Sie in der Tabelle Inhalte und Kompetenzen unsere Berufsorientierung, Erlebnispädagogik, Präventionsarbeit sowie die Kooperationen mit externen Partnern (Stadtbücherei, Museum, Kreissparkasse, Boehringer Ingelheim,...). Entsprechende Arbeitspapiere der Stadtbücherei, des Museums und der Schulsozialarbeit liegen bereits vor und werden per Mail an alle verschickt. Die Schulsozialarbeiter, Frau Jennen und Frau Kiehlmann (Museum) sind über die Fachsitzungen informiert und nehmen ggf. daran teil.