

2.1.1 Schuleigener Lehrplan Steinbart-Gymnasium - Jahrg. 5/6 – thematische Vereinbarungen (Stand 04.10.2011: Becker/Philippi)

Inhaltsbereiche / Projekte	Unterrichtsvorhaben	In dem Unterrichtsvorhaben akzentuierte Pädagogische Perspektive(n)	Zeitlicher Umfang in Std. ca.	Verbindliche Obligatorik
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<i>Im Gleichgewicht sein – balancieren können:</i> BWK 2	A; B	3-4	Objekt- und Körpergleichgewicht Ruhe- und Belastungspuls messen können funktionelle Voraussetzungen in der Anwendung kennen
	Atem und Puls als Zeichen richtiger Belastung erfahren u. begreifen: MK, UK	D; A; F	3-4	
	Sitzen, Heben, Tragen: BWK 2	A; D; F	3-4	
2. Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Alle spielen mit – Lauf- und Fangspiele bedürfnisgerecht variieren: BWK 1-3	E; A	3-4	Völker-, Zombie-, Brennball;
	<i>Spielmöglichkeiten auf unserem Schulhof entdecken und gestalten:</i> MK, UK	E; A	3-4	Pausenspiele mit und ohne Geräte
3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Schnell und geschickt auf, um u. über Hindernisse laufen u. springen: BWK 1	A; C	6-7	Slalom- und Hindernislauf Springen - Hoch und Weit; Bundesjugendspiele Laufvariationen; Ausdauerschulung und –test (Cooper 8')
	<i>Abspringen lernen – eine Technik erspüren, verstehen u. anwenden:</i> BWK 1, 2, 4, MK 1, 2, UK	B; D		
	Vielfältige Bewegungsformen des Laufens erproben und erfahren: BWK 1-4	D; F	6-7	
	Werfen, – Bewegungsgefühl entwickeln und Ziele treffen: BWK 1, 2, 4, MK 1, 2	D; B	6-7	Weit-, Zielwurf; Stoßen und Schleudern kennen
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen	<i>Über die Verbesserung des Wassergefühls zum sicheren Schwimmen gelangen:</i> BWK 1, MK 1, 2, UK	A; D	3-4	Springen, Tauchen; Schwimmen mit Geräten Kraul- und Rückenkraultechnik beherrschen In einer Technik 200 Meter schwimmen Wasserball nach einfachen Regeln Jugendschwimmabzeichen in Bronze
	Die Vielfalt des Bewegens im Wasser entdecken: BWK 1-4, MK 1, 2, UK	A; B	10	
	<i>Zwei Schwimmarten auswählen; in Einer ausdauernd schwimmen lernen:</i> BWK 2, 3, MK 1, UK	F; D	3-4	
	Ein Wettkampfspiel für die eigene Gruppe entwickeln, erproben und spielen und Jugendschwimmabzeichen in Bronze: MK 1, UK	E; D	3-4	
5. Bewegen an Geräten – Turnen	<i>Vielfältig an Geräten turnen – beim Bewegen sicher werden:</i> BWK 1, 4, MK 1, 2	A, (D)	6-7	Roll-, Schwung- und Sprungbewegung Sicherheits- und Hilfestellung
	Übungsverbindungen für eine Gerätekombination finden und turnen: BWK 1-4, MK 1, 2, UK	C; B	3-4	
	Spannung und Gleichgewicht: BWK 1-4, MK 1, 2	A (D)	3-4	
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	<i>Handgeräte als Anlass für Übungs- und Gestaltungsprozesse nutzen:</i> BWK 1, MK 1	B,A, (E)	6-7	Reifen und Seilchen Pantomime
	Roboter werden lebendig - eine Geschichte entwickeln und durch Bewegung darstellen: BWK 2, 3, MK 2, UK	B, E, (A)	6-7	
7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	<i>Grundlagen für Ballspiele vielfältig erlernen, üben und anwenden:</i> BWK 1-4, MK 1, 2	D; B	13-14	Bb, Fb (wenig), Hb, Vb Grundtechniken, Würfe und Schüsse Burg-, Korf- und Mattenfootball
	Taktische Grundlagen erfahren und begreifen - Kleine Spiele zur Entwicklung von Spielfähigkeit nutzen: BWK 1-4, MK 1, 2, UK	E; D	10	

8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport	<i>Gelegenheiten für das Radfahren in der Umgebung erkunden und gemeinsam Verhaltensregeln erarbeiten: BWK 1, MK, UK</i> Inline-Skates beherrschen – vielfältig, spielerisch und kreativ: BWK 1, 2, MK, UK	C, A C, A	6-7	Radfahrtraining mit Abschlusstraining; Verkehrssicherheitstraining; Fahrradführerschein mit Abschlussprüfung, evtl. bei Wanderfahrten
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	<i>Kleine Kämpfe- Auf das Zweikämpfen spielerisch vorbereiten: BWK 1, 2, MK 2, UK</i> <i>Kämpfen in der Bodenlage – im Gegeneinander kooperieren: : BWK 1, 2, MK 2, UK</i>	C; A C; E	3-4 3-4	Fallen, Schieben, Ziehen; gemeinsame Rituale finden Bankstellung
Übergreifende Unterrichtsvorhaben / Projekte	Bootssport, Kooperation mit TZI	A; F	6-7	

BWK Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

MK Methodenkompetenz

UK Urteilskompetenz

(vgl. Richtlinien SI NRW, 2011)

2.1.2 Schuleigener Lehrplan Steinbart-Gymnasium - Jahrgang 7/8/9 – thematische Vereinbarungen (Stand 04. 10. 2011: Becker/Philippi)

Inhaltsbereiche / Projekte	Unterrichtsvorhaben	In dem Unterrichtsvorhaben akzentuierte Pädagogische Perspektive(n)	Zeitl. Umfang in Std. ca.	Verbindliche Obligatorik
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Die eigene Kraft erproben, <i>Fitness erwerben</i> und verbessern: BWK 2	A; F	3-4	Turnhalle als Kraftraum nutzbar machen; Arbeiten mit dem eigenen Körpergewicht; Körperspannung Autogenes Training, Meditation, Phantasiereise Individuelles Aufwärmprogramm entwickeln und durchführen können, Nutzung des schuleigenen Kraftraums
	Sich entspannen lernen, sich entspannen können: BWK 3, MK 1, UK 1,2	A; F	3-4	
	<i>Körpersignale wahrnehmen und begreifen – sich selbst aufwärmen können</i> , die Bedeutung des funktionellen Bewegens beim Aufwärmen: BWK 1, MK	A; F	3-4	
2. Spielen entdecken u. Spielräume nutzen	<i>Die Spannung im Spiel erhalten – Spielideen unterschiedlicher Spiele erfahren und begreifen</i> ; mit vorgegebenen Materialien ein Spiel erfinden und ausprobieren: BWK 1, MK	E; A; B	6-7	Indiaka, Häcki-Sack, Frisbee, Mini-Football
3. Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	<i>Leistung relativ – individuellen Voraussetzungen in Wettkampfsituationen gerecht werden</i> : BWK 2, MK, UK	D; E	6-7	Hürdenlauf, Kugelstoßen unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen;
	Wir entwickeln und erproben Gruppenwettkämpfe: BWK 3, MK, UK	D; E	6-7	Staffeln u. Rundläufe unter Berücksichtigung der räumlichen Gegebenheiten
	<i>Die Ausdauer verbessern - eigene Ziele finden u. beharrlich verfolgen</i> , <i>Sprintfähigkeit verbessern</i> , BWK 1, 2, 3, MK, UK	F; D	3-4	Cooper-Test (12') 100-Meter-Lauf
	Werfen, Stoßen, Springen – Bewegungsgefühl entwickeln und verbessern: BWK 3, 4, UK	D; A (B)	3-4	Mehrkampf
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen	Kunststücke im Wasser gemeinsam entwickeln, üben u. präsentieren: BWK 1, 2, MK	C; B	3-4	Synchronübungen i. kl. Gruppen; Transportieren Brusttechnik beherrschen
	Dritte Schwimmart erlernen: BWK 2	C; A	3-4	Schwimmabzeichen Silber, Gold
	Jugendschwimmabzeichen in Bronze/Silber: BWK 3, 4, UK	D; F	3-4	
	Die Vielfalt des Bewegens im Wasser entdecken: BWK 1, UK	A; B	3-4	Springen, Tauchen, Schwimmen mit Geräten
	Taucherfahrten erwerben u. Tauchaufgaben lösen: BWK 1, UK	A; C	3-4	Schnorcheln, Brille ausblasen, Streckentauchen
	<i>Evtl. im Freiraum: Sich selbst und andere retten können</i> , MK		6-7	
5. Bewegen an Geräten Turnen	Miteinander Turnen: BWK 1-4, MK 1-3, UK 2	A, C, (B)	6-7	Entwickeln von Bewegungskombinationen in kleinen Gruppen; Reck, Boden, Barren
	Beim Bewegen an Geräten Abenteuer suchen und sich trauen und miteinander Springen: BWK 1-4, MK 1-3, UK 1, 2	E; B; D	6-7	Geräteparcours, Klettern (bearbeiten u. sichern)
	Bewegungsfluss – Bewegungsfolgen turnen: BWK 1, 2	B, (D), (E)	3-4	Vorbereitung auf Wettkampfturnen
	Vielfältig an Geräten turnen: BWK 1, 2, 3	B, D	3-4	Roll Schwung Sprung und Kippbewegung
	Selbständiges Finden von Übungsverbindungen: MK 1-3	E, (A)	6-7	Übungsverbindungen

6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik / Tanz, Bewegungskünste	<i>Kunststücke mit dem Seil – Rope-Skipping und Double Dutch präsentieren: BWK 1-3, MK, UK</i>	B; F; E; (A)	6-7	
	Mit turnerischen und gymnastisch-tänzerischen Elementen Bewegungstheater gestalten (inhaltsbereichsübergreifend): BWK 1, 2, MK, UK 1, 2	B; E; (A)	6-7	
	<i>Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen – z.B. Jugendtänze, Folklore, Disco, Hip-Hop, Aerobic tanzen, Standardtänze: BWK 1-4, MK, UK</i>	B, A, E, (F)	6-7	Selbständig in Gruppen zu Musik bewegen und einen Tanz erfinden
	Kunststücke mit Bällen finden und üben: MK, UK	B, A, E	6-7	Präsentation; Bewertungskriterien finden
7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	<i>In Mannschaften spielen lernen - zum Beispiel im Kleinfeldvolleyball: BWK 1-3, MK 1-3, UK 2</i>	E; D	6-7	Spiel mit drei Berührungen 1:1; Finten, Täuschen, Dribbeln; 2:2; Doppelpaß, Freilaufen
	Taktisches Handeln verstehen und in einem für alle befriedigenden Spiel umsetzen: BWK 1-3, MK 1-3, UK 2	E; D	10	
	<i>Spielideen und Regeln von Sportspielen vergleichen, variieren und kombinieren: MK 1-3, UK 1, 2</i>	E; D	6-7	
	Unterstufenturnier und Sportspiel organisieren und spielen - Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen: MK 1-3, UK 1, 2	E; D	6-7	
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Roll-, Boots- und Wintersport	Einführung in das Gigbootfahren (Kanufahren) unter besonderer Berücksichtigung von Sicherheit und Umweltschutz: BWK 1, 2, MK, UK 1, 2	C,A	6-7	Kooperation mit TZI bzw. Vereine
	Alternativ: <i>Einführung in das Skilaufen unter besonderer Berücksichtigung ökologischer Aspekte (fächerübergreifend): BWK 1, 2, MK, UK 1, 2</i>	C, A	---	Im Freiraum
9. Ringen und Kämpfen Zweikampfsport	Vertrauen gewinnen, Vertrauen verdienen – sich körperlich mit anderen auseinandersetzen (z.B. bei Würfen): BWK 1, 2, MK 1, 2, UK 1, 2	C; E	3-4	Fallübungen, Fußfegen, Hüftwürfe
	Kooperative Lösungen für Zweikampfsituationen entwickeln und im kontrollierten Kampf anwenden Alternativ: <i>Einführung in eine Zweikampfsportart: BWK 1, 2, MK 1, 2, UK 1, 2</i>	C; E	3-4	
Übergreifende Unterrichtsvorhaben/Projekte	Einführung in das Skilaufen unter besonderer Berücksichtigung ökologischer Aspekte (fächerübergreifend mit Biologie). Alternativ: Skikurs in Kl. 9 im Rahmen der Abschlussfahrt	C, A	3-4	Evtl. als Tagesexkursion zum Alpincenter Bottrop/Neuss

BWK Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
MK Methodenkompetenz
UK Urteilskompetenz

(vgl. Richtlinien SI NRW, 2011)