

Gustav-Heinemann-Schule
Curriculum des Faches Sport/ Jahrgänge 7-8

Inhaltsbereich	Unterrichtsvorhaben	Kern-Kompetenzen	Methodenkompetenzen	Leistungsbewertung
1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Zur Bedeutung des Dehnens vor und nach Belastungen, Muskelentspannung kennen lernen und anwenden Die eigene Kraft erproben und Verbessern	-Wahrnehmungsfähigkeit verbessern -Bewegungserfahrungen erweitern -Gesundheit fördern, Gesundheitsbewußtsein entwickeln	-Reflexionsfähigkeit -individuelle Erfahrungen reflektieren	Vorrangig: Personale Aspekte (Selbsteinschätzung; Reflexionsfähigkeit) Sachliche Aspekte (körper- und sportbezogenes Wissen)
2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Kooperative Spiele: Baseball, Basketball, Unihoc; New Games Kleine Spiele- alte und neue: Speckbrett, Indiac, Frisbee	-Miteinander kooperieren -Miteinander wettkämpfen und sich verständigen	-Zuhören und Erfahrungen einbringen -entwickelte Ideen aufnehmen und weiterentwickeln	Vorrangig: Sachliche Aspekte (sportmotorische Lern- und Leistungsfortschritte) Soziale Aspekte (Kooperationsfähigkeit und Integrationsfähigkeit) Umgang mit Regeln und Modifikationen Personale Aspekte (Anstrengungsbereitschaft, Reflexionsfähigkeit)
3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	ausgewählte leichtathletische Disziplinen kennen lernen; Leistungs- und Wettkampfsituation erfahren und gestalten Planmäßige Verbesserung koordinativer Fertigkeiten bei einem vielfältigen Bewegungsangebot	-sportmotorische Leistung erfahren, verstehen und einschätzen -Grundkomponente: Koordination	-eigenen Lernstand erfahren und individuelle Leistungserfolge reflektieren -Partner- und Gruppenarbeit -Leistungsbereitschaft	Vorrangig: Sachliche Aspekte (individuelle Leistungsfortschritte) Personale Aspekte: (Hilfsbereitschaft)

Curriculum des Faches Sport/ Jahrgänge 7-8

Inhaltsbereich	Unterrichtsvorhaben	Kern-Kompetenzen	Methodenkompetenzen	Leistungsbewertung
4 Bewegen im Wasser- Schwimmen	- entfällt -			
5 Bewegen an Geräten- Turnen	-Gemeinsam mit PartnerIn turnen -Attraktive Wettkampfformen zusammenstellen -Abenteuersport -Wiederholen, Festigen und Neuerwerben von Bewegungsabläufen	-etwas wagen und verant- worten -Ästhetik, Kreativität -Körperspannung -Koordination	-Erweiterung Partner- und Gruppenarbeit -Vertrauen aufbauen -Präsentationsfähigkeit	Vorrangig: soziale Aspekte (Kooperationsfähigkeit, Empathie; Teamfähigkeit) Sachliche Aspekte (indivi- duelle sportmotorische Lern- und Leistungsfortschritte) Personale Aspekte (Beharr- lichkeit, Lernbereitschaft)
6 Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz Bewegungskünste	-wir erfinden und üben Bewegungsformen zu unter- schiedlicher Musik; die Bedeu- tung des Einflusses unter- schiedlicher Musik auf die Bewegung -Bewegungsabläufe alleine, zu zweit oder zu dritt aus Volks- tänzen (Jiffy Mixer, Troika etc.)	-sich körperlich ausdrücken; Bewegungen gestalten -Rhythmisierung / Tempo- wechsel -Körperbewusstsein	-Fachterminologie -Feed-Back Methoden -Kreative Umgestaltung von Bewegungen	Gleiche Gewichtung: Sachliche Aspekte (Kreativität, Ästhetik, Vielseitigkeit) Soziale Aspekte (Kommunikation und Koopera- tion; Empathie) Personale Aspekte (Lern- und Anstrengungsbereitschaft, Verantwortlichkeit)
7 Spielen in und mit Regel- strukturen - Sportspiele	-Regelstrukturen erkennen und gestalten am Bsp.des Fussball- spiels; weitere Spiele: Base- ball, Korbball, Badminton, Basketball Vermittlung technischer Grundfertigkeiten	-Grundfertigkeiten großer Sportspiele -technische, taktische und konditionelle Kompetenzen -mit- und gegeneinander wettkämpfen	-Partner- und Gruppenarbeit -Regeln und Regelstrukturen	Gleiche Gewichtung: Sachliche Aspekte (individu- elle sportmotorische Lern- und Leistungsfortschritte) Soziale Aspekte (Kooperation, Umgang mit Regeln) Personale Aspekte (Lernfähig- keit, Anstrengungsbereitschaft)

Gustav Heinemann Schule
Curriculum des Faches Sport/ Jahrgänge 7-8

Inhaltsbereiche	Unterrichtsvorhaben	Kern-Kompetenzen	Methodenkompetenzen	Leistungsbewertung
8 Gleiten, Fahren, Roller - Rollsport, Bootsport/ Wintersport	- entfällt -			
9 Ringen und Kämpfen- Zweikampfsport	Kleine Ringkämpfe - das Zwei- Kämpfen spielerisch erfahren -Zweikämpfe auf der Matte, Ringen -Fall- und Wurftechniken -Regeln und Kampfrichterein- satz	-Bewegungserfahrungen er- weitern -Umgang mit Regeln und Ver- einbarungen -Empathie -etwas wagen und verantworten	-Partner- und Gruppenarbeit -Piktogramme verstehen und auswerten -Regeln einhalten	Vorrangig: Soziale Aspekte (Kooperations- fähigkeit; Umgang mit Regeln) Personale Aspekte (Beharr- lichkeit, Verantwortlichkeit, Lernbereitschaft)
10 Inhaltsübergreifende UV	Baseballturnier 7. Jhg.			