



Erfahrungs- und Bewegungsfelder	Inhalte	Erwartete Kompetenzen Die SuS sollen...	Am Ende von Jg. 7: Die SuS...	Sonstiges (FFL, Medieneinsatz, Sicherheit, Curr. Mobilität)
Spiele	<ul style="list-style-type: none">• Handball → Dribbeln, Passen, Fangen → Kernwurf als Torwurf → Sprungwurf	<ul style="list-style-type: none">• allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln.• Fairplay praktizieren.• Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen.	<ul style="list-style-type: none">• verstehen Strukturelemente und Regeln des Sportspiels Handball• wenden sportspielspezifische Techniken an• wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an• verstehen Spielprozesse• spielen fair• spielen mannschaftsdienlich• setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein• gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um• übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft• reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels• führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus• beurteilen die Rolle des Schiedsrichters	

<p>Schwimmen, Tauchen, Wasserspringe n</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmtechniken → Brust, Kraul, Rücken → Streckentauchen → Grundlegende Techniken zur Selbst- und Fremdrettung 	<ul style="list-style-type: none"> • sich schwimmend im Wasser fortbewegen. • Springen und Tauchen. • Helfen und Retten. 	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- und einer Wechselzugtechnik • schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung • schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer selbst gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden • geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungs- korrektoren • springen mit einem oder mehreren PartnerInnen synchron • tauchen eine vorgegebene Weite (inkl. Startsprung) • stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab • reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens • transportieren eine(n) PartnerIn über eine vorgegebene Distanz sicher • demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremdrettung • kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und zur Fremdrettung 	
---	---	---	---	--

Turnen und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Barren → Schwingen, Rolle, Hockwende • Kasten → Hocke über Querkasten (Durchhocken) • Minitrampolin → Einführung Salto 	<ul style="list-style-type: none"> • an klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen. • Helfen und Sichern. 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren einzeln turnerische Übungen an vorgegebenen Geräten • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und den/die PartnerIn 	
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	<ul style="list-style-type: none"> • Übungsfolge mit Handgeräten unter Verwendung gymnastischer Grundformen → Ball, Seil, Keule (Choreo zu Musik) • Akrobatik (Gruppe) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen. • Bewegungen mit (alternativen) Geräten / Material gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten 	

<p>Laufen, Springen, Werfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Laufschnle • → Lauf-ABC • Ausdauerlauf (Seelauf) • Sprint → 50 m / 75 m • Schlagball → 80 g / 200 g • Weitsprung (Absprungzone) 	<ul style="list-style-type: none"> • individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen. • weit werfen bzw. stoßen • in die Weite und Höhe springen 	<ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung • beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo • erproben unterschiedliche Starttechniken • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken • werfen einen Wurfball in Schlagwurftechnik möglichst weit • erproben unterschiedliche Wurftechniken • vergleichen unterschiedliche Wurftechniken miteinander • legen ihren individuellen Anlauf beim Weitsprung fest • springen in einer Wettkampftechnik weit • erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Weitsprungstechniken • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Weitsprungstechniken 	
--	---	---	---	--



Schulinternes Curriculum Jahrgang 8

Erfahrungs- und Bewegungsfelder	Inhalte	Erwartete Kompetenzen Die SuS sollen...	Am Ende von Jg. 8: Die SuS...	Sonstiges (FFL, Medieneinsatz, Sicherheit, Curr. Mobilität)
Spiele	<ul style="list-style-type: none">• Basketball → Dribbeln, Passen, Fangen → Positionswurf → Korbleger → gruppentaktische Angriffsmaßnahmen (give and go)• Volleyball → Pritschen, Baggern → Angabe von unten	<ul style="list-style-type: none">• allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln.• Fairplay praktizieren.• Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen.	<ul style="list-style-type: none">• verstehen Strukturelemente und Regeln des Sportspiels Basketball• wenden sportspielspezifische Techniken an• wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an• verstehen Spielprozesse• spielen fair• spielen mannschaftsdienlich• setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein• gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um• übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft• führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus• beurteilen die Rolle des Schiedsrichters	

Turnen und Bewegungs- künste	<ul style="list-style-type: none"> • synchrone Bewegungsfertigkeiten an Geräten oder am Boden → freie Gerätewahl • Handstützüberschlag mit Geländehilfe • Funktionales Kräftigen und Dehnen → eigenständige Planung eines Fitnessparcours oder → eigenständige Erarbeitung und Durchführung 	<ul style="list-style-type: none"> • an klassischen oder alternativen Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen. • Helfen und Sichern. 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an • bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf • wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und den/die PartnerIn 	
Gymnastisches und tänzerisches Bewegen	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterentwicklung der tänzerischen Bewegungsfertigkeiten (bspw. anhand von Step Aerobic oder Hip Hop) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen. • Bewegungen mit (alternativen) Geräten / Material gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet • präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie (mit Geräten) • besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie (mit Geräten) 	

<p>Laufen, Springen, Werfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ausdauer- / Geländelauf → 30 min. ohne Pause • Cooper-Test • Sprint → 75 m → Tiefstarttechnik (Grobform) • Schleuderball → Drehwurf • Hochsprung → Einführung Flop • Staffel → Stabübergabe von hinten 	<ul style="list-style-type: none"> • individuelles Lauftempo an Streckenlänge, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen • weit werfen bzw. stoßen • in die Weite und Höhe springen 	<ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo • erproben unterschiedliche Starttechniken • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken • werfen einen Schleuderball mithilfe der Drehwurftechnik möglichst weit • erproben unterschiedliche Schleudertechniken • vergleichen unterschiedliche Schleudertechniken miteinander • legen ihren individuellen Anlauf beim Hochsprung fest • springen in einer Wettkampftechnik hoch • erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hochsprungstechniken • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hochsprungstechniken 	
--	---	--	---	--