

FACHCURRICULUM des Faches SPORT an der PESTALOZZISCHULE, GRUNDSCHULE DER STADT NEUMÜNSTER

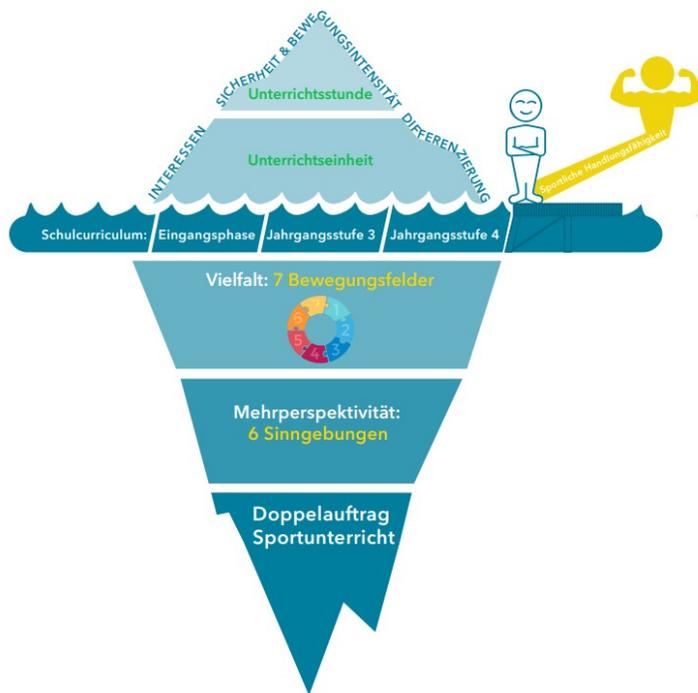
(Arbeitsgrundlage, befindet sich in der Evaluation)

Unterricht	<p>Grundsätzlich erhält jede Klasse unserer Schule zwei Sportstunden in der Woche. In der dritten Klassenstufe wird zusätzlich Schwimmunterricht erteilt. Hierbei besteht das unverbindliche Angebot, Schwimmabzeichen (Seepferdchen, Bronze, Silber, Gold) abzulegen. Des Weiteren bereichern regelmäßige Sportevents wie der Lauftag, die Bundesjugendspiele und die Teilnahme am Holstenköstenlauf unser Schulleben. Außerdem nehmen wir nach Möglichkeit an unterschiedlichen Wettkämpfen wie zum Beispiel Meisterschaften in Fußball, Handball und Schwimmen teil. In den Pausen haben die Schülerinnen und Schüler (im Folgenden SuS) durch ein großes Angebot an Spielgeräten und -flächen die Möglichkeit, sich sportlich zu betätigen.</p> <p>In den Lerngruppen (Klasse 1/2) stehen zu Beginn des Schuljahres die Einführung bzw. Wiederholung von Regeln und Ritualen sowie die Materialkunde im Vordergrund. Außerdem werden in den ersten zwei Jahren allgemeine Grundlagen (z. B. Koordination, Motorik, Kondition, Kraftausdauer) gelegt.</p> <p>In allen Jahrgangsstufen orientieren sich die Inhalte nach Möglichkeit an den Fachanforderungen des Faches Sports, können aber aufgrund von fehlenden Gerätschaften oder Begebenheiten variieren bzw. abweichen z. B. Minitrampolin. In Klassenstufe 3 wird eine Diagnostik der motorischen Basiskompetenzen (Mobak) durchgeführt. Die Ergebnisse fließen in die Gestaltung der folgenden Einheiten ein.</p>
Fachsprache	<p>Grundsätzlich werden Bezeichnungen und Fachbegriffe der einzelnen Sportarten bzw. -geräte einheitlich verwendet und fortwährend wiederholt, um ein dauerhaftes Lernen zu gewährleisten. Die durchgängige Sprachbildung findet vor allem in Reflexionsphasen Berücksichtigung.</p>
Fördern und Fordern	<p>Differenzierung durch unterschiedliche Aufgabenstellungen und Aufbauten, je nach Sportart heterogene (z. B. Spielen) oder homogene (z. B. Ringen und Raufen) Gruppenzusammensetzungen</p>
Digitale Medien	<p>Einbindung von Musik, Videos von Tanzchoreographien, Videos beispielhafter Bewegungsabläufe (mit Ansätzen der Bewegungsanalyse), Videos zu bestimmten Sportarten (Regelkunde)</p>
Hilfsmittel	<p>Materialien zur Visualisierung, vielfältige Kleingeräte (wenn möglich, mit hohem Aufforderungscharakter), Musikanlage; nach Möglichkeit werden Materialien aktualisiert und dabei sportliche Trends aufgegriffen; Erwartungshorizont zur Transparenz</p>
Leistungs-bewertung	<p>Leistungsfeststellung und -bewertung resultieren aus der Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklungen. Sie erfolgt kriteriengeleitet und transparent.</p>
Überprüfung und Weiterentwicklung	<p>regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen im Fach, regelmäßiger Austausch in der Fachschaft</p>

Grundsätzlich orientiert sich die Gestaltung des Sportunterrichts an den vorgegebenen didaktischen Leitlinien. Hierbei wird von einem mehrschichtigen Kompetenzverständnis ausgegangen.

Nach Möglichkeit wird jedes der 7 Bewegungsfelder in jeder Klassenstufe thematisiert. Um dem jahrgangsübergreifenden Konzept unserer Schule zu entsprechen, kommt es zu einer zweijährigen Thematisierung einiger Inhalte wie z. B. des Rollbrettführerschein im Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren. Das Bewegungsfeld 4 ‚Schwimmen‘ findet lediglich in Klassenstufe 3 Berücksichtigung und wird nicht aufeinander aufbauend thematisiert. Außerdem sind die Inhalte zwischen den LGs und JÜs unterschiedlich gewichtet, da in den LGs vor allem Grundlagen gelegt werden sollen.

Didaktische Leitlinien



Kompetenzbereiche



Bewegungsfelder



Die Abbildung entstammen den Fachanforderungen Sport, Grundschule / Primarstufe, Land Schleswig-Holstein.

Bewegungsfeld 1: SPIELEN

Kompetenzen	Inhalte	
Die SuS ...	LG	JÜ
<ul style="list-style-type: none"> • kennen vielfältige Grundformen der Sportspiele • kooperieren im Spiel • leisten ihren Spielbeitrag im Mit- und Gegeneinander 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten • miteinander auf überschaubaren Spielfeldern in kleinen Mannschaften spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • komplexere Spiele und Regeln • variantenreiche und kreative Spielideen • mit- und gegeneinander spielen
<ul style="list-style-type: none"> • beherrschen einfache Ballfertigkeiten • üben und reflektieren grundlegende Spieltaktiken • gestalten sportspielübergreifende Ballspiele 	<p>sportspielübergreifende Technik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werfen • Fangen • Prellen/Dribbeln • einen Schläger benutzen <p>sportspielübergreifende Taktik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziele treffen • Zusammenspielen • sich positionieren, anbieten und orientieren 	
<ul style="list-style-type: none"> • erwerben grundlegende Kenntnisse zu Strukturen der Sportspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Spielregeln und Spielideen 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Spielideen der Torwurfspiele, der Torschussspiele, der Rückschlagspiele
<ul style="list-style-type: none"> • kennen festgelegte Regeln und entwickeln die Bereitschaft, danach zu handeln • gestalten Regeln zu Spielideen • kommunizieren eigene Spielideen und argumentieren zu Lösungen bei Störungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Fairplay • Spiele mit und ohne Schiedsrichtertätigkeit längere Zeit spielen • Entwickeln eigener Spielideen nach konkreten Vorgaben 	
<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit durch das Spielen • erwerben sportspielübergreifende koordinative und konditionelle Fähigkeiten • zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz im Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen und Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten zur Orientierung auf dem Spielfeld und zur Kopplung von Bewegungshandlungen • Übungen und Spielformen mit vielfältigen Spielgeräten zur Verbesserung der Wurf-, Schuss- und Schlagkraft, der Ausdauer und Schnelligkeit 	

Bewegungsfeld 2: TURNEN

Kompetenzen	Inhalte	
Die SuS ...	LG	JÜ
<ul style="list-style-type: none"> gestalten und üben turnerische Grundtätigkeiten nehmen neue und ungewohnte Körperpositionen ein reflektieren die subjektive Wahrnehmung des eigenen Körpers zeigen die Bereitschaft, turnerische Handlungen zu vollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Drehen und Stützen in Gerätelandschaften Kombinationen von Bewegungen und Veränderung der Körperlage im Raum 	
<ul style="list-style-type: none"> können Körperspannung halten erlernen und präsentieren erste turnerische Fertigkeiten in der Grobform beherrschen die Kopfsteuerung beim Rollen und Drehen kennen erste Übungskombinationen, die sie in kleinen Wettkämpfen zeigen 	<ul style="list-style-type: none"> Rollbewegungen Stütz- und Haltebewegungen Sprungbewegungen Übungen zur Körperspannung 	<ul style="list-style-type: none"> funktionales Stützen an unterschiedlichen Geräten und am Boden Absprung von einem Sprungbrett
<ul style="list-style-type: none"> kooperieren beim Turnen 	<ul style="list-style-type: none"> Übungen zur Körperspannung zu zweit 	<ul style="list-style-type: none"> Partnerakrobatik und zugehörige Regeln
<ul style="list-style-type: none"> kommunizieren beim Auf- und Abbau kennen den sachgerechten Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten 	<ul style="list-style-type: none"> Transport von Turngeräten Geräteaufbauten nach Plänen Sicherheit beim Turnen mit Geräten 	
<ul style="list-style-type: none"> halten sich fit mit und durch Turnen erwerben koordinative und konditionelle Fähigkeiten durch und für das Turnen zeigen Anstrengungsbereitschaft und Konzentration beim Turnen 	<ul style="list-style-type: none"> spielerische Übungen zur Verbesserung turnerischer Grundlagen, insbesondere des Gleichgewichts, der Orientierungs- und Kopplungsfähigkeit spielerische Übungen zur Verbesserung der Körperspannung sowie der Stütz-, Halte- und Sprungkraft 	

Bewegungsfeld 3: LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN

Kompetenzen	Inhalte	
Die SuS ...	LG	JÜ
<ul style="list-style-type: none"> • erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lauf, Sprung und Wurf in variierenden Bewegungssituationen • vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten • Lauf, Sprung und Wurf im Freien 	
<ul style="list-style-type: none"> • erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform 	<ul style="list-style-type: none"> • Stand- und Schrittweitsprung • ausdauerndes und schnelles Laufen 	<ul style="list-style-type: none"> • in die Höhe springen • Schlagwurf • Staffeln laufen
<ul style="list-style-type: none"> • nehmen Wettkampfformen als Herausforderung an • entwickeln ihre individuellen Leistungsmöglichkeiten • kooperieren bei Wettkämpfen und verarbeiten Sieg und Niederlage angemessen 	<ul style="list-style-type: none"> • spielerische Wettkampfformen • relativierte Leistungsvergleiche • respektvolles Wettkämpfen 	
<ul style="list-style-type: none"> • können sicher und sachgerecht mit Geräten umgehen • verhalten sich sicherheitsbewusst 	<ul style="list-style-type: none"> • sachgerechter Geräteumgang • Nutzung von leichtathletischen Aufbauten 	
<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit durch Laufen, Springen, Werfen • zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz 	<ul style="list-style-type: none"> • leichtathletische Spielformen zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten, insbesondere der Rhythmisierungs-, Kopplungs- und Reaktionsfähigkeit • leichtathletische Spielformen zur Schulung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Schnelligkeit und Ausdauer 	

Bewegungsfeld 4: SCHWIMMEN (1 Halbjahr 3. Klassenstufe)

Kompetenzen	Inhalte	
Die SuS...	LG	JÜ
<ul style="list-style-type: none"> • setzen sich mit dem Element Wasser fähigkeitsorientiert auseinander 		<ul style="list-style-type: none"> • Wassergewöhnung • Spiel- und Bewegungsformen im hüft- bis brusttiefen Wasser • Auftriebs- und Lageübungen
<ul style="list-style-type: none"> • erwerben erste Grundfertigkeiten des Schwimmens • können den Arm-, Bein- oder Körperantrieb mit der Atmung verbinden • können sich in unterschiedlichen Körperlagen fortbewegen und beim Antreiben die Lage wechseln: Bauch-, Seit-, Rückenlage 		<ul style="list-style-type: none"> • Wasserbewältigung • Schweben, Tauchen, Gleiten, Atmen und Springen • Übungen zu Antriebsbewegungen • sichere Schwimmbewegungen in optimaler Wasserlage in flachem und tiefem Wasser • Orientierung unter Wasser ohne Schwimmbrille
<ul style="list-style-type: none"> • beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik sicher in der Grobform 		<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen ohne Hilfsmittel • Springen ins tiefe Wasser mit sicherem Übergang in die Schwimmlage • zielgerichtete Fortbewegung ohne Hilfsmittel im tiefen Wasser in Rücken- oder Bauchlage
<ul style="list-style-type: none"> • wissen, dass Schwimmen lebenserhaltend und gesundheitsfördernd ist • wenden Verhaltensregeln beim Schwimmen an • stellen Sicherheit am und im Wasser her 		<ul style="list-style-type: none"> • Bade- und Schwimmregeln
<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit durch Schwimmen • zeigen Ermüdungstoleranz im Wasser 		<ul style="list-style-type: none"> • ausdauerndes Schwimmen zunehmend längerer Strecken • wiederholtes schnelles Schwimmen kurzer Strecken

Bewegungsfeld 5: RHYTHMISIEREN, GESTALTEN, TANZEN

Kompetenzen	Inhalte	
Die SuS ...	LG	JÜ
<ul style="list-style-type: none"> erkunden und reflektieren rhythmische und tänzerische Grundformen nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um 	<ul style="list-style-type: none"> Anpassung von Bewegungshandlungen an einen vorgegebenen Rhythmus oder an Musik Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen Bewegungsgestaltung mit Handgeräten 	
<ul style="list-style-type: none"> können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen können mittanzen und vortanzen gestalten Tänze mit vorgegebenen Schritten 	<ul style="list-style-type: none"> Seilspringen Kindertänze 	<ul style="list-style-type: none"> verschiedene Tanzformen
<ul style="list-style-type: none"> gestalten, improvisieren und präsentieren rhythmische Bewegungen kommunizieren und kooperieren miteinander 	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungslieder und einfache Tänze produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung eigene Bewegungskompositionen 	
<ul style="list-style-type: none"> halten sich fit durch rhythmische Bewegungen 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduzieren 	<ul style="list-style-type: none"> Umgestalten
	<ul style="list-style-type: none"> Rhythmisierungsfähigkeit und Rhythmusfähigkeit Kopplung von Teilbewegungen und Orientierung im Raum ausdauerndes Tanzen 	

Bewegungsfeld 6. RAUFEN UND RINGEN

Kompetenzen	Inhalte	
Die SuS ...	LG	JÜ
<ul style="list-style-type: none"> • verfügen über motorische und affektive Grundlagen im Raufen und Ringen • bewältigen die psychischen Anforderungen beim Raufen und Ringen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht • Körperkontakt und Vertrauensspiele • Respekt und Grenzen 	
<ul style="list-style-type: none"> • wenden grundlegende Fertigkeiten des Raufens und Ringens an 	<ul style="list-style-type: none"> • Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen • Übungen und Spielformen mit indirektem und direktem Körperkontakt mit der Partnerin oder dem Partner und in der Gruppe • Wettbewerbsformen 	
<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Bedeutung von Regeln und Ritualen • halten Regeln beim Raufen und Ringen ein und reflektieren diese • wenden Rituale an • gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um 	<ul style="list-style-type: none"> • Stopp-Regel • Begrüßungsrituale und Abläufe des Raufens und Ringens • Übungen zum regelkonformen und fairen Raufen und Ringen 	
<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit durch Raufen und Ringen • können ihren Körper koordiniert einsetzen • aktivieren ausdauernd ihre Kraft 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten und der Kraftfähigkeiten 	

Bewegungsfeld 7: ROLLEN, GLEITEN, FAHREN

Kompetenzen	Inhalte	
	LG	JÜ
Die SuS ...		
<ul style="list-style-type: none"> • verfügen über motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen, Gleiten und Fahren • nutzen unterschiedliche Roll-, Gleit- und Fahrgeräte • können sich mit verschiedenen Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freien fortbewegen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Bewältigung labiler Gleichgewichtssituationen • Kennenlernen und Erproben unterschiedlicher Geräte wie Rollbrett, Pedalo, Teppichfliesen, Fahrrad und weitere • vielfältiges Bewegen mit Geräten in der Halle 	
<ul style="list-style-type: none"> • erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens • regulieren Körperschwerpunkt, Kräfteinsatz und Geschwindigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele und Übungen mit Roll- und Gleitgeräten zur Schulung der Körperspannung • vielfältige Geschicklichkeitsübungen und -spiele • Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen 	
<ul style="list-style-type: none"> • kennen Regeln zum Umgang mit Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freien • reflektieren eingeführte Regeln und halten diese ein • schätzen Geschwindigkeit und Risiken angemessen ein 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten • Rücksichtnahme in der Gruppe • verkehrssicheres Verhalten als Teilnehmer im Straßenverkehr 	
<ul style="list-style-type: none"> • helfen einander und kooperieren beim Rollen, Gleiten und Fahren 	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfestellungen • Gestaltung eines Parcours in Kleingruppen 	
<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit durch Rollen und Gleiten • zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zum Rollen, Gleiten und Fahren zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten, insbesondere der Gleichgewichts-, Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit • Bewegungsangebote zum Rollen und Fahren zur Schulung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Kraft und Ausdauer 	