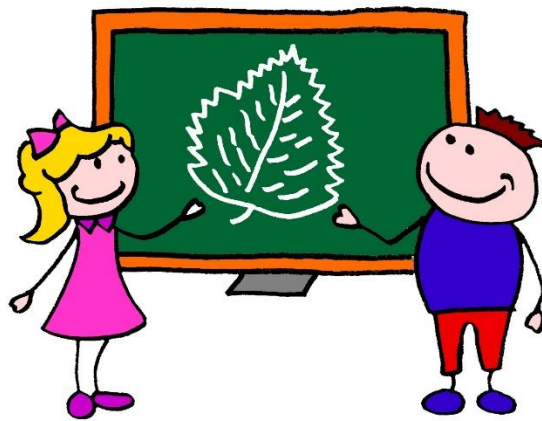


Fachcurriculum Sport

Stand: 30.06.2025



Grundschule Birkenallee

Inhaltsverzeichnis

1. Unterricht	3
1.1 Schuleingangsphase	3
Inhaltlicher Kompetenzbereich Spielen	3
Inhaltlicher Kompetenzbereich Turnen	4
Inhaltlicher Kompetenzbereich Laufen, Springen, Werfen.....	4
Inhaltlicher Kompetenzbereich Schwimmen.....	4
Inhaltlicher Kompetenzbereich Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	5
Inhaltlicher Kompetenzbereich Raufen und Ringen	5
Inhaltlicher Kompetenzbereich Rollen, Gleiten, Fahren.....	6
1.2 Klasse 3/4	6
Inhaltlicher Kompetenzbereich Spielen	6
Inhaltlicher Kompetenzbereich Turnen	7
Inhaltlicher Kompetenzbereich Laufen, Springen, Werfen.....	7
Inhaltlicher Kompetenzbereich Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	8
Inhaltlicher Kompetenzbereich Raufen und Ringen	8
Inhaltlicher Kompetenzbereich Rollen, Gleiten, Fahren.....	9
2. Überfachliche Kompetenzen	9
3. Sprachbildung	10
4. Differenzierung.....	11
5. Medienkompetenz.....	11
6. Basale/ grundlegende Kompetenzen	11
7. Leistungsbeurteilung	11
8. Besondere Hinweise	11
8.1 Bekleidung im Sportunterricht.....	11
8.2 Befreiung vom Sportunterricht	11
9. Überarbeitung und Weiterentwicklung	12

1. Unterricht

Der Sportunterricht in der Grundschule ist ein wichtiger Bestandteil der allgemeinen Bildung. Er verfolgt einen sogenannten Doppelauftrag. Zum einen soll er die körperliche Fitness und die motorischen Fähigkeiten der Kinder fördern, zum anderen spielt auch die Vermittlung von sozialen Kompetenzen eine zentrale Rolle. Dieser Auftrag wird durch die sechs pädagogischen Perspektiven des Faches Sport unterstützt:

- Bewegungserfahrungen erweitern, Wahrnehmungsfähigkeit verbessern
- Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten
- Etwas wagen und verantworten
- Das körperliche Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Diese sechs Perspektiven wirken zusammen, um eine ganzheitliche Entwicklung der Kinder zu fördern, sodass der Sportunterricht nicht nur der körperlichen Ertüchtigung dient, sondern auch die sozialen und kognitiven Fähigkeiten stärkt. Ziel ist es, den Kindern Freude an Bewegung zu vermitteln, ihre motorischen Fähigkeiten zu entwickeln und ein gesundes Körperbewusstsein zu fördern. Der Unterricht legt besonderen Wert auf die Förderung individueller Stärken und die Integration aller Kinder, unabhängig von deren sportlichen Fähigkeiten.

Der Schwimmunterricht findet für Kinder der zweiten Jahrgangsstufe verpflichtend im Uetersener Schwimmbad statt. Die SuS gehen gemeinsam mit zwei Begleitern zur Schwimmhalle. Vor Ort werden sie von zwei externen Schwimmlehrerinnen unterrichtet. Zusätzlich gibt es eine Schwimm-AG.

Lauftage und Bundesjugendspiele werden jährlich einmal durchgeführt. Die Teilnahme an Sportturnieren innerhalb des Kreises Pinneberg kann einen weiteren Beitrag des Faches zum Schulleben leisten. Weitere außerunterrichtliche Angebote wie z.B. Skipping Hearts, Handball-Aktionstag etc. können mit einbezogen werden.

Am Ende der Schuleingangsphase und der Klasse 4 sollen die Schülerinnen und Schüler über folgende Kompetenzen und Inhalte verfügen:

1.1 Schuleingangsphase

Inhaltlicher Kompetenzbereich Spielen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Grundformen der Sportspiele kennen, erklären und umsetzen können - im Spiel kooperieren bzw. gegeneinander fair spielen 	Einfache, lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen	<ul style="list-style-type: none"> - Tick- und Fangspiele - Kooperationsspiele - Orientierungsspiele - Laufspiele - Parteiballspiele - Hütchenklau
<ul style="list-style-type: none"> - Spielregeln vereinbaren, einhalten und ggf. selbst entwickeln - gestalten Regeln zu Spielideen - kommunizieren eigene Spielideen und argumentieren zu Lösungen bei Störungen 		

- einfache Ballfertigkeiten beherrschen - koordinative und konditionelle Fähigkeiten erwerben	Ballschule als erprobtes Programm für eine integrative, übergreifende Einführung in die Welt der Sportspiele.	- Fangen/Werfen/Prellen - einfache Ballspiele
- Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz entwickeln	Spielformen zur Verbesserung der Ausdauer und Schnelligkeit	- Staffelspiele - Puzzellaufe

Inhaltlicher Kompetenzbereich Turnen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
- neue und ungewohnte Körperpositionen einnehmen - Körperspannung halten - erlernen, gestalten und präsentieren turnersicher Fertigkeiten in der Grobform	- Sprungbewegungen - Balancieren - Klettern - Schaukeln und Schwingen - Stütz- und Haltebewegungen	- Gerätelandschaften - Stationsbetriebe - Sprungbrettgewöhnung - Gewöhnung - Minitrampolin - Rolle vorwärts
- koordinative und konditionelle turnerische Fähigkeiten erlernen und ausbauen - zeigen Anstrengungsbereitschaft und Konzentration	- Rollbewegungen Sprungbrettgewöhnung - Gleichgewichts-, Orientierungs- und Kopplungsfähigkeit	
- kommunizieren beim Auf- und Abbau - sachgerechter Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten	- Transport von Turngeräten - Geräteaufbauten nach Plänen - Sicherheit beim Turnen	- Geräteführerschein

Inhaltlicher Kompetenzbereich Laufen, Springen, Werfen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
- leichtathletische Grundformen erlernen - erlernen leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform	- Vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten - Standweitsprung, Schrittweitwurf, Weitsprung - Weitwurf (Schlagwurf) und weitere Wurftechniken	- Parcours - Staffel-Spiele - Zeitschätzspiele - Würfellauf - Puzzellauf - Zielwerfen
- Wettkampfformen kennenlernen - Kooperation bei Wettkämpfen - Umgang mit Sieg und Niederlage - Kennenlernen - zeigen Anstrengungsbereitschaft	- schnelles Laufen - Ausdauerlauf - Rhythmisierungs-, Kopplungs- und Reaktionsfähigkeit	
- sachgerecht mit Geräten umgehen - verhalten sich sicherheitsbewusst	Aufbau und Nutzung leichtathletischer Aufbauten	- Aufbau von Wurfstationen

Inhaltlicher Kompetenzbereich Schwimmen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
- setzen sich mit dem Element Wasser auseinander.	In spielerischer und ganzheitlicher Form werden spezifische Eigenschaften und	- Spiel- und Bewegungsformen in

	die Wirkung des Wassers genutzt (Wassergewöhnung).	hüft- bis brusttiefen Wasser - Auftriebs- und Lageübungen
- erwerben erste Grundfertigkeiten des Schwimmens. - können sich in unterschiedlichen Körperlagen fortbewegen und die Lage beliebig wechseln.	Die Grundfertigkeiten werden spielerisch geschult (Wasserbewältigung).	- Übungen zu den Fertigkeiten Schweben, Tauchen, Gleiten, Atmen, Springen, Fortbewegen - Orientierung unter Wasser ohne Schwimmbrille
- beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik sicher in der Grobform.	Zielgerichtete Fortbewegung ohne Hilfsmittel im tiefen Wasser in Rücken- oder Bauchlage.	- Schwimmspiele - Bahnen schwimmen
- kennen die gesundheitsfördernde und lebenserhaltende Wirkung. - stellen Sicherheit am und im Wasser her.	Kennenlernen der Bade- und Schwimmregeln	- Ausdruck verteilen - Thematisieren der Inhalte

Inhaltlicher Kompetenzbereich Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
- nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um - erkunden und reflektieren rhythmische und tänzerische Grundformen	- Anpassung von Bewegungshandlungen an einen vorgegebenen Rhythmus. - Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen - Tanzen/ Bewegen zur Musik	- Bewegungsgeschichten - Stopptanz - Bewegen wie Tiere
- gestalten und präsentieren kooperativ rhythmische Bewegungen - können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen - gestalten Tänze mit vorgegebenen Schritten	- Produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung in einer Gruppe. - Bewegungslieder und einfache Tänze - Bewegungsgestaltung mit Handgeräten - eigene Bewegungskompositionen	- Bewegungsaufgaben / jonglieren mit Tüchern - Seilspringen - Kindertänze - Faschingstänze

Inhaltlicher Kompetenzbereich Raufen und Ringen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
- verfügen über motorische und affektive Grundlagen - bewältigen die psychischen Anforderungen - können ihren Körper koordiniert einsetzen	- Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht	- Zirkelübungen - Fangspiele mit Berührungen - Vertrauensspiele - Balancekämpfe

	- Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten - Körperkontakt	
- wenden grundlegende Fertigkeiten an	- Übungen und Spielformen mit indirektem und direktem Körperkontakt mit einer Partnerin oder einem Partner und in einer Gruppe	- Schiebe- und Ziehkämpfe - Medizinballziehen - Mattenkämpfe - Ringkämpfe
- kennen die Bedeutung von Regeln und Ritualen, halten diese ein und reflektieren sie. - gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um.	- Einhalten von Begrüßungsritualen und Abläufe, sowie der Stopp-Regel - regelkonformes und faires Raufen und Ringen - Grenzen und Respekt	- Rolle des Schiedsrichters einnehmen - Thematisieren mit verschiedenen Begrüßungsritualen

Inhaltlicher Kompetenzbereich Rollen, Gleiten, Fahren

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
- erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens - regulieren Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit - nutzen unterschiedliche Roll-, Gleit- und Fahrgeräte und können sich damit fortbewegen	Können sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen.	- Rollbrettführerschein - Rollerführerschein - Nutzen der Teppichfliesen (Wintersportarten) - Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen
- kennen Regeln zum Umgang, halten diese ein und reflektieren diese - schätzen Geschwindigkeiten und Risiken angemessen ein - helfen einander und kooperieren	Lernen, Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten kennen und nehmen Rücksicht auf die anderen Kinder	- Hilfestellungen - Durchlaufen eines Parcours in Kleingruppen

1.2 Klasse 3/4

Inhaltlicher Kompetenzbereich Spielen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
- vielfältige Grundformen der Sportspiele kennen und umsetzen können - im Spiel kooperieren bzw. gegeneinander fair spielen	- Orientierung auf dem Spielfeld - Kooperationsspiele - sportspielübergreifende Taktik	- Parteiballspiele - Burgball - Kastenball - Ball über die Schnur - Zahlenfußball
- Spielregeln vereinbaren, einhalten und ggf. selbst entwickeln - gestalten Regeln zu Spielideen - kommunizieren eigene Spielideen und argumentieren zu Lösungen bei Störungen	- Spielformen zu den großen Sportspielen - Fairplay	- Aufsetzerball - Hockey

<ul style="list-style-type: none"> - einfache Ballfertigkeiten beherrschen - koordinative und konditionelle Fähigkeiten erwerben 	<ul style="list-style-type: none"> - Ballschule - Spielformen zum Fangen / Werfen / Prellen - Spielformen zur Verbesserung der Ausdauer und Schnelligkeit 	<ul style="list-style-type: none"> - 10er Probe - Stationsbetrieb zum Werfen/Passen/ Dribbeln - Staffelläufe - Orientierungsläufe
--	--	---

Inhaltlicher Kompetenzbereich Turnen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> - neue und ungewohnte Körperpositionen einnehmen - Körperspannung halten - erlernen, gestalten und präsentieren turnersicher Fertigkeiten in der Grobform 	<ul style="list-style-type: none"> - Grundtätigkeiten (Schwingen, Hangeln, Klettern...) - Stützen an unterschiedlichen Geräten - Absprung vom Sprungbrett - Sprungbewegungen am Minitrampolin - Partnerakrobatik und zugehörige Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerätelandschaften - Stationen - Handstand - Radwende - Hockwende und Grätschsprung - Erste Hilfestellungen (z.B. Klammergriff, Handfassung) - Sprünge am Minitrampolin - Pyramidenbau
<ul style="list-style-type: none"> - koordinative und konditionelle turnerische Fähigkeiten erlernen und ausbauen - zeigen Anstrengungsbereitschaft und Konzentration 		
<ul style="list-style-type: none"> - kommunizieren beim Auf- und Abbau - sachgerechter Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten 	<ul style="list-style-type: none"> - Transport von Turngeräten - Geräteaufbauten nach Plänen - Sicherheit beim Turnen 	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständiger Aufbau von Stationen und Gerätelandschaften

Inhaltlicher Kompetenzbereich Laufen, Springen, Werfen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> - leichtathletische Grundformen erlernen - erlernen leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform 	<ul style="list-style-type: none"> - Vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten - Standweitsprung, Schrittweitwurf, Weitsprung - Weitwurf (Schlagwurf) und weitere Wurftechniken - schnelles Laufen - Ausdauerlauf - Rhythmisierungs-, Kopplungs- und Reaktionsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours - Staffel-Spiele - Zeitschätzspiele - Würfellauf - Puzzellauf - Zielwerfen
<ul style="list-style-type: none"> - Wettkampfformen kennenlernen - Kooperation bei Wettkämpfen - Umgang mit Sieg und Niederlage - Kennenlernen - zeigen Anstrengungsbereitschaft 		
<ul style="list-style-type: none"> - sachgerecht mit Geräten umgehen - verhalten sich sicherheitsbewusst 	<ul style="list-style-type: none"> Aufbau und Nutzung leichtathletischer Aufbauten 	<ul style="list-style-type: none"> Aufbau von Wurfstationen oder eines Ausdauerparcours

Inhaltlicher Kompetenzbereich Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> - nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um - erkunden und reflektieren rhythmische und tänzerische Grundformen 	<p>Anpassung von Bewegungshandlungen an einen vorgegebenen Rhythmus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanzen/ Bewegen zur Musik - Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung von Bewegung mit dem Handgerät: Reifen, Bänder, Tücher, Ball - Jumpstyle - einfache Grundschritte (als Choreographie)
<ul style="list-style-type: none"> - gestalten und präsentieren kooperativ rhythmische Bewegungen - können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen - gestalten Tänze mit vorgegebenen Schritten 	<p>Produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung in einer Gruppe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kindertänze - Bewegungslieder und einfache Tänze - eigene Bewegungskompositionen 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumpstyle - Seilspringen in der Gruppe (als Choreographie) - Ballkorobics

Inhaltlicher Kompetenzbereich Raufen und Ringen

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> - verfügen über motorische und affektive Grundlagen - bewältigen die psychischen Anforderungen - können ihren Körper koordiniert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht - Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten - Körperkontakt 	<ul style="list-style-type: none"> - Zirkelübungen - Fangspiele mit Berührungen - Vertrauensspiele - Balancekämpfe
<ul style="list-style-type: none"> - wenden grundlegende Fertigkeiten an 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen und Spielformen mit indirektem und direktem Körperkontakt mit einer Partnerin oder einem Partner und in einer Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> - Schiebe- und Ziehkämpfe - Medizinballziehen - Mattenkämpfe - Ringkämpfe
<ul style="list-style-type: none"> - kennen die Bedeutung von Regeln und Ritualen, halten diese ein und reflektieren sie. - gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um. 	<ul style="list-style-type: none"> - Einhalten von Begrüßungsritualen und Abläufe, sowie der Stopp-Regel - regelkonformes und faires Raufen und Ringen - Grenzen und Respekt 	<ul style="list-style-type: none"> - Rolle des Schiedsrichters einnehmen - Thematisieren mit verschiedenen Begrüßungsritualen

Inhaltlicher Kompetenzbereich Rollen, Gleiten, Fahren

Erwartete Kompetenzen (Die Schülerinnen und Schüler ...)	Inhalte	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> - erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens - regulieren Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit - nutzen unterschiedliche Roll-, Gleit- und Fahrgeräte und können sich damit fortbewegen 	Können sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen.	<ul style="list-style-type: none"> - Rollbrettführerschein - Rollerführerschein - Nutzen der Teppichfliesen (Wintersportarten) - Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen
<ul style="list-style-type: none"> - kennen Regeln zum Umgang, halten diese ein und reflektieren diese - schätzen Geschwindigkeiten und Risiken angemessen ein - helfen einander und kooperieren 	Lernen, Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten kennen und nehmen Rücksicht auf die anderen Kinder	<ul style="list-style-type: none"> - Hilfestellungen - Durchlaufen eines Parcours in Kleingruppen

2. Überfachliche Kompetenzen

Im Teil der überfachlichen Kompetenzen in der Grundschule geht es darum, den Schülerinnen und Schülern grundlegende Fähigkeiten zu vermitteln, die in verschiedenen Lebensbereichen und schulischen Kontexten wichtig sind. Diese Kompetenzen fördern nicht nur das Lernen im Fach Sport, sondern auch die ganzheitliche Entwicklung der Kinder. Sie beinhalten:

- **Selbstkompetenz**
Die Kinder lernen, ihre eigenen Stärken und Schwächen zu erkennen, ihre Leistungen zu reflektieren und ihre Selbstständigkeit zu fördern. Sie entwickeln ein besseres Verständnis für ihre körperlichen Fähigkeiten und lernen, sich selbst zu motivieren. Der Sport fördert zudem die Fähigkeit, auch bei Rückschlägen nicht aufzugeben und kontinuierlich an sich zu arbeiten, um Ziele zu erreichen.
- **Sozialkompetenz:**
Im Sportunterricht wird besonders Wert auf das gemeinsame Arbeiten und das Lösen von Aufgaben im Team gelegt. Kinder lernen, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen, sich gegenseitig zu unterstützen und Konflikte konstruktiv zu lösen. Der Sport fördert die Bedeutung von Fairness, Respekt und gegenseitiger Rücksichtnahme, sowohl in Spiel- als auch Wettkampfsituationen. Kinder lernen, Spielregeln zu akzeptieren und sich an sie zu halten.
- **Methodenkompetenz:**
Kinder werden angeregt, über ihr eigenes Verhalten und ihre Leistungen nachzudenken, sowohl in Bezug auf ihre sportlichen Fähigkeiten als auch im Umgang mit anderen. Sie lernen, konstruktive Kritik anzunehmen und daraus zu lernen. Im Sport entwickeln die Kinder verschiedene Lösungsansätze, um motorische Aufgaben zu bewältigen. Sie lernen, durch

Ausprobieren und Wiederholen neue Fähigkeiten zu erlangen und ihre Lösungswege zu optimieren.

Durch die Förderung dieser überfachlichen Kompetenzen werden die Kinder nicht nur auf sportliche, sondern auch auf soziale und persönliche Herausforderungen im Alltag vorbereitet.

3. Sprachbildung

Eine einheitliche Verwendung von Fachbegriffen/Bezeichnungen ist gewünscht. Markierte Fachbegriffe werden erst in Klasse 3/4 eingeführt.

Inhaltlicher Kompetenzbereich	Fachbegriffe
Spielen	Fairplay, Teamgeist, Respekt, Reflexion, 3-Schritte-Regel, Abklatschen, Spielidee, Spielfeld, verschiedene Bälle (Basketball, Fußball,...), passen, werfen, fangen, Kondition
Turnen	<u>Geräte:</u> Turnmatte, Reifen, Ringe, Taue, Kegel, Reck, Barren, Sprungbrett, kleiner/großer Kasten, Minitrampolin <u>Handlungen:</u> Körperspannung, Gleichgewicht, Koordination, Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Stützen, Schwingen, Drehen, Stretching, Brücke, Rolle vorwärts/rückwärts, Handstand, Radschlag, Flugrolle, Akrobatik
Laufen, Springen, Werfen	<u>Laufen:</u> Sprint, Ausdauerlauf, Steigerungslauf, Staffellauf, Staffelstab <u>Springen:</u> Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung, Weitsprung, Standweitsprung, 3-Sprung <u>Werfen:</u> Schlagwurf, Abwurfarm
Schwimmen	<u>Geräte:</u> Schwimmbrett, Schwimmnudel, Startblock, Schwimfflossen, 1er-Sprungbrett, Tauchringe <u>Handlungen:</u> Gleiten, Beinschlag, Brustschwimmen, Kraulschwimmen, Rückenkräul, Tauchen, Seestern machen, Startsprung, Rotation
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<u>Rhythmisieren:</u> Rhythmus, Takt, Haltung, Tempo, Schrittfolge, Anzählen <u>Gestalten:</u> Bewegungsbilder, Raumorientierung (vorne, hinten, mitte), Drehungen, Kreisen, Hüpfen <u>Tanzen:</u> Choreografie, Formation (Reihe, Kreis, Pyramide), Synchronität
Raufen und Ringen	Kampfsport, Fairness, Respekt, Angreifer/in, Verteidiger/in, Stopp-Regel, Schutzzonen (ausgesparte Körperregionen), Griff (Obergriff, Untergriff) , Bodenlage, Kopf, Vertrauen
Rollen, Gleiten, Fahren	<u>Geräte:</u> Rollbrett, Teppichfliesen, Roller, Fahrrad , <u>Handlungen:</u> Beschleunigen, Bremsen, Kurven, Gleiten, Rollen, Abstoßen, Schwung, Gleichgewicht, Schutzkleidung, Lenken

4. Differenzierung

Die Unterrichtsangebote sollen differenziert gestaltet werden, sodass die SuS ausreichend gefordert und unterstützt werden. Zusätzlich soll an der Grundschule Birkenallee in den nächsten zwei Jahren der Sportförderunterricht eingeführt und umgesetzt werden.

5. Medienkompetenz

In den Klassenräumen stehen digitale Tafeln zur Verfügung, auf denen die SuS Videos zu sportlichen Themen anschauen können. Bewegungsabläufe können außerdem mithilfe von iPads (auch in der Sporthalle) aufgenommen und analysiert bzw. reflektiert werden. Zur Wiedergabe der Musik werden Musikboxen in Kombination mit den Mobiltelefonen genutzt.

6. Basale/ grundlegende Kompetenzen

Die grundlegenden Kompetenzen im Fach Sport in der Grundschule umfassen die Entwicklung von motorischen Fähigkeiten, Kondition, Koordination und Bewegungskompetenz. Kinder sollen in der Lage sein, verschiedene Bewegungsformen auszuführen und diese situationsgerecht anzuwenden. Dazu gehört auch, körperliche Fitness zu steigern und grundlegende Sporttechniken zu erlernen. Ebenso werden soziale Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Fairness und Kooperationsbereitschaft durch das gemeinsame Spielen und die Teilnahme an Wettbewerben gefördert. Darüber hinaus sollen die Kinder ein Gesundheitsbewusstsein entwickeln, indem sie die Bedeutung von Bewegung für den Körper verstehen und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Anstrengung und Erholung kennenlernen.

7. Leistungsbeurteilung

Heranzuziehende Bewertungskriterien ist die individuelle Lernentwicklung und der erreichte Leistungsstand. Eine Leistungsbewertung in den Bereichen Koordinationsfähigkeit, Ausdauer, Anstrengungsvermögen, Spielverständnis, Reflexionsfähigkeit, Unterrichtsbeiträge, Kooperationsbereitschaft, Fairplay und Hilfsbereitschaft und findet regelmäßig im Rahmen einer Unterrichtseinheit statt.

8. Besondere Hinweise

8.1 Bekleidung im Sportunterricht

Für den Sportunterricht ist zweckmäßige, angemessene Sportkleidung notwendig, wie z.B. T-Shirt und kurze Hose oder Leggings. Feste Sportschuhe gehören ebenso zur Sportkleidung und müssen eine helle oder abriebfeste Sohle haben. Sollte es das Bewegungsthema zulassen, dürfen die Schülerinnen und Schüler barfuß teilnehmen.

Aus Sicherheitsgründen ist das Tragen von Uhren, Schmuck, aber auch künstliche Fingernägel und T-Shirts mit Kapuze, nicht erlaubt. Zur Vermeidung von Verletzungen und Unfällen müssen Brillen sicher und fest sitzen und lange Haare müssen zusammengebunden sein.

8.2 Befreiung vom Sportunterricht

Sportunterricht ist ein allgemein verbindliches Lehrfach. Bei Krankheit oder Verletzung benötigen die Schülerinnen und Schüler eine Entschuldigung der Eltern, der Erziehungsberechtigten oder eines Arztes. Eine Befreiung bis zur Dauer eines Monats darf die Fachlehrkraft aussprechen, eine längere Befreiung erfolgt durch die Schulleitung. Eine längerfristige Befreiung bedarf außerdem einer ärztlichen Bescheinigung durch den Facharzt.

Vom Unterricht befreite Schülerinnen und Schüler sind beim Unterricht anwesend und werden sinnvoll beschäftigt.

9. Überarbeitung und Weiterentwicklung

Die Überarbeitung und Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums im Fach Sport ist ein kontinuierlicher Prozess, der darauf abzielt, den Sportunterricht an die sich verändernden Bedürfnisse und Anforderungen der Schülerinnen und Schüler sowie an aktuelle Entwicklungen im Bereich der Sportpädagogik anzupassen. Dabei werden neue wissenschaftliche Erkenntnisse, didaktische Konzepte und gesellschaftliche Trends berücksichtigt, um die Qualität des Sportunterrichts stetig zu verbessern.

Ein wichtiger Bestandteil der Überarbeitung ist die Integration von komplexen Bewegungserfahrungen, die nicht nur körperliche Fitness fördern, sondern auch soziale und emotionale Kompetenzen stärken. Dies umfasst unter anderem die Förderung von Teamarbeit, Fairness und Respekt sowie die Entwicklung von Selbstbewusstsein und Selbstkontrolle. Ebenso wird die Differenzierung stärker berücksichtigt, um allen Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden – unabhängig von ihren individuellen Fähigkeiten und Interessen.

In der Praxis bedeutet dies oft, dass Lehrpläne regelmäßig evaluiert und angepasst werden, um sicherzustellen, dass die Lernziele erreicht werden und der Unterricht sowohl für Lehrkräfte als auch für Schülerinnen und Schüler motivierend bleibt. Dabei spielen Feedback von Schülern und Kollegen, sowie die kontinuierliche Fortbildung des Lehrpersonals eine entscheidende Rolle, um den Sportunterricht zeitgemäß und effektiv zu gestalten.