

Standards/Kompetenzen - MSG SPORT (S/Schw/Bio) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Ich und Andere Die Schülerinnen und Schüler (können)	- sich Leistungsanforderungen und Wettkampfbedingungen stellen	Wettbewerbs- und Vergleichsformen in der Leichtathletik und beim Spiel (Turniere)
	- sich mit sich selbst und anderen respektvoll auseinander setzen, Verständnis für einander aufbringen, Hemmungen abbauen, Beziehungen gestalten und in Teilbereichen Verantwortung übernehmen	Spielen – Spiel; Wettkampfformen; Regeln entwickeln und akzeptieren; Kontakt-, Kennenlern-, Kommunikationsspiele
	- Gefühle, Körpersignale, Atmung und Stimme bewusst wahrnehmen, angemessen einsetzen und zunehmend mit ihnen umgehen	Gymnastik/Bewegung und Ausdruck; Kondition; exemplarisch: Körperwahrnehmung, Körperkontrolle, Schwimmen
	- haben ihr Vorstellungsvermögen erweitert und können Ideen, Fantasien und Gefühle sowohl individuell als auch in der Gruppe ausdrücken und darstellen	Gestalten von Bewegungsthemen, Umsetzen von Musik in Bewegung, freie und gebundene Darstellungsmöglichkeiten

Standards/Kompetenzen - MSG **SPORT** (S/Schw/Bio) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:

Standards/Kompetenzen:

Inhalte/Umsetzung:

Objekt und Funktion

Die Schülerinnen und
Schüler (können)

-

Standards/Kompetenzen - MSG SPORT (S/Schw/Bio) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Raum und Zeit Die Schülerinnen und Schüler (können)	- Räume und Zeitabläufe bewusst wahrnehmen und gestalten	Leichtathletik: Laufen (wechselnde Geschwindigkeiten, Distanzen, Orientierungsläufe)
	- Angebote des Kultur- und Sportlebens ihrer Umgebung nutzen	Kooperation mit Vereinen; Sportstätten nutzen (Schwimmbäder, Sportplätze, Trimm-dich-Pfad, Eishalle, Sport- und Fitness-Center)

Standards/Kompetenzen - MSG SPORT (S/Schw/Bio) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:

Standards/Kompetenzen:

Inhalte/Umsetzung:

Künste

Die Schülerinnen und Schüler (können)

- ästhetische Ausdrucksformen, erproben, gestalten und genießen

Gymnastik mit Handgeräten; Körper als Ausdrucks- und Bewegungsorgan

Standards/Kompetenzen - MSG SPORT (S/Schw/Bio) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Spiel Die Schülerinnen und Schüler (können)	- Freude am Spiel empfinden	Spiele mit unterschiedlichen Zielen und unterschiedlichen Spielgeräten; Rückschlagspiele
	- Spiele und Aktionen erfinden, Spielanlässe aufgreifen und beim Spiel improvisieren, variieren und experimentieren	Spiele und Übungsformen zur Entwicklung der Spielfähigkeit
	- Spielideen verstehen, Spiele organisieren, Regeln einhalten und diese bei Bedarf verändern	Zielschuss- und Zielwurfspiele; Kampf- und Raufspiele; Regeln entwickeln und akzeptieren
	- im Rahmen integrativer Spielvermittlungskonzepte spielspezifische Handlungen in Angriff und Abwehr realisieren	Spielvermittlungskonzepte erarbeiten; mit- und gegeneinander spielen; Angreifen und Abwehren (Taktik)
	- miteinander spielen, gewinnen und verlieren	Vielfältige Spiele zur Entwicklung der Spielfähigkeit; Fair-Play; Kampf- und Raufspiele
	- Fertigkeiten und Fähigkeiten einsetzen, um in Spielsituationen angemessen zu handeln	Verbesserung der Reaktions-, Differenzierungs-, Orientierungsfähigkeit und des Entscheidungsverhaltens

Standards/Kompetenzen - MSG SPORT (S/Schw/Bio) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Bewegung Die Schülerinnen und Schüler (können)	- Freude an der Bewegung empfinden	Vermitteln und Sammeln von vielfältigen Bewegungserfahrungen in vielen verschiedenen Sportbereichen
	-kennen Bewegungsfelder mit Abenteuer- und Erlebnischarakter und haben darin Erfahrungen gesammelt	Gerätekombinationen (Hangeln, Klettern, Klimmen, Schwingen, Fallen), Tauchen, Schweben, Schwimmen
	- Bewegung beobachten, erproben, improvisieren, darstellen und dokumentieren	Spiele zur Selbstwahrnehmung und Selbsterfahrung; Körper als Ausdrucksorgan
	- ihre Koordination in den Bereichen Gleichgewichts-, Differenzierungs-, Rhythmisierungs-, Reaktions-, und Orientierungsfähigkeit verbessern	Geräteturnen: Sammeln von Fundamentalbewegungen aus verschiedenen Bereichen; Gerätekombinationen
	- haben ihre Erfahrungen in den Bewegungsfeldern Laufen, Springen, Werfen, Rollen, Fallen, Hangeln, Klettern, Klimmen, Schwingen, Hängen, Balancieren, Stützen, Tauchen, Gleiten, Schweben, Schwimmen erweitert	Gerätekombinationen; Schwimmen

Standards/Kompetenzen - MSG SPORT (S/Schw/Bio) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Fitness und Gesundheit Die Schülerinnen und Schüler (können)	- Körperreaktionen deuten und kennen die Körpersignale	Ausdauer; Schwimmen; Kondition
	- Gesundheitsbewusstsein entwickeln und kennen einfache funktionale Zusammenhänge zwischen regelmäßigem Sporttreiben und Fitness/Gesundheit	Erwärmung, Cool-Down; Ausdauer- und Konditionsschulung; Puls messen; Förderung der physischen und koordinativen Fähigkeiten
	- wichtige Grundsätze gesunder Ernährung anwenden	Ernährung von Sportlern → WAG: Ernährung
	- in beliebigem Tempo fünfzehn Minuten ohne Unterbrechung laufen	Ausdauerschulung, Koordinationstraining
	- kennen und erleben den Zusammenhang zwischen Belastung/Anspannung und Erholung/Entspannung und handeln entsprechend	Gymnastik; Kondition; Cool-Down; Schnelligkeitstraining