

Schulinternes Fachcurriculum für die Grundschule -Sport-



Das abgebildete Eisbergmodell verdeutlicht welche Perspektiven diesem sinngestaltenden, kompetenzorientierten Sportunterricht zugrunde liegen.

Neben den 7 Themenfeldern bilden die 6 Sinngestaltungen die Grundlage des Curriculums.

- Bewegungserfahrungen erweitern
- Sich körperlich ausdrücken
- etwas wagen und verantworten
- körperliche Leistung erfahren, verstehen und einschätzen
- Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- Gesundheit fördern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

(siehe Leitfaden zu den Fachanforderungen Sport)

Bewegungsfelder 1/2 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
<p>Laufen, Werfen, Springen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen - im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen - zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen - in die Weite und Höhe springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele zum ausdauernden Laufen - Ausdauertraining in spielerischer Form - beschleunigten Puls erkennen - Laufen durch einen (Hindernis-) Parcours, durch eine Gruppe von Schülern etc. - Tiergarten nachahmen - Ballprobe - Partnerwerfen - Weitwurf - aus einem Anlauf von einem Sprungbrett über ein Hindernis auf eine dicke Matte springen - Weitsprung von einem Absprungbalken in eine Sprunggrube 	<ul style="list-style-type: none"> - Memory-Lauf - Wackelpuddingstaffel - Mosaikbild - Zahlen-Lauf - Puzzle-Lauf - Luftballon-Lauf - Pilze bauen - Teppichfliesen umdrehen - Pony Jony bunt laufen (Laufen und Malen) - Zeitschätzspiele (1 min. laufen) - Tennisballtransport - Strichlisten-Lauf (Zettel an der Wand) - Lauftag / Laufabzeichen - Alle zwei Jahre Leichtathletik-Sommerfest

Bewegungsfelder 1/2 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> - eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen - Spielregeln vereinbaren und einhalten - miteinander und gegeneinander fair spielen - frei spielen können - Spielideen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Ticker- / Fangspiele - einfache Laufspiele - einfache Ballspiele 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketten-, Brücken-, Würfel-Tick - Schwänzchen-Klau - Katz- und Maus - Hase und Jäger - Chinesische Mauer - Fischer, Fischer - Puzzelauf - Farbenlauf - Atomspiel (rufen, zeigen, pfeifen) - Feuer, Wasser, Erde - Schätzeklau - Merkball - Mister X - Engelchen und Teufelchen... - vorbereitende Übungen zum Basketball

Bewegungsfelder 1/2 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Turnen	<ul style="list-style-type: none"> - Turnerische Bewegungen erlernen - außergewöhnliche Körpererfahrungen machen - Wagnis/Risiko - Körpergewicht stützen - Akrobatische Bewegungen realisieren - kleine Geräte benennen, aufbauen und transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Sprünge von verschiedenen Geräten - Balancieren - Schaukeln / Schwingen - Klettern - Rolle vorwärts (keine Rolle rückwärts) - Handstütz - Aufbaupläne umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerätelandschaften - Bewegungslandschaften - Abenteuerturnen (Dschungel) - Stationsarbeit - „Schubkarre“
Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Bewegungen mit / ohne Seile 	<p>sich nach einem eindeutigen Takt (Trommeln) entsprechend bewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen - einfache Formen des Seilspringens vorführen - Bewegen zu unterschiedlicher Musik und Rhythmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungslieder - Bewegen wie Tiere (Pantomime) - Bewegungsgeschichten - Seilspringdiplom - Reifenübungen <p style="text-align: center;">- Tanzgestaltung fürs Schulfest</p>

Bewegungsfelder 1/2 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Raufen und Ringen	<ul style="list-style-type: none"> - Regelungen beim Kräfteressen festlegen und einhalten - Fair kämpfen - Emotionen spüren und beherrschen - wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele zur Überwindung von Berührungängsten mit viel Körperkontakt - Rangelspiele mit Regeln für alle - Kämpfen an Stationen unter verschiedenen Aufgabenstellungen und mit Besprechen der Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Krankenhaustick - Zieh- und Schiebekämpfe (Territoriumsgrenze) - Rücken an Rücken - Medizinballziehen - Mattenkämpfe - Ringkämpfe - Schildkröten umdrehen

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none"> - das dynamische Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> - sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten - sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen mit Rollbrettern / 3-Rad-Autos (rollen) und Teppichfliesen (gleiten) - Rollbrettführerschein - Rollbrettparcours - Winterspiele in der Halle

Bewegungsfelder 3/4 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Laufen, Werfen, Springen	<ul style="list-style-type: none"> - Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen - körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen - in die Weite und Höhe springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ausdauerläufe - Staffelläufe - körperliche Reaktionen bewusst erfahren und erleben (Puls, Schwitzen, Seitenstechen) und in Ansätzen erklären - Einführung und Festigung der Techniken - Kurzstreckenlauf - Schlagwurf - Weitsprung 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientierungslauf in der Halle / draußen - Geländelauf - Ausdauerlauf - Zielwerfen in der Halle (Stationen) - Speerwurf mit Rohrisolierungen - Zonenweitsprung <p>3. Klasse Halbjahr 1 - MOBAK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motorische- Basiskompetenzen - Lauftag / Laufabzeichen - Alle zwei Jahre Leichtathletik-Sommerfest

Bewegungsfelder 3/4 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Spielen	<ul style="list-style-type: none"> - in einer Mannschaft spielen - mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren - Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden und bewerten - ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartengerecht spielen - Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Brennball - Indian Dutch - Ball über die Schnur - Spielformen zum Fußball (Minifußball) - Spielformen zum Handball (Minihandball) - ein Sportspiel ausführlich: Basketball - Wurf- und Fangtechniken - Mannschaftsaufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielformen zum Prellen - Spielformen zum Fangen und Passen - Schwänzchen-Fangen - Rückschlagspiele - „Takeshi“ - Zeitfangen - Nummernfußball / -handball - Schatzklauen - Gefängnis- / Jokerball - Pantherball - Piratenball <p style="text-align: center;">Kleine Minispiele</p> <p>- Teilnahme am NF Basketball Turnier vom Husumer Sportverein</p>

Bewegungsfelder 3/4 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Turnen	<ul style="list-style-type: none"> -Turnerische Bewegungen erlernen und zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- oder Geräteturnen zu einer Übung verbinden und flüssig präsentieren - außergewöhnliche Körpererfahrungen machen - mit Wagnis und Risiko umgehen - Körpergewicht halten und stützen Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder des Überkopfseins oder des schnellen Drehens kontrolliert bewältigen - Akrobatische Kunststücke erfolgreich präsentieren - Geräte benennen, aufbauen und transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> -Einzelelemente erlernen: - Strecksprung - Rolle am Reck - Stützsprung (Bock) - Schweineschaukeln an den Ringen - 2 verbundene Elemente: z.B. Rolle vorwärts - Strecksprung mit halber Drehung - Partnerkunststücke - einfache Hilfestellungen - einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen (mit Unterstützung durch ein Sprungbrett oder Minitramp) 	<ul style="list-style-type: none"> - Strecksprung mit Drehung - Aufhocken am Kasten - erste Hilfestellungen (Klammergriff, Drehgriff) - kleines Zirkusprojekt ? - Pyramiden

Bewegungsfelder 3/4 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none"> -Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Bewegungen mit / ohne Handgerät gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Aerobicähnliche Formen (Vor- / Nachmachen zu Musik) - freies Bewegen mit Handgeräten (z.B. Tücher) - Bewegungsgeschichten - einen Tanz in Kleingruppen erarbeiten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungslieder - Aufwärmen nach Musik - Großgruppentanz - Tanzgestaltung fürs Schulfest

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Raufen und Ringen	<ul style="list-style-type: none"> Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten - Fair kämpfen - Emotionen spüren und beherrschen - Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen - wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> -klug und geschickt kämpfen - Spielformen zum Kämpfen - Erhöhung der Vielfalt der Übungen - selbst Fairnessrituale erarbeiten und auf ihre praktische Umsetzbarkeit überprüfen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schildkröten wenden - Rettet den Schatz (Medizinball) - Mausefalle - Möhrenziehen

Bewegungsfelder 3/4 Klasse



Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none"> - das dynamische Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Anforderungen eines differenzierten Geräteparcours sicher bewältigen - Fahrradführerschein /-prüfung (Sachunterricht / Mobilität) 	<ul style="list-style-type: none"> Übungen mit Rollbrettern / 3-Rad -Autos (rollen) und Teppichfliesen (gleiten) - Rollbrettführerschein - Rollbrettparcours - Winterolympiade in der Halle

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-Ideen
	<ul style="list-style-type: none"> - Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen - sich schwimmend fortbewegen - Tauchen und Springen 	<ul style="list-style-type: none"> - Gleiten in Bauch lage - ausdauernd schwimmen - in Bauch - und Rückenlage schwimmen - ins Wasser springen - Tauchübungen - Baderegeln - 	<ul style="list-style-type: none"> Brust- und Rückentechnik - Atemtechnik - Ringe-Tauchen, Weittauchen, Gleiten - Tauchspiele im flachen Wasser - Spiele - Abzeichen (Seepferdchen und Bronze / Freischwimmer) in Husum