

Einleitung zum Fachcurriculum Sport der DBS Kaltenkirchen

Dieses vorliegende Curriculum unterliegt den Fachanforderungen „Sport“. Das Ziel des Unterrichts ist der Doppelauftrag, indem *“Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur“* erarbeitet wird (Fachanforderungen Sport, 2015, S. 15).

Diesbezüglich werden die Themenbereiche: *Fitness, Sportspiele, Gerätturnen, Leichtathletik, Gymnastik & Tanz, Schwimmen, Ringen Raufen und Verteidigen* als Schwerpunkte genommen, um ihre Globalkompetenzen zu vermitteln (Fachanforderungen Sport, 2015, 62). Sowohl *Rollen und Gleiten* als auch *Wassersport* werden angestrebt, jedoch unterliegen sie unbeständigen Möglichkeiten der Durchführung.

Angestrebt wird das Fach Sport im Wochenkanonen zweistündig zu unterrichten. Bis zum neunten Jahrgang erwarten die Lerngruppen jährlich die Bundesjugendspiele im Sommer (Laufen, Springen und Werfen) und im Winter (Turnen). Demensprechend sind diese Themen feste Bestandteile der jeweiligen Halbjahre. Um den vielfältigen sportlichen Globalkompetenzen vollumfänglich gerecht werden zu können, wird neben den festgelegten Korridoren die allgemeine Spielfähigkeit durch kleine und große Spiele fokussiert. Innerhalb dieses Unterrichts werden alternative Leistungsnachweise präferiert.

Neben den genannten Sportfesten wird schulinternes Sportspieltturnier angestrebt, bei dem im Klassenverband gespielt wird.

Die Bewertungsgrundlage der erbrachten Leistungen bilden die *„Kenntnisse, Fähigkeiten & Fertigkeiten und das Wissen“* (Fachanforderungen Sport, 2015, S. 23), um die vorangegangenen Sportarten durchführen zu können. In ihnen laufen die *Fach-, Sozial-, Methoden- und Selbstkompetenz* zusammen. Zur Erfassung der Fähigkeiten und Fertigkeiten werden die koordinativen und konditionellen Fähigkeiten zugrunde gelegt.

Der allgemeine Ablauf des Unterrichts ist vom Kleinen zu Großen aufgebaut, sodass Bewegungsaufgaben in Teilschritten gelehrt und schlussendlich in einer gesamten Übung durchgeführt werden. Als weitere Differenzierung können Kombination der Bewegungen erhöht und somit die Komplexität gesteigert werden. Eine Differenzierung nach oben ist unter anderem von den Lerngruppen abhängig, damit sichere Übungsphasen und Durchführungen gewährleistet werden können.

Die Notenskala umfasst die Bewertungen von der Noten Eins bis Sechs. Somit besteht im Fach Sport keine Übertragungsskala.

Allgemeine Spielfähigkeiten durch Kompetenzen und Spielformen

Schwerpunkte: Miteinander Spielen, Regeln akzeptieren, Sieg und Niederlage verarbeiten, Nähe aushalten und konditionell und koordinativ auf die großen Spiele vorbereitet sein.

Kompetenzen		Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
Konditionelle Fähigkeiten Kraft Schnelligkeit Ausdauer Beweglichkeit Differenzierungsfähigkeit Kopplungsfähigkeit Umstellungsfähigkeit	Koordinative Fähigkeiten Gleichgewichtsfähigkeit Rhythmisierungsfähigkeit Reaktionsfähigkeit Orientierungsfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> - Stärkung der Physis und der Psyche - Nähe Aushalten - Vertrauen aufbauen - Vielfältig bewegen nach den konditionellen und koordinativen Fähigkeiten 	Aufgrund der Heterogenität der vorherrschenden Klassenzusammensetzungen werden die Schwerpunkte Bedarfsorientiert gelegt. Somit kann der Bedarfsorientiert konzipiert und Bedürfnisorientiert gestaltet werden. Die Methoden und Aufgaben werden so gewählt, dass die Zielsetzung dem Doppelauftrag gerecht werden kann.	Die Gruppen werden je nach Inhalten zusammengestellt	Siehe Vorwort

1. Halbjahr:

Schwerpunkte: Gerätturnen (mindestens 8 Wochen): Als Grundlage der Bewegungslehre liegen die Wettkampfkarten zugrunde. Im Folgenden werden die didaktisch gewählten Basiskompetenzen dargestellt. Die jeweiligen Techniken zu den Inhalten und Aufgaben sind ein fundamentaler Bestandteil des Lernprozesses.

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boden 2. Reck 3. Parallel- und Stufenbarren 4. Schwebebalken 5. Sprung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rolle vor- und rückwärts Radschlag Handstand Handstand abrollen 2. Stütz Unterschwing Felgaufschwung Felgumschwung *Durchhocken *Kombinierte Übungen 3. Parallelbarren: Stütz Felgaufschwung Pendel, Seitsitz, Kehre mit $\frac{1}{4}$ Drehung Stufenbarren: Stütz Felgaufschwung Schwebesitz Überspreizen Hockwende 4. Balancieren-gehen auf dem Schwebebalken, Drehungen Sprünge 	<p>Die Bewegungsaufgaben werden in Teilschritten gelehrt und schlussendlich in einer gesamten Übung durchgeführt.</p> <p>Als Differenzierung kann auch die Kombination der Bewegungen erhöht und damit die Komplexität gesteigert werden.</p> <p>Die Wettkampfkarten sind den Schülerinnen und Schülern durchweg präsent, sodass individuelle Übungsformen geübt werden können</p>	<p>Die Leistungen werden einerseits bei den Bundesjugendspielen und andererseits in den Stunden aufgenommen. Diese unterliegen entweder als Zwischenstand und/oder als abschließende Prüfung.</p> <p>Sollte die Gesamtübung nicht erreicht werden, besteht die Möglichkeit die erlernten Teilbewegungen als Leistungsnachweis festzuhalten.</p>
Fach:	Turntechniken, Regelkunde	Kraft, Beweglichkeit, Differenzierung				
Methoden:	Übungsanalyse, Korrekturstrategien	Ausdauer, Rhythmisierung, Lernfähigkeit				
Sozial:	Hilfestellung, Kommunikation im Team	Reaktion, Stabilität				
Selbst:	Motivation, Selbstdisziplin, Frustrationstoleranz	Gleichgewicht, Kopplung, Kraftausdauer				

		5. Aufhocken Hockwende Durchhocken: längs und quer *Handstand- überschlag		
--	--	--	--	--

2. Halbjahr:

Schwerpunkte: Laufen, Springen und Werfen (mindestens 8 Wochen): Als Grundlage der Bewegungslehre liegen die Wettkampfkarten zugrunde. Im Folgenden werden die didaktisch gewählten Basiskompetenzen dargestellt. Die jeweiligen Techniken zu den Inhalten und Aufgaben sind ein fundamentaler Bestandteil des Lernprozesses.

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dauerlauf 2. Staffellauf 3. Sprint 4. Weitwurf 5. Weitsprung 6. Hochsprung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stundenlauf Atmung beim Laufen Lauftempo Training 2. Staffelspiele Übergabespiele 3. Sprintsiege Starten Reaktionsspiele 4. Weit- und Zielwurfspiele 	<p>Die Bewegungsaufgaben werden in Teilschritten gelehrt und schlussendlich in einer gesamten Übung durchgeführt.</p> <p>Als Differenzierung kann auch die Kombination der Bewegungen erhöht und damit die Komplexität gesteigert werden.</p>	<p>Die Leistungen werden einerseits bei den Bundesjugendspielen und andererseits in den Stunden aufgenommen. Diese unterliegen entweder als Zwischenstand und/oder als abschließende Prüfung.</p> <p>Sollte die Gesamtübung nicht erreicht werden, besteht die Möglichkeit die erlernten Teilbewegungen als Leistungsnachweis festzuhalten.</p>
Fach	Technik Sprint/Sprung/Wurf, Regelverständnis	Schnelligkeit, Kraft, Beweglichkeit, Differenzierung				
Methoden	Techniktraining, Trainingsplanung	Ausdauer, Rhythmisierung, Lernfähigkeit				
Sozial	Teamgeist, Kommunikation bei Staffeln	Reaktion, Stabilität				
Selbst	Motivation, Umgang mit Misserfolgen	Durchhaltevermögen, Gleichgewicht				

5. Jahrgang: Fußball

Schwerpunkte: Die Spielfähigkeit des Balles mit dem Fuß. Um einen Spielfluss zu gewährleisten, wird ohne Abseits gespielt. Die koordinative Schulung bezieht sich immer auf beide Körperseiten, sodass eine gesamtheitliche motorische Förderung stattfindet.

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten				
Fach	Spieltechnik, Regelverständnis, Taktik	Schnelligkeit, Kraft, Differenzierung, Kopplung	<ul style="list-style-type: none"> - Führen des Balles - Dribbeln - Passen - Schießen - Umschalten von Angriff auf Verteidigung - Orientierung im Raum - Spieltaktiken - Regelwerk 	<ul style="list-style-type: none"> - jeweilige Technikübungen - Laufparcours mit dem Ball - Staffelspiele zum Passen und Schießen - Zielschuss und Zielpass-Übungen - Reaktionsspiele und Zonenspiele, um dem Spielgeschehen Schwerpunkte zu geben - Dreieckspiel 	Die Gruppen werden je nach Inhalten zusammengestellt	Sportmotorische Technikprüfung zu den Inhalten und ein Abschlussspiel, in dem die Fähigkeiten und Fertigkeiten sowohl isoliert, als auch im Kontext eines Spiels abgerufen werden müssen.
Methoden	Technik- und Taktiktraining, Fehleranalyse	Kraftausdauer, Antizipation, Reaktion				
Sozial	Zusammenspiel, Fairplay, Kommunikation	Reaktionsfähigkeit, psychische Belastbarkeit				
Selbst	Motivation, Selbstvertrauen, Zielstrebigkeit	Ausdauer, Gleichgewicht, Umstellungsfähigkeit				

6. Jahrgang: Volleyball

Schwerpunkte: Das Spielen eines Balles ohne ihn zu fangen. Dies beinhalten neben der Technik das Positionieren der Mitspielerinnen und Mitspieler.

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Pritschen - Baggern - Aufschlag - Annahme, Stellen und Spiel über das Netz - Regelwerk 	<ul style="list-style-type: none"> - jeweilige Technikübungen - Anwerfen des Balles mit Rückspiel - Hochhalten des Balles - Ball über die Schnur - Vereinfachtes Spiel bis hin zum großen Spiel 	Die Gruppen werden je nach Inhalten zusammengestellt	Sportmotorische Technikprüfung zu den Inhalten und ein Abschlussspiel, in dem die Fähigkeiten und Fertigkeiten sowohl isoliert, als auch im Kontext eines Spiels abgerufen werden müssen.
Fach	Technik (Pritschen, Baggern), Regelkenntnis	Sprungkraft, Schnelligkeit, Differenzierung, Kopplung				
Methoden	Techniktraining, Spielsituationen analysieren	Kraftausdauer, Antizipation, Rhythmisierung				
Sozial	Kommunikation, Teamrollen, Fairness	Reaktionsfähigkeit, Stabilität				
Selbst	Konzentration, Motivation, Fehlerbewältigung	Durchhaltevermögen, Gleichgewicht, Umstellungsfähigkeit				

7. Jahrgang: Basketball

Schwerpunkte: Zielwurf, Korbleger und basketballspezifische Taktikelemente anhand der Positionen.

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten				
Fach	Wurf-, Pass-, Dribbeltechnik, Regelverständnis	Schnelligkeit, Kraft, Differenzierung, Kopplung	- Führen und Prellen des Balles - Das Brett als Zielhilfe	- jeweilige Technikübungen - Laufparcours mit dem Ball - Staffelspiele zum Passen und Schießen	Die Gruppen werden je nach Inhalten zusammengestellt	Sportmotorische Technikprüfung zu den Inhalten und ein Abschlusspiel, in dem die Fähigkeiten der Fertigkeiten sowohl isoliert, als auch im Kontext eines Spiels abgerufen werden müssen.
Methoden	Spielanalyse, Techniktraining, Fehlerkorrektur	Kraftausdauer, Antizipation, Rhythmisierung	- Standwurf - Sprungwurf - Korbleger - Positionsspiel - Regelwerk	- Zielschussspiele - Reaktionsspiele und Zonenspiele, um dem Spielgeschehen Schwerpunkte zu geben		
Sozial	Teamarbeit, Kommunikation, Rollenverständnis	Reaktionsfähigkeit, psychische Stabilität				
Selbst	Motivation, Selbstvertrauen, mentale Belastbarkeit	Durchhaltevermögen, Gleichgewicht, Umstellungsfähigkeit				

7. Jahrgang: Floorball

Schwerpunkte: Den Stock mit Schaufel als Spielgerät kennenlernen und zum Spielen nutzen. Das Spiel

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Stockhaltung - Führen des Balles - Dribbeln - Schuss - Pass - Regeln und Zählweise im Ralleepoint Verfahren 	<ul style="list-style-type: none"> - jeweilige Technikübungen - Laufparcours mit dem Ball - Staffelspiele zum Passen und Schießen - Zielschuss und Zielpass-Übungen - Reaktionsspiele und Zonenspiele, um dem Spielgeschehen Schwerpunkte zu geben 	Die Gruppen werden je nach Inhalten zusammengestellt	Sportmotorische Technikprüfung zu den Inhalten und ein Abschlusspiel, in dem die Fähigkeiten und Fertigkeiten sowohl isoliert, als auch im Kontext eines Spiels abgerufen werden müssen.
Fach	Technik (Passen, Schießen, Führen), Regeln	Schnelligkeit, Kraft, Differenzierung, Kopplung				
Methoden	Taktiktraining, Spielanalyse, Technikentwicklung	Kraftausdauer, Antizipation, Rhythmisierung				
Sozial	Kommunikation im Team, Rollenverständnis	Reaktionsfähigkeit, psychische Stabilität				
Selbst	Motivation, Konzentration, Umgang mit Fehlern	Ausdauer, Gleichgewicht, Umstellungsfähigkeit				

8. Jahrgang: Badminton

Schwerpunkte: Vom Federball zum Badminton.

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten				
Fach	Schlagtechniken, Spielregeln, Taktik	Schnelligkeit, Kraft, Differenzierung, Kopplung	- Treffen der Spielfläche mit dem	- Hochhalten des Balles	Die Gruppen werden je nach Inhalten zusammengestellt	Sportmotorische Technikprüfung zu den Inhalten und ein Abschlusspiel, in dem die Fähigkeiten du Fertigkeiten sowohl isoliert, als auch im Kontext eines Spiels abgerufen werden müssen.
Methoden	Techniktraining, Taktikübungen, Fehleranalyse	Kraftausdauer, Antizipation, Rhythmisierung	- Vorhand Überkopf- Clear	- jeweilige Technikübungen		
Sozial	Kommunikation im Doppel, Fairplay, Teamverhalten	Reaktionsfähigkeit, psychische Stabilität	- Rückhand Spiel	- Anwerfen des Balles mit Rückspiel passendem		
Selbst	Motivation, Konzentration, Eigenverantwortung	Ausdauer, Gleichgewicht, Umstellungsfähigkeit	- Aufschlag - Smash - Regeln und Zählweise im Ralleypoint Verfahren	- Spiel mit Schnur		

5/6 und Neigungssport 9/10: Schwimmen

Schwerpunkte: Von der Wassergewöhnung über den Erwerb der allgemeinen Schwimmfähigkeit, bis hin zu den Schwimmstilen.

Kompetenzen			Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung und Indikatoren
	Beispielhafte Inhalte	Verknüpfte Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Wassergewöhnung - Baderegeln - Gleiten im Wasser - Tauchen - Brustschwimmen - Kraul - Selbstrettung - Eisregeln - Verhalten beim Bootsunglück - Rückenschwimmen - Transportschwimmen *Schmetterling 	<ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften des Wassers kennenlernen - Öffnen der Augen unter Wasser - Tauchspiele wie Ringe holen oder Streckentauchen - Technikübungen Mit Schwimmhilfen wie Pollbuoy oder Schwimmflossen 	Die Gruppen werden je nach Inhalten zusammengestellt	<p>In der Klassen 5 & 6 besteht innerhalb des Schwimmprojektes die Möglichkeit einen Schwimmnachweis zu erwerben.</p> <p>In der Abschlussklassen werden Technikprüfungen und Zeitenmessung als Leistungsindikator verwendet.</p>
Fach	Schwimmtechniken, Regelkenntnis, Wasserlage	Kraft, Ausdauer, Differenzierung, Kopplung				
Methoden	Techniktraining, Fehlerkorrektur, Hilfsmittel	Kraftausdauer, Rhythmisierung, Antizipation				
Sozial	Bahnverhalten, Zusammenarbeit, Regelbewusstsein	Reaktionsfähigkeit, Stabilität				
Selbst	Motivation, Konzentration, Umgang mit Wasser und Druck	Ausdauer, Gleichgewicht, Umstellungsfähigkeit				