



## Jahresübersichten: Sport Jahrgang 6 (G9)

Nr	Thema (Inhalt)	Kompetenzen, Ziele	Methoden	Std	Material, Lehrwerkbezug	Fächerverb. Bezüge
1	<p><b><u>Bewegen im Wasser</u></b></p> <p>Wiederholung + Verbesserung und Erweiterung Jg. 5 =&gt; Wassergewöhnung, <u>Brust</u>, Rücken (Gesundheit/Körperwahrnehmung)</p> <p>Kraulschwimmen (Körperwahrnehmung)</p> <p>Wiederholung + Verbesserung und Erweiterung Jg. 5 =&gt; Springen/Tauchen (Körperwahrnehmung)</p>	<p>Bewegungskompetenz siehe Jg. 5 + ausdauerndes Schwimmen</p> <p>Urteils-/Entscheidungskompetenz (Baderegeln)</p> <p>BK („Technik“ ), UEK (Bewegungserfahrung sammeln und reflektieren, kriteriengeleitete Beurteilung)</p> <p>BK (vielfältig vom Rand/Block springen, Kopfsprung, Tauchzug, unter Wasser abstoßen und gleiten, Streckentauchen)</p>	<p>Einzel-/ Partnerarbeit</p>	<p>40</p>	<p>Westbad + vorhandenes Material</p>	
2	<p><b><u>Laufen/Springen/Werfen*</u></b></p> <p>(Körperwahrnehmung: Erlebnis- und Erfahrungsorientierung, Leisten)</p>	<p>BK</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spieleleichtathletik (+)</li> <li>- springen in die Weite (+) / Höhe (-)=&gt; Schrittweitsprung, Sprung aus Absprungzone, Schersprung)</li> <li>- Werfen: zielgenau/weit werfen (80g)</li> <li>- Laufen: <ul style="list-style-type: none"> <li>● 15 Minuten Dauerlauf (+)</li> <li>● 50/75 m Sprint (+)</li> </ul> </li> <li>überlaufen von Hindernissen (+)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● suchen nach neuen Bewegungsformen</li> <li>● Kleine Spiele (Laufspiele)</li> <li>● Kontrastaufgaben Lauf-ABC</li> <li>● Staffelläufe</li> </ul>	<p>15</p>	<p>C-Halle, DTH, MTV-Platz + vorhandenes Material</p>	
3	<p><b><u>Bewegen an und mit Geräten</u></b></p> <p>Formgebundenes Turnen am Boden und zwei weiteren Geräten aus mind. einer weiteren Gerätegruppe (eine Gerätegruppe auch durch Akrobatik/Pyramidenbau ersetzbar)</p> <p>(Körperwahrnehmung, soziale</p>	<p>BK (Grundformen normierter turnerischer Bewegungen aus Jg. 5 werden erweitert und vertieft)</p> <p>TK (Helfen/Sichern, ggf. Bau von Pyramiden in Kleingruppen)</p> <p>UEK (Selbsteinschätzung, sicherer Auf- und Abbau)</p>	<p>Selbstständiges Arbeiten in Kleingruppen</p> <p>Visualisierungshilfen einsetzen</p>	<p>15</p>	<p>DTH, C-Halle + vorhandenes Material</p>	

	Interaktion)				
4	<p><b><u>Spiele</u></b></p> <p>Spielfähigkeit III (Leisten, soziale Interaktion)</p>	<p>BK (den Ball in zunehmend komplexer werdenden Spielformen mit höherem Raum-/Zeit-/Gegnerdruck dribbeln, passen, fangen, schlagen, ...)</p> <p>UEK (Förderung des Miteinanders durch Spielen: gerechte Teams, schwächere einbinden,...)</p> <p>TK (Förderung der sozialen Interaktion: fair spielen, Regeln einhalten, niemanden ausgrenzen, leistungshomogene Teams bilden, das andere Geschlecht einbinden,...)</p>	<p>Selbstständiges Entwickeln und Probieren</p> <p>Finden und Lösen von Spielhandl. (Kleingruppe)</p> <p>Finden und Lösen von Spielhandl. im Team</p>	20	DTH, C-Halle, MTV-Platz + vorhandenes Material
5	<p><b><u>Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten</u></b></p> <p>Tänzerische Grundformen</p> <p>Erlernen einer vorgegebenen Choreographie</p> <p>Grundlagen Gestaltungskriterien einer Choreographie</p> <p>Gefühle ausdrücken durch Bewegung</p> <p>(Körperwahrnehmung, Ausdruck/Gestaltung)</p>	<p>BK (tänzerische Grundformen: gehen, laufen, springen, schwingen,..., choreographische Gestaltungskriterien)</p> <p>UEK (gemeinsam choreographische Gestaltungskriterien entwickeln und umsetzen)</p> <p>TK (z.B. gemeinsam eine vorgegebene Choreographie/Geschichte tanzen und weiterentwickeln)</p>		10	

6	<p><b><u>Mit und gegen Partner kämpfen – Ringen und Raufen</u></b>  Gewöhnung an Körperkontakt/Kampfspiele (Körperwahrnehmung, soziale Interaktion)  Gruppenkämpfe (Körperwahrnehmung, soziale Interaktion)  Zweikampf: Kämpfen am Boden (Körperwahrnehmung, soziale Interaktion)  Zweikampf: Kämpfen im Stand (Körperwahrnehmung, soziale Interaktion)</p>	<p>Bewegungskompetenz (Gleichgewicht einhalten, verlagern, brechen; räumlich-zeitliches Reagieren auf Angriff; Fallen; Festhalten; Befreien; Krafteinsatz, Schnelligkeit angemessen dosieren, Geschicklichkeit und Gewandtheit und adäquat einsetzen) Orientieren; Drehen; Urteils- und Entscheidungskompetenz/Teamkompetenz (Kampfgregeln, Kampfrituale, Fairness, Kooperation, verantwortliches Handeln, strategisches Verhalten/Kampftaktik)  BK („Technik“ Beinsteller), UEK (Bewegungserfahrung sammeln und reflektieren)  BK („Technik“ Festhaltegriff), UEK (Bewegungserfahrung sammeln und reflektieren)  Evtl. BK („Technik“ Hüftwurf), UEK (Bewegungserfahrung sammeln und reflektieren)</p>	Einzel-/ Partner-/ Gruppenarbeit	10	DTH/C-Halle + vorhandenes Material	
---	---	--	----------------------------------	----	------------------------------------	--

+ 10 Std. zur freien Verfügung

**\*Thema: Laufen - Springen - Werfen**

+ *Pflichtinhalte / - Wahlhalte*

**Urteils- und Entscheidungskompetenz sowie Teamkompetenz jahrgangsübergreifend angemessen mit folgenden Schwerpunkten fördern:**

- sich im handelnden Umgang mit Bewegung persönliche Ziele setzen, diese konsequent verfolgen und Strategien zu deren Erreichung ableiten und reflektieren,
- funktionale Merkmale der gelernten Bewegung auf der Grundlage gezielter Beobachtungsvorgaben unter Verwendung der jeweiligen Fachbegriffe benennen, beschreiben und ansatzweise erklären
- Ressourcen und Bewegungsräume, insbesondere die Natur, verantwortungsbewusst nutzen und die zugrunde liegenden Zusammenhänge erklären
- Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen und dabei die Möglichkeiten zur Verwendung verschiedener Gütemaßstäbe und Bezugsnormen bei der Leistungsbewertung aufzeigen, die Wirkung von Trainieren und Üben auf die körperliche Leistungsfähigkeit und das individuelle Wohlbefinden an geeigneten Beispielen darlegen und unter Einbeziehung von theoretischen Grundlagen Rückschlüsse für die eigene Leistungssteigerung ziehen