



Johann-Heinrich-Voß-Schule Gymnasium der Stadt Eutin

Bismarckstraße 14

23701 Eutin

Telefon: 04521-7946-0

Telefax: 04521-7946-46

Email: Voss-Schule-Eutin@schule.landsh.de

Website: www.voss-schule.de

Schulinternes Fachcurriculum gemäß Fachanforderungen

für das Fach

SPORT

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Schulinternes Fachcurriculum für das Fach Sport

1 Das Fach Sport in der Sekundarstufe I

1.1 Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Der Sportunterricht leistet einen wichtigen Beitrag zur ganzheitlichen Bildung, indem er neben den körperlichen auch soziale, emotionale und kognitive Entwicklungen fördert. Er soll zu lebenslangem Sporttreiben motivieren, individuelle Förderung ermöglichen, geschlechtsspezifische Bedürfnisse berücksichtigen und Integrationspotenziale nutzen. Ziel ist es, die Schüler und Schülerinnen (im Folgenden SuS genannt) zu kompetenten, reflektierten und verantwortungsvollen Sporttreibenden zu entwickeln (vgl. Fachanforderungen Sport, S.14).

1.2 Förderung von Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen

Im Fach Sport werden überfachliche Kompetenzen auf vielfältige Weise gefördert:

- Selbstkompetenz durch das Überwinden von Herausforderungen, den Umgang mit Erfolg und Misserfolg sowie das Setzen und Verfolgen eigener Ziele.
- Sozialkompetenz durch Teamarbeit, Fairness, Kooperation, Rücksichtnahme und das Einhalten von Regeln im Spiel.
- Methodenkompetenz durch das Planen, Reflektieren und Verbessern eigener Bewegungen, das Einsetzen von Feedback und das Lernen in unterschiedlichen Organisationsformen wie Stationen, Gruppen oder Projekten.

Sport bietet damit einen handlungsorientierten Raum zur Persönlichkeitsentwicklung.

Grundlegende Kompetenzen

Im Sportunterricht werden fachspezifische Absprachen getroffen, wie grundlegende Kompetenzen gezielt gefördert werden.

- Kognitive Kompetenzen durch Regelverständnis, Taktikschulung und Bewegungsanalyse
- Sprachliche Kompetenzen durch Fachbegriffstraining, Bewegungsbeschreibungen, Feedback und Reflexion
- Mathematische Kompetenzen durch Messen, Zählen, Zeitnehmen, Auswerten und Vergleichen von Leistungen
- Sozial-emotionale Kompetenzen durch Teamarbeit, Fairness, Konfliktlösung, Selbstwahrnehmung und Rollenwechsel

Medienkompetenz

Im Sportunterricht wird die Medienkompetenz gefördert durch den Einsatz von Videos, Apps und digitalen Arbeitsmaterialien. Die SuS nutzen Medien bspw. zur Bewegungsanalyse, zur Technikverbesserung, zur Informationsbeschaffung und zur Reflexion.

1.3 Sprachbildung

Im Fach Sport erfolgt Sprachbildung durch die gezielte Einführung und Anwendung von Fachbegriffen, Bewegungsanleitungen und Regelwerken. Die SuS lernen, sich präzise auszudrücken – z. B. bei Partnerfeedback, Spielanalysen oder der Beschreibung von Bewegungsabläufen. Lehrkräfte stellen Verbindungen zwischen Alltags-, Fach- und Bildungssprache her und unterstützen so den Ausbau des Wortschatzes sowie das Verständnis fachspezifischer Strukturen. Damit leistet der Sportunterricht einen wichtigen Beitrag zur durchgängigen Sprachbildung auf fachsprachlichem Niveau.

1.4 Lehr- und Lernmaterial

Im Fach Sport gehören zu den Lehr- und Lernmaterialien Fachcurricula, Arbeitsblätter, Bewertungsraster sowie Sport- und Kleingeräte. Zur Unterstützung werden auch digitale Medien wie Erklärvideos, Bewegungsanalyse-Apps und Lernplattformen eingesetzt. Die Materialien dienen der Vermittlung von Theorie, Technik, Taktik und Regeln und fördern motorische wie sprachliche Kompetenzen.

1.5 Individualisierung und Differenzierung

Individualisierung und Differenzierung im Sportunterricht erfolgen durch angepasste Übungsangebote, verschiedene Schwierigkeitsstufen, individuelle Zielsetzungen und differenzierte Bewertungsmaßstäbe. Dabei wird auf das Leistungsniveau, die körperlichen Voraussetzungen und das Lerntempo der SuS Rücksicht genommen. Methoden wie Stationstraining, Wahlaufgaben, Partnerarbeit oder Rollenwechsel (z. B. Beobachter, Helfer, Spieler) ermöglichen eine gezielte Förderung und fordern alle auf ihrem jeweiligen Niveau. Ziel ist es, allen SuS eine aktive, erfolgreiche und motivierende Teilnahme zu ermöglichen.

1.6 Überarbeitung und Weiterentwicklung

Das Fachcurriculum Sport wird regelmäßig überprüft, an neue fachliche Anforderungen, schulische Gegebenheiten und Rückmeldungen aus der Praxis angepasst und weiterentwickelt.

1.7 Hinweise zur Teilnahme am Sportunterricht

SuS, die bspw. aufgrund einer Verletzung nicht am Sportunterricht teilnehmen können, sollen dennoch möglichst aktiv teilnehmen. Die Einbindung dieser SuS richtet sich flexibel nach der aktuellen Situation

und erfolgt im Ermessen der Lehrkraft. Mögliche sinnvolle Aufgaben sind z. B. Regelvermittlung, Spielleitung, Aufwärmprogramme, Hilfestellungen, Organisationsaufgaben, Beobachtungen.

1.8 Wettbewerbe und Veranstaltungen

Ergänzend zum regulären Sportunterricht bietet die Voß-Schule sportliche Arbeitsgemeinschaften und Wettbewerbe an. Diese ermöglichen den SuS, ihre sportlichen Interessen zu vertiefen, individuelle Stärken weiterzuentwickeln und sich in zusätzlichen Bewegungsfeldern zu erproben.

Die Schule nimmt regelmäßig an den „Jugend trainiert für Olympia“-Wettbewerben (JtFO) teil und ist dabei in vielen Sportarten wie Fußball, Volleyball, Handball, Basketball, Rudern, Schwimmen und Gerätturnen vertreten.

Darüber hinaus finden jährlich die folgenden schulinternen Veranstaltungen statt:

- Bundesjugendspiele Gerätturnen
- Bundesjugendspiele Leichtathletik
- Voßlauf
- Oberstufenturnier Volleyball
- unregelmäßig: Mittelstufenturnier Basketball, Staffellauf, Bundesjugendspiele Schwimmen

1.9 Talentförderung

Seit Sommer 2022 ist die Johann-Heinrich-Voß-Schule Partnerschule für Talentförderung im Sport des Landes Schleswig-Holstein. Für SuS, die einem Kader, einer Landesauswahl oder einem Regionalstützpunkt angehören, versteht sich dieses Programm als Teil der Begabtenförderung. Aber auch andere sporttalentierte SuS können in die Talentförderung aufgenommen werden und unabhängig von der Sportart unterstützt werden. Ziel ist es, Schule und Leistungssport bestmöglich zu verbinden und individuelle Lösungen (z. B. Hausaufgabenregelungen, Beurlaubungen für Wettkämpfe) zu ermöglichen-

Eine enge Abstimmung mit Trainerinnen und Trainern sowie Eltern wird angestrebt. Von geförderten SuS wird eine Teilnahme an „Jugend trainiert für Olympia“ erwartet, wenn die Schule eine Mannschaft stellt. Die Fachschaft Sport identifiziert frühzeitig Talente und unterstützt sie auch durch AGs und zusätzliche Trainingsangebote im Rahmen der OGS.

2 Leistungsbewertung

In die Leistungsbewertung fließen die Kompetenzbereiche (Kenntnisse, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Einstellungen) mit unterschiedlichen Kriterien ein (vgl. Fachanforderungen Sport S.49-51). Ausgangspunkt bildet die individuelle Lernausgangslage der SuS. Der individuelle Lernfortschritt und die Anstrengungsbereitschaft sind bei der Bewertung in besonderer Weise zu berücksichtigen.

2.1 Kenntnisse

Hierzu zählen u. a.:

- Regelkenntnisse
- Spielverständnis

2.2 Fähigkeiten und Fertigkeiten

Hierzu zählen u. a.:

- Sportliche Leistungen in Bezug auf messbare Ergebnisse (z. B. Zeiten, Weiten, Höhen) sowie technische Ausführung (z. B. Schwierigkeit, Bewegungsqualität und Effizienz)
- Spielerisches Können und taktischer Erfolg im Mannschaftsspiel
- Leistungsentwicklung im Verlauf des Unterrichts
- Vielseitigkeit und Bewegungsrepertoire
- Lern- und Umsetzungsfähigkeit bei neuen Inhalten

2.3 Einstellungen

Hierzu zählen:

- Motivation und Anstrengungsbereitschaft
- Verlässlichkeit im Umgang mit anderen und Hilfsbereitschaft
- Selbstständigkeit und Verantwortungsübernahme
- Interesse am Fach und an Bewegung allgemein

3 Kompetenzbereiche

Die Fachanforderungen Sport sind für sieben verbindliche Themenbereiche formuliert.

Themen	Globalkompetenz
Sich Fit Halten	Die Schülerinnen und Schüler lösen Bewegungsaufgaben auf der Grundlage ihrer konditionellen und koordinativen Fähigkeiten.
Sportspiele	Die Schülerinnen und Schüler bewältigen und gestalten kleine Ballspiele sowie sportspielübergreifende Spielformen und nehmen erfolgreich an Formen der Zielwurf-, Zielschuss- und Rückschlagspiele teil.
Turnen	Die Schülerinnen und Schüler gestalten und präsentieren allein, mit dem Partner oder in der Gruppe turnerische Bewegungsaufgaben.
Laufen, Springen, Werfen	Die Schülerinnen und Schüler werden gemessen an ihren individuellen Voraussetzungen den leichtathletischen Maßkriterien bestmöglich gerecht.
Schwimmen	Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich sicher im tiefen Wasser.
Bewegungsgestaltung, Tanz	Die Schülerinnen und Schüler gestalten künstlerische Bewegungsaufgaben und präsentieren tänzerische Choreographien.
Raufen, Ringen, Verteidigen	Die Schülerinnen und Schüler kämpfen um etwas und kämpfen miteinander und gegeneinander.

(Fachanforderungen Sport, S.23)

4 Themen und Inhalte des Unterrichts

Das Fach Sport wird in allen Jahrgangsstufen mit zwei Wochenstunden unterrichtet. In der 6. Klasse ist der Sportunterricht dreistündig, wobei eine dieser Stunden im Rahmen des Dalton-Konzepts als Dalton-Sportunterricht gestaltet wird.

Klassenstufe 5

In Klassenstufe 5 steht das Schwimmen ganzjährig im Mittelpunkt des Sportunterrichts. Ziel ist es, alle SuS zu einer sicheren Schwimmfähigkeit zu führen und mindestens das Schwimmabzeichen in Bronze zu erreichen, damit sie bei schulischen Veranstaltungen im oder auf dem Wasser (z. B. Ausflüge, Klassenfahrten) teilnehmen können.

Schwimmen	Klassenstufe 5
Inhalte	Wassergewöhnung und grundlegende Wasserbewältigung; Erlernen von Schwimmtechniken (Brust-, Rücken- und Kraulschwimmen); Tauchübungen, Springen ins Wasser, Gleiten; Einführung in Start- und Wendetechniken
Kompetenzen	Umsetzung der Fachanforderungen zum Thema Schwimmen in ihrer Gesamtheit (S.39)
Methoden	Bewegungsaufgaben im Flach- und Tiefwasser; Technikschulung durch Vorzeigen und Nachmachen; Partnerübungen zur Rückmeldung und Verbesserung; Hilfsmiteinsatz (Brett, Nudel, Pull Kick, Ringe etc.)
mögliche Prüfformate	Beobachtung der Technikausführung (z. B. Armzug, Beinschlag, Atmung); Nachweis sicherer Schwimmfähigkeit (Schwimmabzeichen)

Klassenstufen 6 bis 10

Zu vereinbarende Aspekte:	6	7/8	9/10
Sich fit halten			
Inhalte	Konditionelle und koordinative Grundlagenschulung	Gezieltes Fitness- und Gesundheitstraining Erweiterung konditioneller Fähigkeiten	Erweiterung konditioneller Fähigkeiten Individualisierung von Trainingszielen
Kompetenzen	erste Formen der Belastungsdosierung; Pulsmessungen; ausdauernd laufen	Grundlagenwissen zu Fitness und Gesundheit; Anstrengungsbereitschaft zeigen; ein Kraftausdauertraining durchhalten; Kräftigungsübungen korrekt ausführen;	Verantwortung für das eigene Training übernehmen; funktionales Wissen zu Kraft- und Beweglichkeitstraining; Kräftigungsübungen korrekt ausführen; Kreativität bei der Gestaltung eines Fitnesstrainings zeigen
Methoden	Bewegungsstationen; Übungen zur Eigenwahrnehmung	Bewegungsstationen; Selbsteinschätzung	Gestaltung eines Fitnesstrainings; Trainingsplanentwicklung
mögliche Prüfformate	sportmotorische Tests (konditionelle und koordinative Fähigkeiten) Cooper-Test, Beep-Test		
			Präsentation/Gestaltung individueller Programme

Sportspiele			
Inhalte	Ballschule (<u>allg. Spielfähigkeit</u>) Zielwurfspiele (kleine Handball- oder Basketballspiele)	<u>Zielwurf-/Zielschusspiele</u> (Fußball, Basketball, Hockey) und <u>Rückschlagspiele</u> (Volleyball, Badminton) (<u>spezifische Spielfähigkeit</u>)	
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Ballkoordination • sich anbieten und sich orientieren • Mitspieler- und Gegenspielerpositionen erkennen 	<u>Zielwurfspiele:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Ballbesitz individuell und kooperativ sichern • Abschlussmöglichkeiten nutzen • sportspielspezifische Techniken funktional anwenden • Fairplay; sich für die Mannschaft engagieren • angemessen mit Sieg und Niederlage umgehen 	<u>Rückschlagspiele:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Orientierung auf dem Feld und zum Ball • Spielpunkt des Balles bestimmen • Laufwege und Lauftempo zum Ball festlegen • sportspielspezifische Techniken funktional anwenden • sich mit einem Gegner messen

Methoden	<ul style="list-style-type: none"> • Koordinationsparcours (z. B. zum Dribbeln) • Technikdemonstration (ggf. Einsatz von Videos o. Ä.) • Taktikkonferenzen in Spielpausen • Mini-Wettkämpfe • Rollenübernahme (Coach, Schiedsrichter) 	
mögliche Prüfformate	Spielbeobachtung kleine Turnierformen	Technikprüfung; Test zur Regelkunde Spielbeobachtung; Koordinationsparcours

Turnen			
Inhalte	erste turnerische Bewegungserfahrungen	Grundformen des Boden- und Gerätturnens	Erweiterung turnerischer Fertigkeiten
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none">• vielfältiges Klettern, Schwingen, Balancieren, Rollen, Drehen, Springen• Stützkraft und Körperspannung entwickeln• sicherer Auf- und Abbau von Geräten	<ul style="list-style-type: none">• Boden: Rolle vw, Handstand, Rad• Reck: Aufschwung, Umschwung• Sprung: Hocke / Grätsche• Barren: Schwingen, Rolle, Wende / Kehre• Balken: Drehungen, Sprünge	Komplexere turnerische Elemente, z. B. Überslagbewegungen, Kippbewegungen
		<ul style="list-style-type: none">▪ Helfen und Sichern (Verantwortung für sich und andere übernehmen)▪ Ängste bewältigen▪ Risiken realistisch einschätzen	
Methoden	<ul style="list-style-type: none">• Stationsarbeit, Differenzierung durch verschiedene Geräteaufbauten• offene Unterrichtsformen• Demonstration durch Lehrkraft oder SuS		
mögliche Prüfformate	Bundesjugendspiele		
Laufen, Springen, Werfen			
Inhalte	Grundformen der Leichtathletik; Sprint, Schlagballwurf, Standweitsprung	Weiterführung und Differenzierung der leichtathletischen Disziplinen; Vertiefung der technischen Fertigkeiten; ab Klassenstufe 7: Weitsprung; ab Klassenstufe 8: Kugelstoßen; ab Klassenstufe 9: Hochsprung; Klassenstufe 10 ggf. Speer	
Kompetenzen	vielfältiges Laufen, Springen, Werfen	Zeit- und Tempogefühl entwickeln; Übungen des Lauf-ABC beherrschen; verschiedene Sprünge, Würfe, Stöße, Läufe ausführen; leichtathletische Disziplinen wettkampfgerecht ausführen	

Methoden	Spielformen, z. B. Staffelwettkämpfe, Wurfspiele, Sprintduelle; Partnerarbeit: Bewegungsbeobachtung; Demonstration
mögliche Prüfformate	Bundesjugendspiele; ggf. Technikbeurteilung

Bewegungsgestaltung / Tanz	
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Bewegungsschulung • Choreographien mittanzen • eigene Choreographien erarbeiten
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolgen im Takt ausführen und im Bewegungsfluss tanzen • Körperhaltung entwickeln • Bewegung zur Musik rhythmisieren • Musik kreativ und produktiv in Bewegung umsetzen
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> • Vormachen – Nachmachen • Bewegungsentwicklung in der Gruppe • Proben + Aufführung von Choreos
mögliche Prüfformate	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenchoreographie • Einzel- und/oder Gruppenpräsentation • Kür

Raufen, Ringen, Verteidigen	
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben von Spielformen des Raufens, Ringens, Verteidigens; • Rituale und Regeln; • Körperspannung und Kooperation/Vertrauen
Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • faires Verhalten und verantwortungsvoller Umgang mit Partnern in verschiedenen Kampfsituationen; • Regeln einhalten; • Körperkontakt zulassen; • Kämpfen als Dialog
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> • Mattenarbeit; • Rollenspiele; • Simulationen
mögliche Prüfformate	<ul style="list-style-type: none"> • Technikausführung; • Sicherheitsregeln und Rituale in der Anwendung

5 Das Fach Sport in der Sekundarstufe II

In der Einführungsphase und der Qualifikationsphase 1 findet der Sportunterricht im Klassenverband statt. Ab der Qualifikationsphase 2 wählen die SuS individuelle Schwerpunktkurse in den Bereichen Schwimmen, Fitness oder Sportspiele.

In der Oberstufe werden die praktischen Inhalte zunehmend mit sporttheoretischen Aspekten verknüpft – wobei der Schwerpunkt weiterhin deutlich auf der Praxis liegt.

Grundsätzlich wird in jedem Halbjahr ein Leistungsnachweis erbracht. Leistungsnachweise meinen hier gleichwertige Leistungen gemäß § 11 Abs. 5 OAPVO. Konkret soll eine gleichwertige Leistung in Sportkursen aus der Bewältigung einer sportlichen bzw. motorisch-praktischen Aufgabe und einer kognitiv-reflexiven Leistung bestehen. Beide Teile stehen in thematisch passender Verbindung zueinander. Die kognitiv-reflexive Leistung kann mündlich oder schriftlich erfolgen.

Zu vereinbarende Aspekte:	E	Q1	Q2
Fitness			
Inhalte Praxis	Grundlagentraining der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten	Auswahl möglicher Inhalte: Rope Skipping, fitnessorientiertes Krafttraining, Beweglichkeitstraining	
Theorieanbindung	Grundlagen der sportlichen Leistungsfähigkeit/Grundlagen Trainingslehre	Auswirkungen von Training auf den menschlichen Organismus	
mögliche Prüfformate	sportmotorische Tests (konditionelle und koordinative Fähigkeiten) Cooper-Test, Beep-Test Gruppenpräsentation		
Sportspiele			
Inhalte Praxis	Auswahl möglicher Inhalte: <u>Volleyball</u> , Badminton, Fußball, Basketball		
Theorieanbindung	koordinative Fähigkeiten in den Sportspielen	<ul style="list-style-type: none">Klassifizierung der Sportspiele und zugehörige übergeordnete SpielbausteineTaktische Grundelemente und Regelkunde jedes Sportspiels	
mögliche Prüfformate	Technikprüfung Test zur Regelkunde Spielbeobachtung Koordinationsparcours		

