

Fachcurriculum Sport der Grundschule Worfelden

1. Einleitung

Das Fachcurriculum Sport orientiert sich an den „Bildungsstandards und Inhaltsfeldern – Das neue Kerncurriculum für Hessen, Primarstufe – Sport“ (HKM). Das Kerncurriculum richtet sich nach den Bildungszielen „Überfachliche Kompetenzen“, „allgemein fachliche Kompetenzen“ (Bildungsstandards) und „wesentliche Inhalte“. Neben den fachlichen Kompetenzen sollen auch überfachliche Kompetenzen im Sportunterricht erworben werden. Wesentlich dabei sind v.a.: Personale Kompetenz, Sozialkompetenz, Lernkompetenz und Sprachkompetenz.

Die konkreten Kompetenzbereiche des Faches Sport sind

- die Bewegungskompetenz,
- die Urteils- und Entscheidungskompetenz
- die Teamkompetenz.

Inhaltlich sollen im Sportunterricht folgende 7 Felder, die sich an den Leitideen (soziale Interaktion, Körperwahrnehmung, Leisen, Gesundheit, Ausdruck und Wagnis) orientieren, abgedeckt werden:

- Spielen
- Bewegen an und mit Geräten
- Gymnastik, rhythmisches Bewegen, Tanzen
- Laufen, Springen, Werfen
- Bewegen im Wasser
- Fahren, Rollen, Gleiten
- Mit und gegen Partner kämpfen

Bezogen auf die einzelnen Inhaltsfelder soll Sport immer die Leitideen verfolgen und zu lebenslangem Sporttreiben erziehen.

Im Folgenden werden zunächst die überfachlichen Kompetenzen (2.1.), die fachlichen Kompetenzen (2.2.) und die Inhaltsfelder (2.3.) aufgeführt (vgl. Hessisches Kultusministerium, „Kerncurriculum Primarstufe“, S. 8-19).

Anschließend wird das Curriculum des Faches Sport für die Grundschule Worfelden tabellarisch beschrieben und auf die entsprechenden Kompetenzbereiche verwiesen.

2 Kompetenzen und Inhalte im Fach Sport

2.1 Überfachliche Kompetenzen

Personale Kompetenz

- A. Selbstwahrnehmung: Die Lernenden nehmen ihre Interessen und Gefühle wahr und schätzen ihre Stärken und Schwächen realistisch ein. Sie entdecken ihre Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und entwickeln sie im Vertrauen auf die eigenen Fähigkeiten weiter.

- B. Selbstkonzept: Die Lernenden gehen mit Selbstvertrauen an die Lösung von Problemstellungen heran. Sie formulieren ihre Meinung und vertreten selbstbewusst ihre Interessen. Sie glauben daran, dass sie mit eigener Anstrengung ein Ziel erreichen können.
- C. Selbstregulierung: Die Lernenden formulieren Wünsche und Bedürfnisse und respektieren dabei die Wünsche und Bedürfnisse anderer. Sie drücken ihre Gefühle angemessen aus. Mit Situationen, Themen und Personen setzen sie sich kritisch auseinander und nehmen auch Kritik an. Sie reflektieren ihre Lernprozesse und Ergebnisse und setzen sich selbst Ziele.

Sozialkompetenz

- D. Soziale Wahrnehmungsfähigkeit: Die Lernenden nehmen unterschiedliche Bedürfnisse in sozialen Beziehungen wahr und zeigen Einfühlungsvermögen. Sie achten Andersartigkeit und Anderssein. Sie setzen sich für andere ein.
- E. Rücksichtnahme und Solidarität: Die Lernenden respektieren die Meinungen und Verhaltensweisen anderer. Sie helfen und unterstützen sich gegenseitig, gehen achtsam und unvoreingenommen mit anderen um.
- F. Kooperation und Teamfähigkeit: Die Lernenden halten sich an Regeln und Absprachen. Sie gehen auf andere ein und stimmen ihr Verhalten mit anderen ab. Sie bringen sich konstruktiv in die Gemeinschaft ein und kooperieren.
- G. Umgang mit Konflikten: Die Lernenden tragen Kritik konstruktiv vor, nehmen Kritik von anderen entgegen und reflektieren darüber. Sie sind in der Lage, um Verzeihung zu bitten und können anderen verzeihen. Sie setzen sich für faire Konfliktlösungen ein.
- H. Gesellschaftliche Verantwortung: Sie übernehmen Verantwortung für ihr eigenes Verhalten in der Gemeinschaft. Sie treten aktiv für ein gemeinschaftliches Ziel ein und treffen gemeinsam Entscheidungen. Sie nutzen ihre Möglichkeiten der Mitgestaltung und Mitsprache.
- I. Interkulturelle Verständigung: Die Lernenden nehmen unterschiedliche Verhaltensweisen von Menschen aus anderen Ländern wahr und deuten sie als kulturtypische Gewohnheiten. Sie sind aufgeschlossen gegenüber anderen Kulturen und arbeiten mit Kindern verschiedener Herkunft zusammen.

Lernkompetenz

- J. Problemlösekompetenz: Die Lernenden bearbeiten Fragestellungen und kommen dabei zu sachgerechten Lösungen. Sie setzen sich selbst Ziele und reflektieren über Arbeitsprozess und Arbeitsergebnis. Sie planen ihre Arbeit und setzen sie schrittweise um. Dazu nutzen sie verfügbare Informationen.
- K. Arbeitskompetenz: Die Lernenden nutzen Strategien zur Lösung von Aufgaben, wählen Arbeitsmethoden anforderungsbezogen aus und wenden sie sachgerecht an.
- L. Medienkompetenz: Die Lernenden nutzen anforderungsbezogen unterschiedliche Medien gestalterisch und technisch. Sie dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse auch prozessbezogen und präsentieren Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien. Sie nutzen Neue Medien verantwortungsvoll und kritisch.

Sprachkompetenz

- M. Lesekompetenz: Die Lernenden lesen und rezipieren Texte unterschiedlicher Text-/Medienformen und wenden dabei verschiedene Strategien an. Sie entnehmen Informationen aus unterschiedlichen Text-/Medienformen und verstehen sie im jeweiligen Kontext. Sie denken über unterschiedliche Texte nach und nehmen dazu begründet Stellung.
- N. Schreibkompetenz: Die Lernenden verfassen eigene Texte sach- und adressatengerecht unter Berücksichtigung elementarer Schreibnormen.
- O. Kommunikationskompetenz: Die Lernenden hören anderen aufmerksam zu, drücken sich in Kommunikationssituationen verständlich aus und beteiligen sich konstruktiv an Gesprächen. Sie nehmen Kommunikations- und Interaktionsprozesse wahr und reflektieren sie.

2.2 Fachliche Kompetenzen

Bewegungskompetenz

Die Lernenden können

- 1 Grundformen der Bewegungen anforderungsbezogen ausführen und im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern,
- 2 sportliche Handlungssituationen koordinativ und konditionell anforderungsgemäß bewältigen
- 3 Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten und präsentieren
- 4 Bewegung anforderungsbezogen steuern und variieren,
- 5 in sportlichen Handlungssituationen – auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren,
- 6 grundlegende Möglichkeiten der Fortbewegung, des Richtungswechsellns, des Beschleunigens und Anhaltens in situationsspezifischen Anforderungen anwenden,
- 7 Rhythmen in Bewegung umsetzen,
- 8 mit- und gegeneinander spielen,
- 9 kontrolliert fallen und landen.

Urteils- und Entscheidungskompetenz

Die Lernenden können

- 10 Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbezogen reflektieren,
- 11 Bewegungsverläufe unter Verwendung elementarer Fachbegriffe beschreiben,
- 12 Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen,
- 13 Zusammenhänge zwischen Bewegung, Gesundheit und Ernährung an geeigneten Beispielen beschreiben,
- 14 sich im handelnden Umgang mit Bewegung Ziele setzen und deren Erreichen überprüfen,
- 15 sportliche Spiel- und Bewegungsanforderungen planen und durchführen,
- 16 Ressourcen und Bewegungsräume, insbesondere die Natur, erkunden und verantwortungsbewusst nutzen,
- 17 Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen, verantwortungsbewusst sichern und helfen,
- 18 das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsbezogen handeln,
- 19 Vereinbarungen zur Affektbeherrschung und -kanalisierung benennen und situationsbezogen einsetzen.

Teamkompetenz

Die Lernenden können

- 20 Regeln und Vorschriften benennen, einhalten, aufstellen und variieren,
- 21 verschiedene Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren,
- 22 sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen,
- 23 unter Anleitung Konflikte konstruktiv lösen,
- 24 situationsbedingt kooperieren,
- 25 Interessens- und Leistungsunterschiede berücksichtigen.

2.3 Inhaltsfelder

Spielen

Spielen nimmt eine zentrale Stellung in der Grundschule ein, da Spielformen in allen Inhaltsfeldern motivierend und integrierend wirken. Das Inhaltsfeld Spielen bietet die Möglichkeit der vielfältigen Auseinandersetzung mit Spielideen und deren Umsetzung.

Bewegen an und mit Geräten

Bewegen an und mit Geräten ermöglicht das Sammeln vielfältiger Bewegungserfahrungen. In der Auseinandersetzung mit verschiedenen Bewegungsformen an Geräten und der Wahrnehmung des eigenen Körpers in unterschiedlichen Bewegungssituationen entwickelt sich Bewegungssicherheit und eine realistische Einschätzung der eigenen Möglichkeiten.

Gymnastik, rhythmisches Bewegen, Tanzen

Durch elementare Rhythmuserfahrungen und vielseitige Bewegungsgestaltung mit und zur Musik entwickelt sich die Ausdrucksfähigkeit des eigenen Körpers. Durch unterschiedliche Ausdrucksformen kann Bewegung kreativ gestaltet werden.

Laufen, Springen, Werfen

In diesem Inhaltsfeld wird die variantenreiche Auseinandersetzung mit dem Laufen, Springen und Werfen über die leichtathletischen Grundformen hinaus thematisiert. Wettkampfspezifisches Bewegungswissen ist Voraussetzung zur Bewältigung von Wettkampfsituationen.

Bewegen im Wasser

Grundlage für das Erlernen einer Schwimmart und zur Orientierung im Wasser ist die Wassergewöhnung. Diese umfasst vielfältige spielerische Erfahrungsmöglichkeiten im und unter Wasser. Die Lernenden setzen sich mit dem Bewegungsablauf einer Schwimmart auch unter bewegungsökonomischen Gesichtspunkten auseinander. Kenntnisse über Baderegeln, Hygienevorschriften und die Bestimmungen des Bades gewährleisten die Sicherheit.

Fahren, Rollen, Gleiten

Formen der Antriebserzeugung, Veränderung von Geschwindigkeit und Richtung und deren situationsangemessene Anpassung auf unterschiedlichen Geräten sind wesentliche Aspekte dieses Inhaltsfeldes. Für eine gelingende Fortbewegung und zur Unfallvermeidung sind Sicherheitsmaßnahmen erforderlich.

Mit und gegen Partner kämpfen

Im Mittelpunkt dieses Inhaltsfeldes stehen partnerschaftliche Zieh- und Schiebekämpfe. Im Rahmen eines fairen Kräftermessens geht es um die Aufrechterhaltung des eigenen Gleichgewichts gegen Widerstände. Regelwissen und Kenntnisse zur Verletzungsvermeidung sind dafür Voraussetzung.

3 Sport an der Grundschule Worfelden

3.1 Sportliche Schwerpunkte an der Grundschule Worfelden

An der Grundschule Worfelden wird wöchentlich eine Doppelstunde Sport unterrichtet. Das sind über das Jahr verteilt zwischen 35 und 39 Doppelstunden. Zudem gibt es die Bewegte Pause, organisiert von den vierten Klassen, mit Pausenspielgeräten, die die Bewegung fördern. Im Unterricht werden immer wieder Bewegungsphasen eingeplant. Das Schulstartfest beinhaltet einen Wettbewerb, bei dem es darum geht, klassenweise so viele Bewegungsaufgaben wie möglich zu erfüllen. Die Grundschule Worfelden versucht mit einer Auswahl an Schülern, an möglichst vielen Schulwettbewerben des Kreises teilzunehmen (Turnen, Leichtathletik, Fußball, Schwimmen...). Zudem werden einige Sport-AGs angeboten (Tennis, Spiele, Wettkampfvorbereitung...).

3.2 Schulinternes Curriculum der Grundschule Worfelden im Fach Sport

Während die Themen Turnen, Spielen und Leichtathletik in jedem Jahrgang vorgesehen sind, setzt die Grundschule Worfelden zusätzliche Schwerpunkte in jedem Jahrgang. So soll im Jahrgang 1 das Kennenlernen, kreative Erproben und Vorführen der kleinen und in Anfängen auch großen Sportgeräte im Vordergrund stehen. Der Jahrgang 2 befasst sich vordergründlich mit verschiedenen Bewegungssituationen und -problemen. Diese sollen beschrieben und in Bewegungslandschaften an und mit Geräten ausprobiert werden. Im dritten Jahrgang findet der Schwimmunterricht statt. Neben dem Schwimmunterricht soll für die Bundesjugendspiele trainiert werden. Sollte der Schwimmunterricht ausfallen oder nur halbjährlich unterrichtet werden, so werden einige Themen vorgeschlagen. Das Erlernen eines Mannschaftssportspieles steht im vierten Jahrgang im Vordergrund. Daneben wird aber auch für die verschiedenen Wettkämpfe des Kreises trainiert.

Im Folgenden wird das schulinterne Curriculum des Faches Sport aufgeführt und mit den in Punkt 2 genannten Kompetenzen und Inhaltsfeldern verknüpft.

Klasse 1				
Überfachliche Kompetenzen (s. 2.1)	Fachliche Kompetenzen (s. 2.2)	Inhaltsfelder (s. 2.3)	Beschreibung	Anzahl Doppelstunde ca.
A, H, O	20, 17, 13		<ul style="list-style-type: none"> - Besprechung der Regeln auf dem Weg zur Sporthalle / in der Umkleide / in der Halle, Einführung Begrüßung und Abschlussritual - Warum gibt es das Fach Sport? Warum treiben Menschen Sport? - Kennenlernen der Halle, Kennenlernspiele 	½
A, D, E, F, G, K, O	1, 4, 6, 7, 8, 18, 20, 22, 24	- Spielen		½
A, B, C, E, F, H, I, J, K	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 15, 18, 21, 23, 24, 25	- Bewegen an und mit Geräten Gymnastik, -rhythmisches Bewegen, Tanzen - Spielen	<p>Einführung verschiedener Kleingeräte z.B. Seile, Säckchen, Stäbe, versch. Bälle, Reifen, Tücher, Luftballons, Bierdeckel, Matten, Gymnastikband)</p> <p>Freies Ausprobieren damit (einzel, paarweise oder gruppenweise), Kunststücke/Tänze einüben, anschließend vorführen, beschreiben u. ggf. imitieren</p>	1-2 pro Gerät, ca. 10 gesamt
A, B, C, C, E, F, G, I, J, K, L, O (ggf. M)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 14, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25	- Rhythmisches Bewegen und Tanzen	<p>Mini-Tanz einüben mit Einbeziehung eines der o.g. Kleingeräte und ggf. 2-3 Bewegungsvorgaben, Vorführen und Besprechen des Tanzes</p>	1
A, B, C, E, G, I, J, K, L, M, O	1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 25	- Bewegen an und mit Geräten - Spielen	Hockwende, Einführung/Demonstration, Beschreiben und Ausführen der Übung, ggf. an Stationen, Spiele unter Einbeziehung der Hockwende, freies Spiel	1-2
A, B, C, D, E, F, I, J, K	1, 2, 6, 10, 11, 12, 14, 17, 20, 21, 24, 25	- Fahren, Rollen, Gleiten	Rollbreitführerschein: Regeln für den Umgang mit dem Rollbrett, Fahrpositionen, Bremsen, Parken, mit dem Partner fahren, Kurven fahren...	2-3
A, B, C, J, L, O	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 25	- Laufen, Springen, Werfen	Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele: Weitwurf (v.a. Bewegungsablauf des Armes, ggf. Zielwurfstationen), Sprint (Weitspiele, Besprechung des Starts und Zieleinlaufes), Ausdauerlauf (z.B. Wir laufen den Hasen joggt bunt, Dauerlauf mit Emil), Weitsprung (Anlauf- und Absprunggestaltung, Haltung in der Luft und Landung, ggf. Weitwurfstationen), Kennenlernen des Sportplatzes	4-6

A, B, C, J, K	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18	- Bewegen an und mit Geräten - Spielen	Vorwärtssrolle (ggf. Rückwärtssrolle, Rolle über das Seil) Besprechung der Technik, Übungen (z.B. an Stationen), Spiele mit Einbezug der Rolle	2
B, C, E, F, H, J, K, M	4, 12, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24	- Bewegung an und mit den Geräten	Geräteleiterschein (Umgang mit den großen Geräten, Transport, Auf- und Abbau)	2
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	1, 2, 4, 5, 6, 8, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Spielen - Fahren, Rollen, Gleiten - Bewegung an und mit Geräten	Einführen (und Verändern) kleiner Spiele mit und ohne Geräte, Kennenlernspiele (in den ersten Stunden), freies Spiel, ggf. auch auf dem Schulhof/ Spielplatz etc. z.B. Im Zoo ist was los, Hexenfangen, Kettenfangen, Am Strand ist kein Platz mehr frei, Hase und Jäger, Gift, Rollbrettsaniäter, Atomspiel, Mc. Donalds-Spiel, Feuer/Wasser/Blitz, Schwänzenfangen, Farben berühren, Reifen suchen, Autowaschanlage	10
A, B, C	1, 2, 4, 5, 6,	- Laufen, Springen, Werfen	Teilnahme an den Bundesjugendspielen	1 Tag
Klasse 2				
Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen	Inhaltsfeld	Beschreibung	
A, H, O	20, 17		Besprechung der Regeln auf dem Weg zur Sporthalle / in der Umkleide / in der Halle	1/2
A, B, C, J, K	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 25	- Bewegen an und mit Geräten - Laufen, Springen, Werfen - Fahren, Rollen Gleiten	Aufbau verschiedener Bewegungslandschaften zu verschiedenen Bewegungsproblemen wie z.B. Schwingen und Schaukeln, Klettern, Balancieren, Springen, Werfen, Rollen und Gleiten, Tanz...	5-8
A, B, C, E, G, I J, K, L, M, O	1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 25	- Bewegen an und mit Geräten	Erlernen des Handstands und des Rads, Besprechen der Technik, Turnen am Boden, ggf. eigene Kür entwerfen und vorturnen, Spiele mit Schwerpunkt Stärkung der Arme/ Stützen	4-6
B, D, E, F, G, H, I	1, 2, 3, 4, 8, 10, 11, 14, 15, 18, 21, 23	- Bewegen an und mit Geräten - Spielen	Umgang mit Bällen, Übungen, Passen, Fangen, Werfen, Partneraufgaben, Spiele, Kreative Kunststücke alleine und mit Partner	2
A, B, C, D, E, F, G, I, M	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 17,	- Mit und gegen den Partner kämpfen	Kämpfen und Ringen: Fallübungen, Zieh- und Schiebekämpfe, Kämpfe um einen Gegenstand, Zweikämpfe <i>Gegebenenfalls erfolgt diese Unterrichtseinheit auch in Klasse 3</i>	4-5

	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25			
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	1, 2, 4, 5, 6, 8, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Spielen	Einführen, Wiederholen und Einführen kleiner Spiele (s. Klasse 1) z.B. Zaubermas, Tauziehen, Überraschungsbäll, Ball über die Schnur, ... <i>Spiele sollten auch Bestandteil vieler Aufwärmungsphasen oder Stundenabschlüsse sein.</i>	6
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	1, 2, 4, 5, 6, 8, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Spielen	Verändern und Variieren mindestens eines kleinen Spieles im Hinblick auf Regeln, Mannschaftsstärken, Material(menge), Spielfeld etc. (z.B. Ball über die Schnur), freies Spiel,...	2
A, B, C, F, H, I, K, M	1, 2, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 20	- Bewegen an und mit Geräten - Rhythmisches Bewegen (und Tanzen) - Fahren, Rollen, Gleiten	Fitnessführerschein: Fitnessstationen zum Thema Ausdauer, Kraftübungen, Bewusstsein für gesunde Ernährung, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Orientierung, Koordination	3
A, B, C, J, L, O	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 25	- Laufen, Springen, Werfen	Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele: Weitwurf (v.a. Bewegungsablauf des Armes, ggf. Weit- und Zielwurfstationen), Sprint (Staffelspiele, Wdh. des Starts und Zieleinlaufes), Ausdauerlauf (wenn möglich im Freien), Weitsprung (Anlauf- und Absprunggestaltung, Haltung in der Luft und Landung, Üben an Stationen), Üben auf dem Sportplatz	6
A, B, C	1, 2, 4, 5, 6,	- Laufen, Springen, Werfen	Teilnahme an den Bundesjugendspielen	1 Tag
Klasse 3				
Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen	Inhaltfeld	Beschreibung	
A, H, O	20, 17	- Schwimmen	Besprechung der Regeln auf dem Weg zur Schwimmhalle / in der Umkleide / in der Dusche/ im Schwimmbekken, Baderegeln, Badekleidung	½
A, C, E, F, I, K	1, 2, 4, 5, 6, 8, (9), 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 25	- Schwimmen	Nichtschwimmer: Ziel: Seepferdchen Wassererfahrung; Tauchen, Springen ins Nichtschwimmerbekken, Bahn schwimmen, Regeln Halbschwimmer: Ziel: Freischwimmer Brustschwimmen 200m, Springen vom 1er, 2m tauchen, Baderegeln	

			Schwimmer: Ziel: Fahrtenschwimmer: Startsprung, 400m Schwimmen (Bauch und Rückenlage), 2x 2m Tauchen, Sprung aus 3m Höhe bzw. verschiedene Sprünge aus 1m Höhe, 10m Streckentauchen, Baderegeln, Spiele, Sprünge, Ausdauer, Schnelligkeit	
A, B, C, J, L, O	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 25	- Laufen, Springen, Werfen	Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele: Weitwurf (v.a. Bewegungsablauf des Armes, ggf. Weit- und Zielwurfstationen), Sprint (Staffelspiele, Wdh. des Starts und Zieleinlaufes), Ausdauerlauf (wenn möglich im Freien), Weitsprung (Anlauf- und Absprunggestaltung, Haltung in der Luft und Landung, Üben an Stationen), Üben auf dem Sportplatz, Laufspiele	Bei Ausfall des Schwimmunterrichts
A, B, C	1, 2, 4, 5, 6,	- Laufen, Springen, Werfen	Teilnahme an den Bundesjugendspielen	1 Tag
Sollte Schwimmen nur halbjährlich stattfinden oder tageweise ausfallen, wird Sport unterrichtet. Es sind folgende Themen vorgesehen:				
A, B, C, E, G, I J, K, L, M, O	1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 25	- Bewegungen an und mit Geräten	Turnen der Grätsche über das Pferd, z.B. Stationen zum Thema	2, bei Ausfall des Schwimmunterrichts
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	1, 2, 4, 5, 6, 8, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Spielen	Einführen, Wiederholen und Erweitern kleiner Spiele z.B. Zaubermaus, Überraschungsbau, Zombiball, Kegelfußball, Reboundspiele, Kastenball, Schuhhockey, freies Spiel	Bei Ausfall des Schwimmunterrichts
A, B, C, D, E, F, G, I, M	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Mit und gegen den Partner kämpfen	Kämpfen und Ringen	4-5
Klasse 4				
Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen	Inhaltssfeld	Beschreibung	
A, H, O	20, 17		Besprechung der Regeln auf dem Weg zur Sporthalle / in der Umkleide / in der Halle	½
A, B, C, E, G, I J, K, L, M, O	1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 25	- Bewegung an und mit Geräten	Turnen im Hinblick auf den Wettkampf (Grätsche über den Bock, Aufhocken auf den Kasten, Felgabzug am Barren, Drehung und Stracksprung am Schwebebalken, Wdh. Handstand, Rolle, Rad), Turnen am Reck auf dem Spielplatz eigene Kür turnen	6-8

A, B, C, D, E, F H, I, J, K, L, M	1, 2, 3, 4, 6, 7, 12, 14, 15, 18, 21, 23, 24, 25	- rhythmisches Bewegen und tanzen	Einstudieren eines Tanzes; ggf. kreativ eigene Tanzelemente einstudieren	4
A, B, C, D, E, F, G, H, J	1, 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Spielen	Völkerball	3
A, B, C, D, E, F, G, H, J	1, 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Spielen	Exemplarisch ein großes (möglichst weniger gängiges) Mannschaftssportspiel erlernen, inklusive Erarbeitung erforderlicher Techniken, Taktiken, Regeln, Schiedsrichterarbeit Es bieten sich z.B. folgende Spiele an, da sie für (fast) alle Schüler die gleichen Voraussetzungen bieten und die Schüler kaum Vorerfahrungen haben: Hockey, Baseball, Basketball, ...	10
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	1, 2, 4, 5, 6, 8, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	- Spielen	Einführen, Wiederholen und Erweitern kleiner Spiele z.B. Ritter und Schmuggler, Burgverlies, Ringball/Bankball, Tigerball, Zombiball, Kegelfußball, Rollbrettsanitäter, freies Spiel, ...	5
A, B, C, J, L, O	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 25	- Laufen, werfen, springen	Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele: Laufen: - Ausdauerndes Laufen, Sprints – Staffelspiele – Hindernisläufe Springen: - Einbeiniges Abspringen links und rechts – Anlaufgestaltung Werfen: - Schlagwurf mit versch. Wurfgeräten (mit und ohne Anlauf)	6
A, B, C	1, 2, 4, 5, 6,	- Laufen, Springen, Werfen	Teilnahme an den Bundesjugendspielen	1 Tag

