

Thema/ Inhalte <i>Inhaltsbezogene Kompetenzen</i>	Fachkompetenzen <i>Prozessbezogene Kompetenzen</i>	Übergeordnete Kompetenzen Verankerung Schulprofil Verankerung Leitperspektiven	Std. (ca.)	
<b>Spiele</b>  <b>Ballsportarten:</b>  <b>Handball (Kl. 7)</b> <u><b>WG Vertiefung</b></u>  <b>Volleyball (Kl. 7 u. 8)</b> <u><b>WG Vertiefung Kl 8</b></u>  <b>Basketball (Kl. 8)</b>  <b>Fußball (Kl. 8)</b>  <u><b>WG Vertiefung/Festigung kleiner/großer (Sport)spiele</b></u>	<b>motorisch</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sportspielspezifische Bewegungstechniken (zum Beispiel Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (zum Beispiel Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden</li> <li>- in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktisch im reduzierten Zielspiel (zum Beispiel 3:3 oder 4:4) handeln (zum Beispiel Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel/in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Abstand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)</li> <li>- mannschaftstaktische Elemente (zum Beispiel Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahmeriegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> </ul>	60	
				10
				8
				10
		<b>kognitiv/reflexiv</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln</li> <li>- wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben</li> <li>- Spielsituationen auf Darstellungen (zum Beispiel Foto, Video, Grafik) erkennen, beschreiben und erklären</li> <li>- spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen und erläutern</li> <li>- Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (zum Beispiel Sportportfolio)</li> <li>- regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen</li> <li>- Spielleitungsaufgaben übernehmen</li> <li>- die eigene Spielfähigkeit einschätzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> </ul>	



Wieland- Gymnasium	<b>Curriculum für das Fach Sport</b>	<b>Wochenstunden: 2</b>	<b>Klasse 7/8</b>	<b>Blatt 3</b> Stand: 06. April 2017
-----------------------	--------------------------------------	-------------------------	-------------------	---

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"> <li>- die eigene Leistung realistisch einschätzen</li> <li>- leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (zum Beispiel Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren</li> <li>- die eigene Leistungsentwicklung beschreiben und dokumentieren (zum Beispiel durch ein Sportportfolio)</li> </ul> <p><b>kreativ/gestalterisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sich bei Bewegungs- und Teamaufgaben verständigen, gemeinsam handeln und sie allein oder in der Gruppe lösen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>MB</b> Medienanalyse</li> <li>- <b>MB</b> Kommunikation und Kooperation, Produktion und Präsentation</li> <li>- <b>PG</b> Selbstregulation und Lernen</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> <li>- <b>BTV</b> Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</li> </ul>	
<p><b>Bewegen an Geräten</b></p> <p><b>Gerätturnen (Kl. 7 u. 8)</b></p>	<p><b>motorisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- turnerische Grundtätigkeiten (zum Beispiel Schwingen, Springen, Balancieren, Klettern) unter erschwerten Bedingungen (zum Beispiel rückwärts, schmaler, höher, instabil) ausführen</li> <li>- weitere normgebundene Turnfertigkeiten an zwei Turngeräten aus den verschiedenen Strukturgruppen ausführen (zum Beispiel Handstützüberschlag unter erleichterten Bedingungen, Sprunghocke über den Kasten)</li> <li>- Helfergriffe sachgerecht anwenden (zum Beispiel Klammergriff)</li> </ul> <p><b>kognitiv/reflexiv</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln</li> <li>- leistungsbestimmende Merkmale turnerischer Fertigkeiten nennen und erklären</li> <li>- leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (zum Beispiel Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> <li>- <b>PG</b> Sicherheit und Unfallschutz</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> <li>- <b>MB</b> Kommunikation und Kooperation, Medienanalyse, Produktion und Präsentation</li> <li>- <b>PG</b> Sicherheit und Unfallschutz</li> </ul>	40



Wieland-Gymnasium	<b>Curriculum für das Fach Sport</b>	<b>Wochenstunden: 2</b>	<b>Klasse 7/8</b>	<b>Blatt 5</b> Stand: 06. April 2017
-------------------	--------------------------------------	-------------------------	-------------------	---

<b>Thema/ Inhalte</b> <i>Inhaltsbezogene Kompetenzen</i>	<b>Fachkompetenzen</b> <i>Prozessbezogene Kompetenzen</i>	Übergeordnete Kompetenzen Verankerung Schulprofil Verankerung Leitperspektiven	Std. (ca.)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prozesse des Übens und Trainierens reflektieren</li> <li>- ihren Fitnesszustand realistisch einschätzen</li> <li>- das Herz-Kreislauf-System sowie wichtige Muskelgruppen funktional beschreiben (zum Beispiel Sauerstofftransport, Prinzip Beuger – Strecker)</li> <li>- Fitnessübungen (zum Beispiel zur Kräftigung der Bauch- und Rückenmuskulatur, zur Verbesserung der Ausdauer) zielgerichtet auswählen</li> <li>- ihren konditionellen Entwicklungsprozess wahrnehmen und dokumentieren (zum Beispiel Lauftagebuch, Fitness-Apps)</li> <li>- schulische und außerschulische Möglichkeiten (auch medialer Art) zur Entwicklung ihrer Fitness einschätzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>BO</b> Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale</li> <li>- <b>MB</b> Kommunikation und Kooperation, Medienanalyse, Produktion und Präsentation</li> <li>- <b>VB</b> Umgang mit eigenen Ressourcen; Verbraucherrechte</li> </ul>	



	<p><b> kreativ/gestalterisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestaltungskriterien auf eine Bewegungs- verbindung anwenden und variieren in einer Paar- oder Gruppengestaltung eine gym- nastische oder tänzerische Bewegungsfolge cho- reografieren und präsentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskrimi- nierung</li> <li>- <b>MB</b> Produktion und Präsentation</li> </ul>	
<p><b>Wahlpflichtbereich</b> <b>Miteinander/gegeneinander kämpfen</b></p> <p>Raufspiele (KI.7 optional)</p>	<p><b> motorisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundfertigkeiten im Bereich von Fall-, Wurf- (zum Beispiel Hüftwurf, Beinangriff außen) und Bodentechniken ausführen und anwen- den</li> <li>- taktische Fähigkeiten (zum Beispiel Auswei- chen, Fintieren) beim Kämpfen anwenden</li> </ul> <p><b> kognitiv/reflexiv</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positi- onen entwickeln</li> <li>- die Fallprinzipien (zum Beispiel die auftref- fende Körperfläche muss groß sein) nennen und erklären</li> <li>- Funktionen einer Konter-, Ausweich-, Fall- oder Wurfbewegung nennen und erklären</li> <li>- Möglichkeiten nennen, um Chancengleichheit bei Zweikämpfen herzustellen</li> <li>- Rituale und Regeln des Zweikämpfens ein- halten, anpassen und deren Bedeutung er- klären</li> </ul> <p><b> kreativ/gestalterisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ein Zweikampfturnier (zum Beispiel Sumo- Turnier) mit Unterstützung planen (zum Bei- spiel Regeln, Ermittlung des Siegers, Erhal- tung der Chancengleichheit) und ausführen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Selbstregulation und Lernen</li> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> <li>- <b>BTV</b> Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidis- kriminierung</li> </ul>	
<p><b>Wahlpflichtbereich</b> <b>Fahren, Rollen, Gleiten</b> <b>(KI. 7 u. 8 optional)</b></p>	<p><b> motorisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sich auf der Basis der bereits erlernten Tech- niken in komplexen Bewegungssituationen unter Berücksichtigung von Material, Ge- schwindigkeit, Raum und Gelände sicher fort- bewegen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- <b>PG</b> Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz</li> </ul>	

Wieland-Gymnasium	Curriculum für das Fach <b>Sport</b>	Wochenstunden: 2	Klasse 7/8	<b>Blatt 8</b> Stand: 06. April 2017
	<p><b>kognitiv/reflexiv</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln</li> <li>- Gefahrenmomente beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen</li> <li>- Verhaltensregeln beim Sport treiben in der Natur benennen und sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten</li> </ul> <p><b>kreativ/gestalterisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- komplexe Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe gestalten und lösen (zum Beispiel auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> <li>- <b>BTV</b> Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</li> </ul>		
<p><b>Wahlpflichtbereich Spielen</b></p> <p><b>Ballsportarten: (In Kl. 8)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Badminton</b></li> <li>und</li> <li>- <b>Unihockey</b></li> </ul>	<p><b>motorisch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sportspielspezifische Bewegungstechniken (zum Beispiel Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (zum Beispiel Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden</li> <li>- in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktisch im reduzierten Zielspiel (zum Beispiel 3:3 oder 4:4) handeln (zum Beispiel Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel/in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Abstand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)</li> <li>- mannschaftstaktische Elemente (zum Beispiel Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahmeriegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden</li> </ul> <p>kognitiv/reflexiv</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> </ul>	19	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln</li> <li>- wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben</li> <li>- Spielsituationen auf Darstellungen (zum Beispiel Foto, Video, Grafik) erkennen, beschreiben und erklären</li> <li>- spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen und erläutern</li> <li>- Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (zum Beispiel Sportportfolio)</li> <li>- regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen</li> <li>- Spielleitungsaufgaben übernehmen</li> <li>- die eigene Spielfähigkeit einschätzen</li> <li>- mit Emotionen (zum Beispiel bei Konflikten, Sieg oder Niederlage) umgehen und sie reflektieren</li> <li>- Spielregeln selbstständig variieren (zum Beispiel Torgröße, Spielerzahl)</li> <li>- Spiele wettkampfgemäß organisieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskompetenz</li> <li>- Reflexions- und Urteilskompetenz</li> <li>- Personalkompetenz</li> <li>- Sozialkompetenz</li> </ul>	
--	---	--	--

1. 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](http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/Startseite/ALLG/ALLG_GYM_5-6) finden. Inhalte des Schulcurriculums sind mit vorangestelltem „WG“ gekennzeichnet.
2. Die Fachkompetenzen orientieren sich im Wesentlichen an den prozessbezogenen Kompetenzen des neuen Bildungsplans.
3. In der 3. Spalte werden die übergeordneten Kompetenzen, wie Methodenkompetenzen, Sozialkompetenzen und personale Kompetenzen aufgeführt. Zusätzlich sind hier Bezüge zu unserem Schulprofil (z.B. Exkursionen, Lerngänge,...) und zu den Leitperspektiven des Bildungsplans notiert werden.

## Prozessbezogene Kompetenzen

### Bewegungskompetenz

umfasst bewegungsbezogene Kompetenzen in den Bereichen konditionelle Anforderungen, koordinative Fähigkeiten, technische Fertigkeiten, Bewegungsgestaltung, Bewegungsausdruck und die Anwendung grundlegenden Fachwissens. Sie beschreibt den motorischen Anteil der Kompetenzen, die den Schülerinnen und Schülern die aktive Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur ermöglichen.

### Reflexions- und Urteilskompetenz

bezieht sich auf das Hinterfragen und Beurteilen von Phänomenen und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport. Durch vielfältige Körper-, Bewegungs- und Sporterfahrungen in unterschiedlichen Inhaltsbereichen und sozialen Konstellationen bauen die Schülerinnen und Schüler Handlungswissen über den eigenen Körper, über ihre Intentionen und Motive sowie die Folgen ihres Handelns in Gemeinschaften auf. Sie erhalten die Gelegenheit, durch eigenes Erfahren und

Wieland- Gymnasium	<b>Curriculum für das Fach Sport</b>	<b>Wochenstunden: 2</b>	<b>Klasse 7/8</b>	<b>Blatt 10</b> Stand: 06. April 2017
-----------------------	--------------------------------------	-------------------------	-------------------	--

Erleben die unterschiedlichen Sinnrichtungen und Motive sportlichen Handelns zu erkennen. Dies befähigt sie, eigene Positionen zur spielerischen und sportlichen Bewegungspraxis zu entwickeln, sich kritisch mit der Ambivalenz des Sports auseinanderzusetzen und die daraus resultierenden Einsichten für das eigene Handeln zu nutzen.

### **Personalkompetenz**

umfasst den Anteil von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen, sich kritisch mit dem eigenen Verhalten zu beschäftigen (Selbstreflexion) und es bewusst zu steuern (Selbststeuerung). Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bild von sich selbst und besitzen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten. Sie kennen aber auch ihre Grenzen, setzen sich realistische Ziele und lernen, ihre Bedürfnisse wahrzunehmen (zum Beispiel das Bedürfnis nach Bewegung, Sicherheit oder nach sozialen Beziehungen) und diese auch zu äußern. Trotz Widerständen können sie sich weiter motivieren und den Willen aufbringen, eine Aufgabe zu Ende zu führen sowie ihre Aufmerksamkeit und Konzentration adäquat zu steuern.

### **Sozialkompetenz**

setzt sich aus einem vielschichtigen Komplex von Fähigkeiten, Fertigkeiten, Haltungen und Einstellungen sowie aus Wissen zusammen, der die Schülerinnen und Schüler befähigt, in sozialen Situationen ihre persönlichen Ziele zu erreichen und dabei positive soziale Beziehungen mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern aufzubauen und aufrechtzuerhalten.

### **Leitperspektiven**

- BNE: Bildung für nachhaltige Entwicklung**
- BTV: Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt**
- PG: Prävention und Gesundheitsförderung**
- BO: Berufliche Orientierung**
- MB: Medienbildung**
- VB: Verbraucherbildung**