

Bildungsplan 2016

Sekundarstufe I

*Innovatives
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Sport

Klassen 5/6

Beispiel 1

Juli 2016



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula.....	3
Fachspezifisches Vorwort	4
Fach Sport – Klasse 5.....	6
Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen – ca. 18 Std.....	6
Pflichtbereich 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen – ca. 12 Std.....	7
Pflichtbereich 3.1.1.3: Bewegen an Geräten – ca. 15 Std.	8
Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – ca. 12 Std.	10
Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – ca. 12 Std.....	11
Wahlpflichtbereich 3.1.2.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – ca. 9 Std.....	12
Wahlpflichtbereich 3.1.2.2: Fahren, Rollen, Gleiten - nicht gewählt.....	13
Fach Sport – Klasse 6.....	14
Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen – ca. 24 Std.....	14
Pflichtbereich 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen – ca. 18 Std.....	15
Pflichtbereich 3.1.1.3: Bewegen an Geräten – ca. 18 Std.	16
Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser – ca. 16 Std.	17
Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – ca. 8 Std.....	19
Wahlpflichtbereich 3.1.2.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – ca. 8 Std.....	20
Wahlpflichtbereich 3.1.2.2: Fahren, Rollen, Gleiten – nicht gewählt.....	21

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula

Beispielcurricula zeigen eine Möglichkeit auf, wie aus dem Bildungsplan unterrichtliche Praxis werden kann. Sie erheben hierbei keinen Anspruch einer normativen Vorgabe, sondern dienen vielmehr als beispielhafte Vorlage zur Unterrichtsplanung und -gestaltung. Diese kann bei der Erstellung oder Weiterentwicklung von schul- und fachspezifischen Jahresplanungen ebenso hilfreich sein wie bei der konkreten Unterrichtsplanung der Lehrkräfte.

Curricula sind keine abgeschlossenen Produkte, sondern befinden sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess, müssen jeweils neu an die schulische Ausgangssituation angepasst werden und sollten auch nach den Erfahrungswerten vor Ort kontinuierlich fortgeschrieben und modifiziert werden. Sie sind somit sowohl an den Bildungsplan, als auch an den Kontext der jeweiligen Schule gebunden und müssen entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für die Zeitplanung, welche vom Gesamtkonzept und den örtlichen Gegebenheiten abhängig und daher nur als Vorschlag zu betrachten ist.

Der Aufbau der Beispielcurricula ist für alle Fächer einheitlich: Ein fachspezifisches Vorwort thematisiert die Besonderheiten des jeweiligen Fachcurriculums und gibt ggf. Lektürehinweise für das Curriculum, das sich in tabellarischer Form dem Vorwort anschließt.

In den ersten beiden Spalten der vorliegenden Curricula werden beispielhafte Zuordnungen zwischen den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen dargestellt. Eine Ausnahme stellen die modernen Fremdsprachen dar, die aufgrund der fachspezifischen Architektur ihrer Pläne eine andere Spaltenkategorisierung gewählt haben. In der dritten Spalte wird vorgeschlagen, wie die Themen und Inhalte im Unterricht umgesetzt und konkretisiert werden können. In der vierten Spalte wird auf Möglichkeiten zur Vertiefung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs im Rahmen des Schulcurriculums hingewiesen und aufgezeigt, wie die Leitperspektiven in den Fachunterricht eingebunden werden können und in welcher Hinsicht eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern sinnvoll sein kann. An dieser Stelle finden sich auch Hinweise und Verlinkungen auf konkretes Unterrichtsmaterial.

Die verschiedenen Niveaustufen des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I werden in den Beispielcurricula ebenfalls berücksichtigt und mit konkreten Hinweisen zum differenzierten Vorgehen im Unterricht angereichert.

Fachspezifisches Vorwort

Die Umsetzungsbeispiele für Curricula im Fach Sport sind Vorschläge, die bei der Erstellung oder Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums ebenso hilfreich sein können wie bei der konkreten Planung des eigenen Unterrichts. Die Zeitplanung basiert auf einer Kontingenzstundentafel mit jeweils drei Stunden Sport in den Klassen 5 und 6.

Das Beispielcurriculum stellt den Zusammenhang von prozessbezogenen Kompetenzen, inhaltsbezogenen Kompetenzen und Unterrichtsvorhaben dar. Es enthält Ausführungen zu den jeweils angebahnten Kompetenzerwartungen sowie zu den Inhalten auf der Grundlage der leitenden sportpädagogischen Perspektiven.

Die Unterrichtsvorhaben sind für die angegebene Klasse der jeweiligen Beispielschule in einem Fachkonferenzbeschluss verbindlich festgelegt worden.

Aufbau des Beispielcurriculums

Die formale Struktur des Beispielcurriculums weist folgende Bereiche auf:

Generelle Vorbemerkungen:

Hier werden in dem jeweiligen Inhaltsbereich grundlegende Hinweise zu didaktisch-methodischen bzw. pädagogischen Intentionen der Unterrichtsvorhaben gegeben. Die Nennung der sportpädagogischen Perspektiven zeigt Möglichkeiten für einen mehrperspektivischen Unterricht auf.

Prozessbezogene Kompetenzen:

Die bei den jeweiligen Unterrichtsvorhaben angesprochenen prozessbezogenen Kompetenzen werden aus Platzgründen mit Auslassungszeichen [...] dargestellt.

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Die bei den jeweiligen Unterrichtsvorhaben angesprochenen inhaltsbezogenen Kompetenzen werden aus Platzgründen mit Auslassungszeichen [...] dargestellt. Eine Unterscheidung in Niveaustufen entfällt, da im Bildungsplan alle Niveaustufen quasi identisch formuliert sind.

Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht:

Hier finden sich Beispiele, wie der Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler in Unterrichtsvorhaben inhaltlich konkretisiert werden kann.

Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise:

Die didaktischen und methodischen Hinweise zu den aufgeführten Unterrichtsvorhaben geben der Lehrkraft Anregungen für die Unterrichtsgestaltung.

Beispielcurriculum 1

Die Sportfachschaft einer Schule hat sich aufgrund Ihrer individuellen Voraussetzungen und Intentionen auf folgendes Vorgehen in den Klassen 5 und 6 geeinigt:

Der Inhaltsbereich "Tanzen, Gestalten, Darstellen" wird ausschließlich in Klasse 5 unterrichtet, der Inhaltsbereich "Bewegen im Wasser" ausschließlich in Klasse 6.

Der Inhaltsbereich "Fitness entwickeln" wird in beiden Klassenstufen als eigenständiges Unterrichtsvorhaben realisiert.

Aus dem Wahlpflichtbereich wird in beiden Klassenstufen ausschließlich der Inhaltsbereich "Miteinander/gegeneinander kämpfen" angeboten.

Jahresplanung des Beispielcurriculums 1

Bei der Jahresplanung wird von drei Stunden pro Woche und ca. 35 Schulwochen ausgegangen.

Klasse		5		6	
		Inhaltsbereich			
1	Spielen	18	24	42	
2	Laufen, Springen, Werfen	12	18	30	
3	Bewegen an Geräten	15	18	33	
4	Bewegen im Wasser	0	16	16	
5	Tanzen, Gestalten, Darstellen	12	0	12	
6	Fitness entwickeln	12	8	20	
7	Miteinander/gegeneinander kämpfen	9	8	17	
8	Fahren, Rollen, Gleiten	0	0	0	
Summe der Unterrichtsstunden		78	92	170	
Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum		27	13	40	
Gesamtstunden		105	105	210	

Fach Sport – Klasse 5

Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen – ca. 18 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Sinne der *integrativen Sportspielvermittlung* (vergleiche auch Glossar) werden Gemeinsamkeiten der Sportspiele hervorgehoben.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>(1) [...] technische und taktische Basisfertigkeiten [...]</p> <p>(2) [...] Bewegungs- und Balltechniken [...]</p> <p>(3) [...] Individual- und gruppentaktische Maßnahmen [...]</p> <p>(5) [...] Sinnrichtungen erkennen</p> <p>(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben</p> <p>(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten</p> <p>(9) einfache Spielleitungsaufgaben übernehmen</p> <p>(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen [...]</p> <p>(11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir lernen vielseitig und erfolgreich spielen. Kleine Spiele, z. B. Parteiball, Burgball, Wandball, Aufsetzerball, Stangentorball, Ball über die Schnur Technik: Passen, Fangen, Prellen, Schlagwurf, Werfen ohne und mit Zeit- und Gegnerdruck Taktik: Freilaufen, Ball zum Ziel bringen, Lücke erkennen, Verteidigung zwischen Gegner und Ziel, Anbieten, Freilaufen, Angriffssituationen lösen Regeln: Feldbegrenzungen, Ausregel, Arten der Mannschaftsbildung, Einführung des Themas Schiedsrichtertätigkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vermittlung, z. B. durch „Genetisches Lernen“ - Verwendung von unterschiedlichen Spielgeräten - Schülerinnen und Schülern wird die Kontrolle einzelner Regeln übertragen (Arbeitskarte pro Regel) - Thematisierung der Kommunikation (Blickkontakt, Handzeichen, Zuruf etc.) - Thematisierung der Fairness (z. B. heterogene und homogene Gruppen bilden und Emotionen reflektieren) <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">L PG, BTV</p>

Pflichtbereich 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen – ca. 12 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Der Schwerpunkt liegt auf dem spielerischen, fähigkeitsorientierten und erlebnisintensiven Sammeln und Erweitern von grundlegenden Bewegungserfahrungen (unter Beachtung des Prinzips der Vielseitigkeit und Vielfältigkeit), [Spieleleichtathletik](#)

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...] 2.3 Personalkompetenz 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern	(1) schnell und gewandt laufen [...]	Unterrichtsvorhaben: Um die Wette laufen: schnell, gewandt und rhythmisch Lauftechnik: Ballenlauf, Kniehub, Armeinsatz, Kauerstart, schnell laufen mit Richtungs- und Tempowechseln Sprintsprünge und Reaktionssprünge, Staffeln, Risikosprints Kurze Strecken (max. 40m)	- vielfältige Erfahrungen ermöglichen, auch durch die Einbeziehung von Geländeformen (z. B. im Dreibeinlauf, mit Schrittvariationen (Frequenz), über Hindernisse, Slalom) - Kombinationen, z. B. Laufen mit Springen, Laufen mit Werfen (Biatlon) L BNE, PG
	(1) [...] weit und zielgenau werfen	Unterrichtsvorhaben: Wir sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit unterschiedlichsten Wurfgeräten. Wurftechnik: 3-Schritt-Anlauf, langer Arm (schleudern) Vielfältig werfen mit Schlagball, Schweißball, Fahrradreifen (schleudern), Medizinball (stoßen), Zonenweitwurf	Durch unterschiedliche Wurfgeräten, -arten, -aufgaben vielfältige Erfahrungen ermöglichen L PG
	(1) [...] weit und/oder hoch springen [...]	Unterrichtsvorhaben: Wir erleben die Vielfalt des Springens: weit, hoch, mehrfach.	Vergleich mit turnerischen Sprüngen möglich L PG

		<p>Sprungtechnik: einbeinig - beidbeinig abspringen, aus dem Anlauf weit springen (Schritttechnik oder Hocktechnik) und/oder hoch springen (Schersprung), Mehrfachsprünge ausführen</p> <p>Einbeinige Sprünge aus dem Anlauf: Hoch-Weitsprung über den Oxer, Additionszonenweitsprung, Watussi-Sprung, Sprunggarten</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Pflichtbereich 3.1.1.3: Bewegen an Geräten – ca. 15 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Vielfalt der Bewegungsmöglichkeiten im Raum durch Geräte zu erfahren, um so vielfältige und vielseitige Bewegungserfahrungen zu sammeln. Dazu bewegen sich die Inhalte teils näher am Gerätturnen, teils näher am normungebundenen Turnen sowie dem Abenteuerturnen. Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentationen bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz</p> <p>1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen</p> <p>2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz</p> <p>1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz</p>	<p>(1) turnerische Grundtätigkeiten [...] an unterschiedlichen Geräten [...] und Gerätekombinationen anwenden</p> <p>(3) einfache akrobatische Figuren [...] ausführen</p> <p>(4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen</p> <p>(5) einfache Helferhandlungen ausführen [...]</p> <p>(6) [...] Sinnrichtungen erkennen</p> <p>(7) Maßnahmen des Helfens und Si-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir sammeln Bewegungserfahrungen an Geräten und Gerätekombinationen.</p> <p>Helfergriffe einüben (Klammergriff)</p> <p>Geräte auf- und abbauen</p> <p>Boden: Rollen in Variationen, Handstandvariationen, Rad</p> <p>Schwebebalken/Bänke: Balancieren, Drehen, Aufspringen, einfache Sprünge (z. B. Pferdchensprung)</p> <p>Barren: Hangeln, Schwingen im Stütz,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - offene und gebundene Aufgaben zum „Rollen“ - Lernen durch erleichterte Bedingungen - Binnendifferenzierung durch sukzessives Erschweren der Bewegungsfertigkeiten - Stationenlernen mit differenzierten Aufgaben - „Turnerpass“ mit Stationen und Aufgaben; Buddy-System

<p>1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 4. [...] verantwortungsvoll handeln 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>chens benennen (8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln (10) gemeinsam [...] eine Gruppenpräsentation nachgestalten und präsentieren</p>	<p>Kehren</p> <hr/> <p>Unterrichtsvorhaben: Wir erarbeiten eine turnerisch - akrobatische Gemeinschaftspräsentation. Erproben einfacher akrobatischer Elemente (z. B. Flieger) Erproben von Bodenelementen (z. B. Rollen, auf den Händen stehen) Entwicklung einer Gruppenkür</p>	<p>- Thematisierung von Helfen und Sichern (z. B. Sportgeräteführerschein) L PG, BTV</p> <hr/> <p>- Lernaufgaben - Gestaltungsaufgaben - Sicherheitsaspekte beachten - Kriterien für Gemeinschaftspräsentation - Videoaufnahmen (-analysen) möglich L PG, BTV, MB</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser – nur Klasse 6

Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – ca. 12 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Bewegungsvielfalt des eigenen Körpers wahrzunehmen und sich durch freie Bewegung und gymnastische Grundformen im Rhythmus von Musik darzustellen. Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentationen bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten
 Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen 2.3 Personalkompetenz 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern 2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die	(1) gymnastische Grundformen [...] ausführen (2) [...] Bewegungen [...] zum Rhythmus von Musik umsetzen (4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen [...] (5) einfache Aufstellungsformen umsetzen (6) [...] Sinnrichtungen erkennen (7) ausgewählte Gestaltungskriterien [...] erkennen und benennen (8) grundlegende Gerätetechniken benennen [...] (9) Merkmale von Bewegungsqualität bei anderen erkennen und benennen [...] (10) gestalterische Bewegungsaufgaben [...] in der Gruppe lösen [...]	Unterrichtsvorhaben: Wir bewegen uns gemeinsam auf Musik. Erarbeiten einer Gruppenchoreografie: Erarbeitung der Grundschritte aus den Grundformen Gehen, Drehen und Hüpfen (z. B. Kickball change) Vorgegebene Variationen: Reihenfolge der Schritte, Aufstellungsform und Raumwege	z. B. Line-Dance - Vermittlung der Grundschritte nach dem Bausteinprinzip - Präsentation im Rahmen schulischer Veranstaltungen (z. B. Tag der offenen Tür) - Videoaufnahmen (-analysen) möglich L PG, BTV, MB F MUS
	(3) einfache Techniken [...] mit verschiedenen Materialien [...] und Geräten [...] ausführen	Unterrichtsvorhaben: Wir gestalten eine Bewegungsverbinding mit dem Seil.	- z. B. Rope Skipping - mit Musikunterstützung - Differenzierung: Sprünge zu zweit

Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren	(5) einfache Aufstellungsformen umsetzen (10) gestalterische Bewegungsaufgaben [...] in der Gruppe lösen [...]	Erlernen verschiedener Grundsprünge und Gestaltung einer Bewegungsverbinding allein und/oder mit anderen	in einem Seil oder synchron springen - Videoaufnahmen (-analysen) möglich L PG, BTV, MB F MUS
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pflichtbereich 3.1.1.6: Fitness entwickeln – ca. 12 Std.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem Körper und seinen Reaktionen sowie ihrer Fitness auseinander. Sie erfahren und deuten körperliche Anstrengung und Regeneration. Sie verbessern spielerisch ihre Fitness in altersgemäßer Form.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Das Leisten erfahren und reflektieren
 Fitness verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln</p>	(1) [...] konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers [...] erkennen und beurteilen (4) ihren Puls messen (5) Vorgänge im Körper [...] beschreiben [...] (6) [...] sportgerechte(r) Kleidung und die Gefahren von Piercing [...]	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir steigern unsere Fitness – Schwerpunkt Ausdauer. Eingangstest (z. B. 6-Minuten-Lauf) Ökonomisch laufen (z. B. Armführung) Tempogefühl entwickeln Körpersignale deuten (Puls/Atmung/Schweiß) Spielerisches Lauftraining (z. B. Europareise, 6-Tage-Rennen, 6-Tage-Hindernislauf; verschiedene Lauf- und Parteiballsportarten; Zeitschätzlauf; Puzzle-Lauf (mit Ernährungskarten); Alter in Minuten laufen; Fahrsport; Intervallsportarten; Laufabzeichen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Collage zum Thema „Was ist Fitness“ erstellen - „Welcher Sporttyp bin ich?“ → Bewegungstagebuch führen - Puls messen und protokollieren - Körperwahrnehmung: <ul style="list-style-type: none"> o bei Belastung/Erholung o Schwitzen o Atemnot - Teilnahme an regionalen Stadtläufen - Videoaufnahmen (-analysen) <p>L PG, BTV, MB</p>

4. [...] Auswirkungen ihres Bewegungshandelns [...] wahrnehmen und verstehen 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern		Retest	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------	--

Wahlpflichtbereich 3.1.2.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – ca. 9 Std.

Generelle Vorbemerkungen

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Unterschiede zwischen Kämpfen und Streiten.

Sie sammeln Bewegungserfahrungen im verantwortungsbewussten Umgang mit einer Partnerin/einem Partner und im Kämpfen. Das bedeutet, sie entwickeln Verantwortung gegenüber der Partnerin/dem Partner und schaffen Vertrauen. Der beim Kämpfen notwendige Körperkontakt muss sensibel angebahnt werden.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 3. die Bedeutung von Bewegung [...] einschätzen und gesundheitsbewusst handeln 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p>	<p>(1) verschiedene Formen des Zweikämpfens am Boden [...] ausführen und anwenden (2) Taktiken und Strategien [...] anwenden (6) mit der eigenen Kraft [...] umgehen (7) Rituale ausführen und deren Bedeutung erklären (8) sich regelgerecht und fair [...] verhalten (9) ihre Emotionen [...] reflektieren und kontrollieren (10) [...] grundlegende(n) Regeln [...] erläutern</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir kämpfen regelgerecht. Aufbau von Körperkontakt/Vertrauen zum Partner entwickeln Kämpfen um Gegenstände – in der Gruppe, dann paarweise → Einführung der Stoppregel, Rituale und Umgangsformen Kennenlernen und Erwerb verschiedener Techniken des Zweikämpfens: Schieben, Verdrängen, Drehen, Fixieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vergleich von Kämpfen im Streit und Kämpfen als sportlicher Wettkampf - Verdeutlichung der Pole Miteinander und Gegeneinander - Bedeutung von Ritualen und Regeln - Zweikampfformen zur Verbesserung der Halte- und Stützkraft (integriert in das Aufwärmen) <p style="background-color: #e0f2f1; display: inline-block; padding: 2px;">L PG, BTV</p>

<p>2.4 Sozialkompetenz</p> <p>2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren</p> <p>3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen</p> <p>4. [...] verantwortungsvoll handeln</p> <p>5. den Unterschied zwischen fairem und unfairem Handeln erkennen und sich selbst fair verhalten [...]</p> <p>6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>			
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Wahlpflichtbereich 3.1.2.2: Fahren, Rollen, Gleiten - nicht gewählt

Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum ca. 27 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.) in Abhängigkeit von der Lerngruppe und regionalen bzw. örtlichen Gegebenheiten. Eventuell können auch Stunden zur freien Verfügung ausgewiesen werden.

Fach Sport – Klasse 6

Pflichtbereich 3.1.1.1: Spielen – ca. 24 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Im Sinne der *integrativen Sportspielvermittlung* (vergleiche auch Glossar) werden Gemeinsamkeiten der Sportspiele und Besonderheiten der Rückschlagspiele hervorgehoben.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p> <p>2.3 Personalkompetenz 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren</p> <p>2.4 Sozialkompetenz 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren</p>	<p>1) [...] technische und taktische Basisfertigkeiten [...]</p> <p>(2) [...] Bewegungs- und Balltechniken [...]</p> <p>(3) [...] Individual- und gruppentaktische Maßnahmen [...]</p> <p>(4) Spielsituationen[...] mit individual- und gruppentaktischen Maßnahmen lösen [...]</p> <p>(5) [...] Sinnrichtungen erkennen</p> <p>(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben</p> <p>(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten</p> <p>(8) Spielregeln mit Hilfen variieren</p> <p>(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen [...]</p> <p>(11) ihre Emotionen unter Anleitung</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Rückschlagspiele - Vom Spiel miteinander zum Spiel gegeneinander Vom Ball über die Schnur zum Volleyball 1 mit 1, 1 : 1 bis zum 2 : 2 → Vom miteinander zum gegeneinander Spielen Techniken: Volley spielen Taktik: Lücke erkennen, in die Lücke spielen, zentrale Spielposition, Ball „aus“ gehen lassen</p> <p>Unterrichtsvorhaben: Wir erfinden Spiele. Spiele entwickeln, z. B. durch die Variation von Regeln mit vorgegebenen Hilfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schülerinnen und Schüler erkennen den Unterschied zwischen Kooperation und Konkurrenz - jeweils angepasste Feldgröße, Netzhöhe, Art des Ballkontakts - Thematisierung der Notwendigkeit von Kommunikation (z. B. „Ich“ rufen) <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">L PG, BTV</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung der Veränderbarkeit von Spielen - Variationen bzgl. Spielgerät, Regeln, Passart etc. - Erstellung einer Spielesammlung <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">L BTV</p>

	reflektieren und kontrollieren (12) Spiele entwickeln [...]		
--	----------------------------------------------------------------	--	--

Pflichtbereich 3.1.1.2: Laufen, Springen, Werfen – ca. 18 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Der Schwerpunkt liegt auf dem spielerischen, fähigkeitsorientierten und erlebnisintensiven Sammeln und Erweitern von grundlegenden Bewegungserfahrungen (unter Beachtung des Prinzips der Vielseitigkeit und Vielfältigkeit), Spilleichtathletik

Sportpädagogische Perspektiven z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
 Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]	(6) Inhalte und Regeln eines Wettbewerbs entwickeln [...]	Unterrichtsvorhaben: Einen Wettkampf zum „Laufen – Springen – Werfen“ entwickeln und durchführen z. B. Dreikampf aus Weitsprung (Schrittweitsprung), Ballwurf (aus 3er-Anlauf) und 50m-Sprint (aus dem Hochstart)	→ Bundesjugendspiele.de → Handbuch → Wettbewerb Leichtathletik L PG
	(2) 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen	Unterrichtsvorhaben: Vorbereitung und Durchführung eines 20min-Laufes Laufen im Gelände, Zeitschätzläufe, Läufe zur Entwicklung des Tempogefühls	DLV Laufabzeichen L PG
	(1) schnell und gewandt laufen, weit und/oder hoch springen [...] (4) die eigene Leistungsentwicklung	Unterrichtsvorhaben: Wir überlaufen/überspringen Hindernisse möglichst schnell.	z. B. Beobachtungskarten, Videoanalyse der Lauftechnik L PG, MB

<p>1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen 4. [...] verantwortungsvoll handeln 7. [...] unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren</p>	<p>erkennen und benennen (5) eigene Bewegungen wahrnehmen</p>	<p>Gewandt und rhythmisiert laufen, Hindernisbahn mit selbstgewählten Abständen der Hindernisse überlaufen</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Pflichtbereich 3.1.1.3: Bewegen an Geräten – ca. 18 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Vielfalt der Bewegungsmöglichkeiten im Raum durch Geräte zu erfahren, um so vielfältige und vielseitige Bewegungserfahrungen zu sammeln. Dazu bewegen sich die Inhalte teils näher am Gerätturnen, teils näher am normungebundenen Turnen sowie dem Abenteuerturnen. Gruppengestaltungen und Gemeinschaftspräsentationen bieten Möglichkeiten und Anreize zur Kooperation.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwi-</p>	<p>(1) turnerische Grundtätigkeiten [...] an unterschiedlichen Geräten [...] und Gerätekombinationen anwenden (2) normgebundene Turnfertigkeiten an verschiedenen Geräten und aus unterschiedlichen Strukturgruppen ausführen [...] (4) den Auf- und Abbau von Turngerä-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Vielfältige Bewegungserfahrungen beim „Springen“ und „Überschlagen“ Sprünge mit dem Minitrampolin: Fußsprünge, Rotationen um die Breitenachse auf den Mattenberg Sprünge mit dem Reutherbrett: Stützsprünge auf schiefe Ebene</p>	<ul style="list-style-type: none"> - offene und gebundene Aufgaben zum „Springen“ - Lernen durch erleichterte Bedingungen - Binnendifferenzierung durch sukzessives Erschweren der Bewegungsfertigkeiten - Thematisierung des Umgangs mit

ckeln 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 2.4 Sozialkompetenz 1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren 3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen 6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren	ten sachgerecht ausführen (8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln		Wagnissituationen. Die Begegnung mit Wagnissituationen ermöglicht Grenzerfahrungen sowie den Umgang mit Gefühlen wie Angst und Überwindung. L PG
	(9) [...] Bewegungsverbindungen umgestalten und [...] präsentieren [...]	Unterrichtsvorhaben: Wir gestalten und bewerten eine Gruppenkür. Aus normgebundenen Elementen wird eine Kür erstellt.	– Schwerpunkt auf den Aspekten des Übens und des Leistens – Gruppenarbeit – Beobachten lernen – Kriterienkatalog – Schülerinnen und Schüler wählen das Gerät selbst aus – Verhalten der Zuschauer thematisieren L PG, BTV, MB

Pflichtbereich 3.1.1.4: Bewegen im Wasser – ca. 16 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Ziel des Unterrichts ist es, die Besonderheiten des Bewegens im Wasser experimentierend zu erfahren (Auftrieb, Widerstand, Gleiten) und damit das Wasserbewegungsgefühl als Basis der Schwimmfähigkeit zu entwickeln. Darauf aufbauend erwerben bzw. vertiefen die Schülerinnen und Schüler die grundlegenden Bewegungsabläufe von Schwimmtechniken, um sich flüssig und sicher im Wasser fortzubewegen.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
 Das Leisten erfahren und reflektieren

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße	(1) gleiten und schweben, Delfinsprünge ausführen, springen und tauchen	Unterrichtsvorhaben: Mein Körper im Wasser – Vielfältige Bewegungserfahrungen	– grundlegende Erfahrungen aufgreifen, z. B. ins Wasser ausatmen

<p>konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1. [...] verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen</p>	<p>(3) grundlegende Bewegungsabläufe von zwei weiteren Schwimmtechniken ausführen (5) [...] Sinnrichtungen erkennen (6) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und anwenden</p>	<p>beim Gleiten, Schweben und Tauchen sammeln (auch mit verschiedenen Geräten und Materialien) – vielfältige Sprünge erproben – - Verstehen und Anwenden des Prinzips „Antrieb erzeugen“, „Widerstand vermeiden“</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prinzip des Gleitens und Wasserfassens, z. B. Tiere imitieren - reflektierter Umgang mit Wagnissituationen - Bade- und Sicherheitsregeln, z. B. als Lernaufgabe <p style="text-align: right;">L PG F BNT</p>
<p>2.4 Sozialkompetenz 4. [...] verantwortungsvoll handeln 5. den Unterschied zwischen fairem und unfairem Handeln erkennen und sich selbst fair verhalten – auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen</p>	<p>(2) eine Schwimmtechnik mit Start und Wende demonstrieren (4) ihre Schwimmtechnik an ausdauerndes beziehungsweise schnelles Schwimmen anpassen (7) einen schwimmspezifischen Organisationsrahmen einhalten (8) Regeln bei Wettbewerben anwenden</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Wir schwimmen schnell und ausdauernd.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kraulschwimmen lernen - Technik 25 Meter Kraulschwimmen in Grobform - Startsprung und Wende demonstrieren - - 10 Minuten ohne Unterbrechung schwimmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwimmtechniken werden durch vielfältige Bewegungsaufgaben, auch unter Verwendung von Materialien, entwickelt und ausgeführt - spielerische Übungen und Wettbewerbe als Gruppen- und Klassenwettkämpfe - weitere spielerische Technikerfahrungen ermöglichen - ausdauernd schwimmen auch mit wechselnden Techniken, spielerische Ausdauererschulung <p style="text-align: right;">L PG</p>

Pflichtbereich 3.1.1.5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – nur Klasse 5

1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen 4. [...] verantwortungsvoll handeln			
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Wahlpflichtbereich 3.1.2.1: Miteinander/gegeneinander kämpfen – ca. 8 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Unterschiede zwischen Kämpfen und Streiten.

Sie sammeln Bewegungserfahrungen im verantwortungsbewussten Umgang mit einer Partnerin/einem Partner und im Kämpfen. Das bedeutet, sie entwickeln Verantwortung gegenüber der Partnerin/dem Partner und schaffen Vertrauen. Der beim Kämpfen notwendige Körperkontakt muss sensibel angebahnt werden.

Sportpädagogische Perspektiven: z. B. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
<p>2.1 Bewegungskompetenz 1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen 2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden 4. grundlegendes Fachwissen [...] anwenden [...]</p> <p>2.3 Personalkompetenz 1. ein realistisches Selbstbild entwickeln 2. [...] kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben 5. eigene Emotionen und Bedürfnisse [...] wahrnehmen und regulieren 6. [...] ihre Aufmerksamkeit steuern</p>	<p>(1) verschiedene Formen des Zweikämpfens am Boden [...] ausführen und anwenden (2) Taktiken und Strategien [...] anwenden (4) die Prinzipien des Umdrehens und des Befreiens nennen (5) die Kriterien des Haltens nennen (6) mit der eigenen Kraft [...] umgehen (7) Rituale ausführen und deren Bedeutung erklären (8) sich regelgerecht und fair [...] verhalten (9) ihre Emotionen [...] reflektieren und kontrollieren (10) [...] grundlegende(n) Regeln [...]</p>	<p>Unterrichtsvorhaben: Verantwortungsbewusst kämpfen – Zweikampfsituationen am Boden lösen Kennenlernen und Erwerb der Techniken: – Ziehen, Schieben, Stoßen, Nachgeben in der Gruppe und paarweise – Umdrehen und Festhalten sowie Halten und Befreien paarweise – Verbindung von Umdrehen und Halten – Übungskämpfe in der Bodenlage mit unterschiedlichen Bodenkampfformen paarweise, zu dritt, in der Kleingruppe</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Zweikampfspiele in der Gruppe fördern das Miteinander – induktives Erarbeiten von Lösungen (verschiedene Haltegriffe und Befreiungen) zusammen mit dem Partner und Demonstration von Lösungen durch Schülerinnen und Schüler – Empfehlung: Haltezeit von 10 sec. beendet den Kampf – Chancengleichheit herstellen, z. B. durch „Handicap“ – häufige Partnerwechsel sinnvoll, um vielfältige Bewegungserfahrungen zu sammeln.

<p>2.4 Sozialkompetenz</p> <p>1. Mitschülerinnen und Mitschüler [...] unterstützen und ihnen [...] helfen</p> <p>2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren</p> <p>4. [...] verantwortungsvoll handeln</p> <p>5. den Unterschied zwischen fairem und unfairem Handeln erkennen und sich selbst fair verhalten [...]</p>	<p>erläutern (11) Rauf- und Kampfsportspiele [...] variieren und entwickeln [...]</p>	<p>– Planung und Durchführung eines Bodenkampfturniers</p>	<p>Prinzipien des Umdrehens (z. B. Partnerin/Partner unter Einsatz des eigenen Körpergewichts umdrehen, Ausnutzen des Gegendrucks oder unter den Schwerpunkt kommen)</p> <p>Prinzipien des Haltens (Kontrolle über die Partnerin/den Partner von oben, von der Seite oder von hinten)</p> <p>L PG, BTV</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wahlpflichtbereich 3.1.2.2: Fahren, Rollen, Gleiten – nicht gewählt

Verbleibende Freiräume/Schulcurriculum ca. 13 Std.

Generelle Vorbemerkungen:

Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.) in Abhängigkeit von der Lerngruppe und regionalen bzw. örtlichen Gegebenheiten. Eventuell können auch Stunden zur freien Verfügung ausgewiesen werden.