

Rahmenkonzeption des JAG im Fach Sport (Klasse 5 - 10)

Die folgenden Ausführungen sind in Übereinstimmung mit den Rahmenrichtlinien und dem Kerncurriculum von Niedersachsen entstanden.

Übergeordnete Aufgaben und Lernziele

Neben den sportartspezifischen Lernzielen werden im Folgenden die allgemeinen grundlegenden Aufgaben und Ziele benannt¹:

- Der Sportunterricht soll die Vielfalt des Sporttreibens, der Bewegung und des Spiels erfahrbar machen. Bedeutsame Sinnzusammenhänge sind in diesem Zusammenhang:
 - Leistungsbereitschaft, Leistungssteigerung und Leistungsvergleich
 - Freude am Spiel und an der Bewegung
 - Gesundheit im Interesse eines ganzheitlichen Verständnisses (z.B. Im Sinne von Fitness)
 - Handeln auf Gegenseitigkeit auf den Prinzipien von Kooperation, Konkurrenzverhalten und Fairness.
 - Kreativität, ästhetischer Ausdruck und Gestaltung
 - Bewegungserlebnis und Körpererfahrung
 - Umweltbewusstsein
 - Sicherheit und Unfallverhütung

Leistungsbewertung:

Folgendes Verhältnis der Leistungen wird beim Bewerten vorgenommen:

Sportmotorische Leistung: 70%

mündliche Leistung: 15%

fachbezogene Leistung: 15%

¹ Vgl. NIEDERSÄCHSISCHES KULTUSMINISTERIUM (Hrsg.). (1998): Grundsätze und Bestimmungen für den Schulsport. Hannover. S. 6ff

6. Klasse

Thema: Leichtathletik

Verbindliche Lernkontrolle

sportmotorische Leistung: Überprüfungen laut Leistungsliste

mündliche Leistung: einfache Bewegungsanalyse der Grobformen

fachbezogene Leistung: Sportabzeichen, Laufabzeichen, Schulwettkämpfe

Inhalte	Schwerpunkte	Kompetenzen	Zeit
<ul style="list-style-type: none"> • Aspekte, Bedingungen des Sportabzeichens • Ausdauertraining 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprint: 50 m und 75 m • Weitsprung (Absprung aus der Zone, Hocksprung) • Schlagball (80g, Dreischrittrhythmus) • 800 m (Schülerinnen) • 1000 m (Schüler) • Hürdenlauf (Rhythmusschulung) • Laufabzeichen • Staffellauf mit einfacher Wechseltechnik 	<p>Prozessbezogen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsprobleme erkennen und formulieren • Lernstrategien und Methodenkenntnisse erwerben • Lernen selbst regulieren, d. h. <ul style="list-style-type: none"> • Lernen durch Beobachten und Nachahmen • Lernsituationen eigenständig gestalten • sich selbst und andere realistisch einschätzen • <p>Inhaltsbezogen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • laufen mindestens 25 Minuten ohne Pause ausdauernd. • beschreiben mit eigenen Worten, dass langsames ausdauerndes Laufen zur Gesunderhaltung des Herz-Kreislauf-Systems beiträgt. 	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 16 Stunden (bis zu den Herbstferien) • ca. 10 Stunden (vor den Sommerferien, in Verbindung mit Schwimmen für das Sportabzeichen)

		<ul style="list-style-type: none"> • erfahren die eigenen Leistungsgrenzen durch schnelles Laufen • überlaufen flach und rhythmisch verschiedene Hindernisse mit unterschiedlich weiten Abständen. • entwickeln Rhythmusgefühl • lernen einer einfachen Wechseltechnik 	
Thema: Turnen			
Verbindliche Lernkontrolle sportmotorische Leistung: Überprüfung nach den Vorgaben der Bundesjugendspiele mündliche Leistung: einfache Bewegungsanalyse der Grobform			
Inhalte	Schwerpunkte	Kompetenzen	Zeit
<ul style="list-style-type: none"> • Boden • Reck • Sprung • Ringe/Trapez • Barren • Minitrampolin • Circensische Formen 	<ul style="list-style-type: none"> • Handstand, Handstand abrollen, Radwende, Übungsverbindungen • Felgaufschwung aus dem Stand, Felgunterschwing, Felgumschwung vorlings rückwärts, einfache Übungsverbindung • Hocke (Kasten quer) • Ein- und Ausdrehen, einfache Abgänge • Stützen, Schwingen, Wende, einfache Abgänge • einfache Geschicklichkeitssprünge, Vorformen des Salto vw. (hohe, enge Rollen auf hochgelegte Weichböden) • Sicherheits- und Hilfestellungen, • Variation der Gruppenpyramiden, Sprung aus dem Minitrampolin in das Trapez, Jonglage 	Prozessbezogen: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsprobleme erkennen und formulieren • sich durch Bewegung selbst wahrnehmen und erfahren • Anforderungen kooperativer Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen • sich durch Bewegung darstellen und ausdrücken • geeignete Lernziele erkennen • Lernstrategien und Methodenkenntnisse erwerben • Lernen selbst regulieren, d. h. <ul style="list-style-type: none"> • Lernen durch Beobachten und Nachahmen • Lernsituationen eigenständig gestalten • Lernsituationen verändern 	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 24 Stunden (bis Ende Februar in Verbindung mit Basketball)

		<ul style="list-style-type: none">• sich selbst und andere realistisch einschätzen• das Anforderungsprofil einer Bewegungssituation bewerten• <p>Inhaltsbezogen:</p> <ul style="list-style-type: none">• verbinden und präsentieren flüssig drei unterschiedliche Bewegungsfertigkeiten an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn• bewältigen erhöhte Bewegungsherausforderungen unter Rückgriff auf erlernte Bewegungsfertigkeiten• beschreiben die Bewegungsprobleme in Bezug auf erworbene Bewegungsfertigkeiten.• bewerten Bewegungsformen nach entwickelten Kriterien.• bauen Geräte sachgerecht auf.• geben nach Anleitung Bewegungsunterstützung.• bewältigen selbstsichernd Wagnissituationen.• <input type="checkbox"/> nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für die Partnerin/den Partner.• präsentieren ein auf Körperspannung und -balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/dem Partner.	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • schätzen sich selbst und andere realistisch ein. • entwickeln eigene Vorschläge zum Erwerb der Fertigkeiten und zur Abstimmung mit der Partnerin/dem Partner. 	
Thema: Basketball			
Verbindliche Lernkontrolle sportmotorische Leistung: Ausführung der Grundfertigkeiten mündliche Leistung: Einfache Regelkenntnis und Fachbegriffe			
Inhalte	Schwerpunkte	Kompetenzen	Zeit
<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spielformen • Vereinfachte Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen in kleinen Gruppen nach vereinfachten Regeln • Grundfertigkeiten: Dribbeln, Passen, Fangen, Wurf 	<p>Prozessbezogen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen kooperativer Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen • den Sinn von Regeln erkennen und sich mit anderen auf Regeln einigen • Lernen selbst regulieren, d. h. <ul style="list-style-type: none"> • Lernen durch Beobachten und Nachahmen • Lernsituationen eigenständig gestalten <p>Inhaltsbezogen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen eine Mannschaft gemäß einer Spielidee nach Vorgabe zusammen. • verändern die Spielidee eines Spiels. • wenden ausgewählte elementare Spielregeln an. • erkennen Anforderungsprofile von einfachen Spielsituationen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bis Ende Februar (in Verbindung mit Turnen)

		<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Spiels. • beherrschen in spielgemäßen Situationen grundlegende Fertigkeiten in Grobform. • erfahren sich als Teil einer Mannschaft. • behandeln alle Spielbeteiligten fair. 	
Thema: Tischtennis			
Verbindliche Lernkontrolle sportmotorische Leistung: Schlagtechniken mündliche Leistung: Schiedsrichtertätigkeit fachbezogene Leistung: Tischtennisturnier			
Inhalte	Schwerpunkte	Kompetenzen	Zeit
<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spielformen, Schlagtechniken 	<ul style="list-style-type: none"> • Schulung der technischen Grobformen: Aufschläge, Schupf- und Konterball (VH/ RH) • Einzel- und Doppelspiel • Regelkunde und Schiedsrichtertätigkeit 	Prozessbezogen: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsprobleme erkennen und formulieren • Anforderungen konkurrierender Bewegungsbeziehungen erkennen und erfüllen • den Sinn von Regeln erkennen • Lernen selbst regulieren, d. h. <ul style="list-style-type: none"> • Lernen durch Beobachten und Nachahmen • Lernsituationen eigenständig gestalten • Lernsituationen verändern Inhaltsbezogen: <ul style="list-style-type: none"> • wenden ausgewählte elementare Spielregeln an. 	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 12 Stunden

		<ul style="list-style-type: none"> • beherrschen in spielgemäßen Situationen grundlegende Fertigkeiten in Grobform. • beherrschen einfache taktische Verhaltensweisen. • behandeln alle Spielbeteiligten fair. • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. 	
Thema: Gymnastik, Tanz			
Verbindliche Leistungsbewertung sportmotorische Leistung: Präsentation einer Rope-Skipping-Kombination mündliche Leistung: Umgang mit Fachbegriffen			
Inhalte	Schwerpunkte	Kompetenzen	Zeit
<ul style="list-style-type: none"> • Rope-Skipping 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der Rhythmusschulung, Technik des Seilspringens erlernen, Sprungvariationen, Erstellen einer kleinen Choreo 	Prozessbezogen: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsprobleme erkennen und formulieren • sich durch Bewegung selbst wahrnehmen und erfahren • sich seiner Verantwortung für sich selbst und für Andere bewusst werden • in Bewegungssituationen auftretende Konflikte lösen • Lernen selbst regulieren, d. h. <ul style="list-style-type: none"> • Lernsituationen eigenständig gestalten • sich selbst und andere realistisch einschätzen Inhaltsbezogen: <ul style="list-style-type: none"> • prägen das Bewegen rhythmisch aus. 	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 10 Stunden

		<ul style="list-style-type: none"> • setzen Rhythmus in Bewegung um. • erkennen unterschiedliche Rhythmen. • führen Grundbewegungsformen mit Seilen aus. 	
Thema: Fußball			
Verbindliche Lernkontrolle sportmotorische Leistung: Ausführung der Grundfertigkeiten, Spielfähigkeit fachbezogene Leistung: Jahrgangsturnier, Schulwettkämpfe			
Inhalte	Schwerpunkte	Kompetenzen	Zeit
<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spielformen • Vereinfachte Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen in kleinen Gruppen • Grundfertigkeiten: Passen, Stoppen, Dribbling, Schuss 	<p>Prozessbezogen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • den Sinn von Regeln erkennen und sich mit anderen auf Regeln einigen • Lernen selbst regulieren, d. h. <ul style="list-style-type: none"> • Lernsituationen eigenständig gestalten • Lernsituationen verändern • sich selbst und andere realistisch einschätzen <p>Inhaltsbezogen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen eine Mannschaft gemäß einer Spielidee nach Vorgabe zusammen. • wenden ausgewählte elementare Spielregeln an. • erkennen Anforderungsprofile von einfachen Spielsituationen. • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Spiels. • beherrschen in spielgemäßen Situationen grundlegende Fertigkeiten in Grobform. 	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 10 Stunden

		<ul style="list-style-type: none"> • beherrschen einfache taktische Verhaltensweisen. • gestalten einfache Spielprozesse. • erfahren sich als Teil einer Mannschaft.. • behandeln alle Spielbeteiligten fair. gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um. • erkennen die Notwendigkeit der Schiedsrichterfunktion und akzeptieren die Schiedsrichterentscheidungen. 	
Thema: Schwimmen (Zusatzangebot je nach Aufsicht und zeitlicher Möglichkeit)			
Verbindliche Lernkontrolle sportmotorische Leistung: Stilschwimmen, Zeitschwimmen mündliche Leistung: Baderegeln fachbezogene Leistung: Jugendschwimmabzeichen			
Inhalte	Schwerpunkte	Kompetenzen	Zeit
<ul style="list-style-type: none"> • Bedingungen des Schwimmabzeichens „Silber“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Überprüfung der Schwimmabzeichen, Zeitschwimmen 50 m, Ausdauerschwimmen 400m • Rücken- bzw. Brustkraul • Startsprung • Wassersprünge (1m-, 3m Brett) • Wendetechniken • Tauchen 	Prozessbezogen: <ul style="list-style-type: none"> • sich durch Bewegung selbst wahrnehmen und erfahren • sich selbst und andere realistisch einschätzen Inhaltsbezogen: <ul style="list-style-type: none"> • beherrschen das Schwimmen in Brust- und Rückenlage. • schwimmen 25 Minuten ohne Pause. • führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. • schätzen ihre Schwimmfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 8 Stunden (vor den Sommerferien)

		<p>richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage.</p> <ul style="list-style-type: none">• präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett.• orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort.• beurteilen die Anforderungen einer Bewegungssituation beim Springen oder Tauchen.• transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durchs Wasser.• wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an.• erkennen und schätzen Gefahrensituationen ein und verhalten sich entsprechend.	
--	--	---	--

Turnier	<ul style="list-style-type: none">• Fußball
---------	---