

Auf die strikte Einhaltung des Curriculums im Fach Sport muss aufgrund der Corona-Pandemie in Teilen verzichtet werden.

	Thema 1	Thema 2	Thema 3
Themen	Laufen, Springen, Werfen: Sprint, Hürdenlauf, Staffellauf	Gleiten, Fahren, Rollen: Waveboard	Kämpfen und Verteidigen: Judo oder eine andere Kampfsportart
Kompetenzen und Inhalte	Du führst den Tiefstart in Grobform aus. Du legst eine Kurzstrecke (75 m) in hohem Tempo mit schneller Schrittfrequenz zurück. Du führst bei der Pendelstaffel den Staffeltausch regelgerecht aus. Du überläufst rhythmisch flache Hindernisse.	Du kennst die Sicherheitsbestimmungen und benutzt das Waveboard sachgerecht. Du steigst sicher auf, fährst an und beschleunigst. Du fährst Kurven bzw. im Slalom, bremst und steigst sicher ab. <i>Du beherrschst Tricks und kannst auf dem Board an Ballspielen teilnehmen.</i>	Du kennst die Sicherheitsbestimmungen. Du bringst einen Partner auf dem Boden aus dem Gleichgewicht. Du beherrschst verschiedene Boden-Haltegriffe.
Lernformen und Methoden	kognitive Phasen mit Theorieanteil Schüler- und Lehrerdemonstrationen Übungen und Spielformen in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit	kognitive Phasen mit Theorieanteil Partnerübungen (Buddy-System) Präsentation von Videofilmen (Fahrtechnik, Tricks) wiederholtes Üben der Grundtechniken Entwerfen, Aufbauen und Abfahren von Parcours-Landschaften	kognitive Phasen mit Theorieanteil Schüler- und Lehrerdemonstrationen Übungen bzw. Kämpfe mit verschiedenen PartnerInnen unterschiedlicher Gewichtsklassen

	Thema 4	Thema 5	Thema 6
Themen	<p>Spiele: Fußball</p>	<p>Bewegen an und von Geräten: Parcours</p>	<p>Tanzen, Inszenieren, Präsentieren: Rope-Skipping</p>
Kompetenzen und Inhalte	<p>Du setzt spieltechnische Fertigkeiten und grundlegende taktische Fähigkeiten individuell und in der Gruppe im Fußballsport ein</p> <p>Du verfügst über Regelkenntnisse des Fußballsports.</p> <p>Du respektierst Schiedsrichterentscheidungen.</p> <p>Du leitest einfache Spiele als Schiedsrichter und legst das Regelwerk angemessen aus.</p>	<p>Du führst Grundfertigkeiten im Rollen, Überschlagen, Springen, Schwingen, Klettern und Balancieren am Boden, an Turngeräten und an Gerätekombinationen durch.</p> <p>Du präsentierst verschiedene Bewegungsverbindungen und turnerische Fertigkeiten alleine und mit einem Partner.</p> <p>Du präsentierst zirkensische Fertigkeiten mit Geräten und einem Partner.</p>	<p>Du beherrschst mindestens vier <i>Basic Jumps</i> und zwei <i>Advanced Jumps</i>.</p> <p>Du erarbeitest mit einem Partner eine Rope-Choreographie und präsentierst diese synchron zu Musik.</p> <p>Du schwingst das Schwungseil rhythmisch als Schläger (<i>turner</i>).</p> <p>Du springst in das Schwungseil fehlerfrei ein und springst mit.</p> <p>Du springst über eine Zeit von sechzig Sekunden kraftausdauernd auf der Stelle.</p>
Lernformen und Methoden	<p>kognitive Phasen mit Theorieanteil</p> <p>Schüler- und Lehrerdemonstration</p> <p>Spielgemäßes Konzept</p> <p>Übungen und Spielformen in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit</p>	<p>kognitive Phasen mit Theorieanteil</p> <p>eigenes und fremdes sportliches Handeln evaluieren</p> <p>gemeinsame Erarbeitung verschiedener Parcourslandschaften.</p>	<p>Lehrerdemonstration von Sprungtechniken unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade</p> <p>Rhythmisches Springen zur Musik (Einzel- und Gruppenarbeit)</p> <p>Partnerarbeit während der Erstellung der Choreographie und der Reflexionsphasen</p>