



Schulinternes Fachcurriculum Sport



Ein Fachcurriculum beschreibt, was die Kinder in einem bestimmten Fach in den einzelnen Klassenstufen lernen. Es wird von der Schule auf Grundlage der Fachanforderungen des Landes erstellt und zeigt, welche Themen, Inhalte und Ziele im Unterricht behandelt werden. So können Eltern nachvollziehen, was ihre Kinder im Laufe der Schulzeit erwartet.

Ziel des Sportunterrichts in der Grundschule ist es, neben den inhaltlichen Themenbereichen, die emotionale und soziale Kompetenz auszubauen, die Selbst- und Körperwahrnehmung der Schüler und Schülerinnen zu stärken, um sie in ihrem Gesundheitsbewusstsein zu fördern.

Die Leistungsbewertung wird überwiegend über Beobachtungen im Unterricht getroffen. Diese setzt sich zusammen aus dem jeweiligen Können, dem Lernverhalten (Bereitschaft, Leistungswille, soziale Verhaltensweisen) und dem Lernfortschritt. Bewertet werden die Bereiche Laufen, Werfen, Springen (Leichtathletische Formen), Ausdrucksfähigkeit und Körperbeherrschung (Turnen/Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen) sowie Spielfähigkeit (Fairness, Sozialverhalten, Teamfähigkeit). Jedes Kind wird entsprechend seines Leistungsvermögens gefördert und gefordert.

Das Fachcurriculum versteht sich als lebendiges Arbeitsdokument, das in regelmäßigen Abständen reflektiert, weiterentwickelt und den aktuellen pädagogischen Anforderungen angepasst wird.



Kompetenzen

- Erlernen/Üben leichtathletischer Grundformen
- Erlernen leichtathletischer Fertigkeiten
- Entwicklung individueller Leistungsmöglichkeiten
- Fithalten durch Laufen, Springen, Werfen
- Anstrengungsbereitschaft

Unterrichtsinhalte

- Vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten (im Freien)
- Spielerische Wettkampfformen
- Relativierte, respektvolle Leistungsvergleiche
- Nutzung leichtathletischer Aufbauten
- Stand- und Schrittweitsprung
- Ausdauerndes und schnelles Laufen

Fachsprache

- Disziplinen (Lauf-, Sprung-, Wurfdisziplinen)
- Weiten, Zeiten (m, cm, sec, min)

Fördern und Fordern

- Differenzierung der Aufgaben (Fö/Fo)
- Spielformen zur Schulung der Koordination und Kondition (Fö)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- div. Material
- Messgeräte

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- Leistungen einschätzen
 - den Kinderzehnkampf bestreiten
 - am Lauftag ausdauernd laufen
 - ihre Leistungen steigern
 - zeigen leichtathletische Fertigkeiten

Überfachliche Kompetenzen

- Kommunizieren
- Kooperieren
- Koordination (des Körpers) kennenlernen
- Sicherer/sachgerechter Umgang mit Geräten

Medienkompetenz

- Messen von Zeiten
- Messen von Weiten

Kompetenzen

- Erlernen/Üben leichtathletischer Grundformen
- Erlernen leichtathletischer Fertigkeiten
- Entwicklung individueller Leistungsmöglichkeiten
- Fithalten durch Laufen, Springen, Werfen
- Anstrengungsbereitschaft

Unterrichtsinhalte

- Vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten (im Freien)
- Spielerische Wettkampfformen
- Relativierte, respektvolle Leistungsvergleiche
- Nutzung leichtathletischer Aufbauten
- Hochsprung
- Schlagwurf
- Staffellauf
- Erfahrungen körperlicher Reaktionen (Pulsmessung)

Fachsprache

- Disziplinen (Lauf-, Sprung-, Wurfdisziplinen)
- Weiten, Zeiten (m, cm, sec, min)
- Benennen der Geräte (z.B. Schlagball, Staffelstab, Maßband, ...)
- Puls(messung)

Fördern und Fordern

- Differenzierung der Aufgaben (Fö/Fo)
- Spielformen zur Schulung der Koordination und Kondition (Fö)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- div. Material
- Messgeräte

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- den Kinderzehnkampf bestreiten
 - Sportabzeichen schaffen
 - Am Lauftag ausdauernd laufen (Laufabzeichen)
 - ihre Leistungen steigern
 - leichtathletische Fertigkeiten zeigen

Überfachliche Kompetenzen

- Kommunizieren
- Kooperieren
- Koordination (des Körpers) kennenlernen
- Sicherer/sachgerechter Umgang mit Geräten

Medienkompetenz

- Messen von Zeiten
- Messen von Weiten/Höhen

Kompetenzen

- Erkunden von rhythmischen und tänzerischen Grundformen
- Wahrnehmung von visuellen, taktilen und auditiven Reizen
- Rhythmen in Bewegung mittanzen/vortanzen
- Gestaltung von Tänzen mit vorgegebenen Schritten
- Fithalten durch rhythmische Bewegungen

Unterrichtsinhalte

- Bewegungshandlungen an vorgegebenen Rhythmus / Musik anpassen
- Gehen, federn, hüpfen, springen, laufen, drehen, schwingen
- Bewegungsgestaltung mit Handgeräten
- Seilspringen
- Kindertänze

Fachsprache

- Rhythmus
- Takt
- Tanzschritte

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- Handgeräte (z.B. Tücher)
- Springseile
- Musikbox
- Tablets

Überfachliche Kompetenzen

- Kommunizieren
- Kooperieren
- Anpassen/gestalten
- Präsentieren
- Orientierung im Raum

Fördern und Fordern

- Verankerung von Bewegungen mit Alltagsbewegungen (Fö)
- Ausdauertraining (Fö)
- Eigene Rhythmen erfinden (Fo)

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- sich rhythmisch bewegen
 - Kindertänze mittanzen
 - gestalten
 - Mitschnitt von Tänzen

Medienkompetenz

- Filmen von Tanzfrequenzen

Kompetenzen

- Erkunden von rhythmischen und tänzerischen Grundformen
- Wahrnehmung von visuellen, taktilen und auditiven Reizen
- Rhythmen in Bewegung mittanzen/vortanzen
- Um/-gestaltung von Tänzen mit vorgegebenen Schritten
- Fithalten durch rhythmische Bewegungen

Unterrichtsinhalte

- Bewegungshandlungen an vorgegebenen Rhythmus / Musik anpassen
- Gehen, federn, hüpfen, springen, laufen, drehen, schwingen
- Bewegungsgestaltung mit Handgeräten
- Seilspringen
- Traditionelle und moderne Tänze

Fachsprache

- Rhythmus
- Takt
- Tanzschritte (z.B. step touch, v-step)
- Richtiges Anzählen (5-6-7-8)

Fördern und Fordern

- Verankerung von Bewegungen mit Alltagsbewegungen (Fö)
- Ausdauertraining (Fö)
- Eigene Rhythmen erfinden (Fo)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- Handgeräte (z.B. Tücher)
- Springseile
- Musikbox
- Tablets

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- sich rhythmisch bewegen
 - Kindertänze mittanzen
 - gestalten
 - Mitschnitt von Tänzen
 - Präsentation eigener Choreographien

Überfachliche Kompetenzen

- Kommunizieren
- Kooperieren
- Anpassen/gestalten
- Präsentieren
- Orientierung im Raum

Medienkompetenz

- Filmen von Tanzfrequenzen

Kompetenzen

- Verfügen über motorische Grundlagen des Raufen und Ringens
- Bewältigung der psychischen Anforderungen
- Anwendung grundlegender Fertigkeiten des Ringen und Raufens
- Kennen und Anwendung von Regeln und Ritualen
- Fithalten durch Ringen und Raufen

Unterrichtsinhalte

- Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht
- Übungen/Spielformen zum in/direkten Körperkontakt
- Vertrauensspiele
- Übungen mit dem Partner/ der Gruppe
- Schieben, ziehen, rollen, drehen

Fachsprache

- Begrüßungsritual
- Abläufe des Raufens und Ringens
- Regelkunde, incl. der Stopp-Regel
- „fair“
- Respekt
- Grenzen

Fördern und Fordern

- Vertrauensspiele (Fö)
- Spiele zur Sozialkompetenz (Fö)
- Partnerwahl (Fö/Fo)
- Taktische Erklärungen (Fo)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- Matten
- div. Material für Vertrauensspiele
- Tablets

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- die Regeln/Rituale benennen
 - die Regeln/Rituale anwenden
 - Gehen angemessen mit Sieg/Niederlage um
 - Können ihren Körper koordiniert einsetzen

Überfachliche Kompetenzen

- Kommunizieren
- Kooperieren
- Koordination (des Körpers)
- Angemessener Umgang mit Sieg und Niederlage
- Entwicklung der eigenen Kraftfähigkeit

Medienkompetenz

- Filmen von Kampfsequenzen

Kompetenzen

- Erwerb der Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens
- Nutzung unterschiedlicher Roll-, Gleit- und Fahrgeräte
- Regulierung von Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit

Unterrichtsinhalte

- Kennenlernen/Erproben unterschiedlicher Geräte
- Spiele/Übungen zur Schulung der Körperspannung
- Vielfältige Geschicklichkeitsübungen
- Bewegungsangebote/ Geschicklichkeitsparcours

Fachsprache

- Regelkunde zu Rollgeräten
- Rollbrett
- Pedalo
- Teppichfliesen
- Inliner
- Fahrrad

Fördern und Fordern

- Psychomotorik (Fö)
- Frühradfahren (Fö)
- Verkehrserziehung (Fö)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- div. Spielgeräte

Diagnostik/ Leistungsbewertung

Die SuS können

- einen Geschicklichkeitsparcours meistern
- Regeln benennen und einhalten
- Verkehrssicheres Verhalten
- Rollbrettführerschein (K1/2)
- Fahrradführerschein (K4)

Überfachliche Kompetenzen

- Regulation beweglicher Sportgeräte
- Verantwortungsbewusster Umgang mit dem eigenen Bewegungskönnen
- Kooperation (Helfer)
- Rücksichtnahme

Medienkompetenz

Kompetenzen

- Erwerb erster Grundfähigkeiten des Schwimmens
- Beherrschung einer ausgewählten Schwimmtechnik
- Arm-, Bein- oder Körperantrieb mit der Atmung verbinden
- Fortbewegung in unterschiedlichen Körperlagen mit Wechsel der Körperlage
- Sicherheiten beim Schwimmen kennen und anwenden
- Fithalten durch Schwimmen

Unterrichtsinhalte

- Wassergewöhnung
- Spiel- und Bewegungsformen
- Auftriebs- und Lageübungen
- Schweben, tauchen, gleiten, atmen, springen
- Sichere, koordinierte Schwimmbewegung in optimaler Wasserlage
- Sprung ins tiefe Wasser

Fachsprache

- Bade- und Schwimmregeln
- Brustschwimmen
- Rückenschwimmen
- Kraulschwimmen
- Sprungbrett
- Tauchring
- Schwimmhilfe

Fördern und Fordern

- Schwimmhilfen (Fö)
- Schwimmen in brusttiefem Wasser (Fö)
- Schwimmen in unterschiedlichen Schwimmlagen (Fo)
- Sprung ins tiefe Wasser (Fo)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- Schwimmhilfen
- Tauchringe

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- die Bade- und Schwimmregeln benennen
 - Beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik
 - Sprung ins Wasser
 - Tauchen (Weite/Tiefe)

Überfachliche Kompetenzen

- Schwimmen als lebenserhaltend und gesundheitsfördernd wahrnehmen
- Orientierung im und unter Wasser
- Anwendung von Verhaltensregeln am und im Wasser

Medienkompetenz

Kompetenzen

- Kennen vielfältiger Grundformen von Sportspielen
- Beherrschen einfacher Ballfertigkeiten
- Gestaltung von sportspielübergreifenden Ballspielen
- Üben/Reflektieren von Spieltaktiken
- Erwerb grundlegender Kenntnisse zu Strukturen von Sportspielen
- Fithalten durch das Spielen

Unterrichtsinhalte

- Üben von Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten
- Mannschaftsspiele spielen
- Sportspielübergreifend: werfen, fangen, prellen/dribbeln, einen Schläger benutzen üben
- Ziele treffen
- Positionsspiel

Fachsprache

- Ballbezeichnungen (Tennisball, Fußball,...)
- Ticken/Ticker
- Ab- und Zuwerfen
- „fair“
- Mannschaftsspiel(e)

Fördern und Fordern

- Psychomotorik (Fö)
- Differenzierung der Spielanforderungen (Fö)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- div. Spielgeräte

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- Regeln benennen
 - Regeln einhalten
 - sich ins Spiel einbringen
 - fair miteinander und gegeneinander spielen

Überfachliche Kompetenzen

- Kennen unterschiedlicher Spielmaterialien
- Gestalten und Entwickeln eigener Spielformen
- Kennen festgelegter Regeln
- Fairplay
- Kooperation (Mit- und Gegeneinander)

Medienkompetenz

Kompetenzen

- Kennen vielfältiger Grundformen von Sportspielen
- Beherrschen einfacher Ballfertigkeiten
- Gestaltung von sportspielübergreifenden Ballspielen
- Üben/Reflektieren von Spieltaktiken
- Erwerb grundlegender Kenntnisse zu Strukturen von Sportspielen
- Fithalten durch das Spielen

Unterrichtsinhalte

- Üben von Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten
- Mannschaftsspiele spielen
- Sportspielübergreifend: werfen, fangen, prellen/dribbeln, einen Schläger benutzen üben
- Ziele treffen
- Positionsspiel

Fachsprache

- Ballbezeichnungen (Tennisball, Fußball,...)
- Ticken/Ticker
- Sportartenspezifische Ausdrücke (prellen, dribbeln, ...)
- Ab- und Zuwerfen
- „fair“
- Mannschaftsspiel(e)

Fördern und Fordern

- Psychomotorik (Fö)
- Differenzierung der Spielanforderungen (Fö)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- div. Spielgeräte

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- Regeln benennen
 - Regeln einhalten
 - sich ins Spiel einbringen
 - fair miteinander und gegeneinander spielen
 - Spielideen von Torwurf- und Torschusspielen verstehen

Überfachliche Kompetenzen

- Kennen unterschiedlicher Spielmaterialien
- Gestalten und Entwickeln eigener Spielformen
- Kennen festgelegter Regeln
- Fairplay
- Kooperation (Mit- und Gegeneinander)

Medienkompetenz

Kompetenzen

- Üben turnerische Grundfähigkeiten
- Körperspannung halten
- Erwerb turnerischer Fertigkeiten
- Übungskombinationen erlernen
- Fithalten durch Turnen

Unterrichtsinhalte

- Schwingen, hangeln, klettern, balancieren, rollen, springen, fliegen, drehen, stützen (in Gerätelandschaften)
- Kombinationen von Bewegungen mit Veränderung der Körperlage
- Rollbewegungen
- Stütz- und Haltebewegungen
- Übungen zur Körperspannung
- Abenteuer- und Erlebnisturnen

Fachsprache

- Rolle vorwärts
- Rolle rückwärts
- Körperspannung
- Stützen
- Trampolin
- kl./gr. Matten
- kl./gr. Kasten
- Sprungbrett
- (Reck)
- balancieren

Fördern und Fordern

- Psychomotorik (Fö)
- Frühradfahren (Fö)
- Bewegungslandschaft (Fö/Fo)
- Differenzierung von Übungen (Fö/Fo)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- div. Turngeräte

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- Turngeräte transportieren
 - die Rolle vorwärts
 - Körperspannung halten
 - sich vielseitig in der Bewegungslandschaft bewegen

Überfachliche Kompetenzen

- Vertrauen wechselnder Körperlagen, Geräten und Geräteanordnungen
- Beherrschen turnerische und akrobatische Bewegungsformen
- Kooperation (Helfen)
- Kommunizieren (Auf- und Abbau)
- Sachgerechter Umgang mit Turngeräten

Medienkompetenz

- Ggf. Filmen von Übungssequenzen
- Lehrfilme anschauen

Kompetenzen

- Üben turnerische Grundfähigkeiten
- Körperspannung halten
- Erwerb turnerischer Fertigkeiten
- Übungskombinationen erlernen
- Fithalten durch Turnen

Unterrichtsinhalte

- Schwingen, hangeln, klettern, balancieren, rollen, springen, fliegen, drehen, stützen (in Gerätelandschaften)
- Kombinationen von Bewegungen mit Veränderung der Körperlage
- Funktionales Stützen an Geräten und am Boden
- Absprung von einem Sprungbrett
- Sprungbewegungen am Minitrampolin
- Partnerakrobatik

Fachsprache

- Rolle vorwärts
- Rolle rückwärts
- Körperspannung
- Stützen
- Trampolin
- kl./gr. Matten
- kl./gr. Kasten
- Sprungbrett
- (Reck)
- balancieren

Fördern und Fordern

- Psychomotorik (Fö)
- Frühradfahren (Fö)
- Bewegungslandschaft (Fö/Fo)
- Differenzierung von Übungen (Fö/Fo)

Hilfsmittel/ Digitale Medien

- div. Turngeräte

Diagnostik/ Leistungsbewertung

- Die SuS können
- einen Sprung vorturnen
 - ein Element am Boden
 - ein Akrobatikelement mit einem Partner vorturnen
- Mobak (Klasse 3)
 - Turnwettkampf

Überfachliche Kompetenzen

- Vertrauen wechselnder Körperlagen, Geräten und Geräteanordnungen
- Beherrschen turnerische und akrobatische Bewegungsformen
- Kooperation (Helfen)
- Kommunizieren (Auf- und Abbau)
- Sachgerechter Umgang mit Turngeräten

Medienkompetenz

- Ggf. Filmen von Übungssequenzen
- Lehrfilme anschauen