Schulinternes Fachcurriculum

Sport

der Stadtschule Travemünde

Stand: 09/2025

Inhaltsverzeichnis

BEDEUTUNG DES FACHES ZUR ALLGEMEINEN UND FACHLICHEN BILDUNG	3
FESTSTELLUNG DER LERNAUSGANGSLAGE	:
FÖRDERN UND FORDERN	
Leistungsbewertung	
ASPEKT «UNTERRICHT»	
1. Bewegungsfeld Spielen	4
2. Bewegungsfeld Turnen	
3. Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen	
4. BEWEGUNGSFELD SCHWIMMEN (WIRD NUR IN KLASSE 3 UNTERRICHTET, SIEHE SEITE 15)	
5. Bewegungsfeld Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	
6. Bewegungsfeld Raufen und Ringen	
7. Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren	11
JAHRGANGSSTUFEN 3 UND 4	12
1. Bewegungsfeld Spielen	12
2. Bewegungsfeld Turnen	
3. Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen	14
4. BEWEGUNGSFELD SCHWIMMEN (WIRD NUR IN KLASSENSTUFE 3 UNTERRICHTET)	
5. Bewegungsfeld Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	
6. Bewegungsfeld Raufen und Ringen	
7. Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren	18
ASPEKT «FACHSPRACHE»	19
ASPEKT «FÖRDERN UND FORDERN»	21
ASPEKT «HILFSMITTEL UND MEDIEN»	23
ÜBERBLICK SCHULINTERNER SPORT-BAUSTEINE	23

Bedeutung des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung¹

- Bewegung, Spiel und Sport als Mittel individueller Entwicklungsförderung
- Erschließung der Bewegungs- und Sportkultur durch den Sportunterricht
 - → Doppelauftrag für Sportlehrkräfte: Umsetzung durch möglichst hohen Bewegungsumfang und hohe Bewegungsintensität
- Förderung personaler Identität in sozialer Verantwortung
- Entfaltungsmöglichkeiten der Geschlechterrollen im Sinne der Gleichstellung (koedukativ)
- SuS² werden individuell gefordert, gefördert und zu außerschulischen sowie zum lebenslangem Sporttreiben motiviert
- Zeitgemäßer Sportunterricht ist gegenüber Entwicklungen der aktuellen Bewegungsund Sportkultur und Sportdidaktik sowie den Interessen der SuS offen und hält in ausgewogener Form am traditionellen Kernbereich fest
- Sportliches Handeln ermöglicht in besonderer Form das Erschließen der natürlichen Umwelt über alle Sinne und zielt über diese Form der individuellen Sensibilisierung auf die Wertschätzung und den langfristigen Erhalt der ökologischen Lebensgrundlagen ab
- Sportstunden sind eine aktive, medienfreie Bewegungszeit
- Potenziale zur Integration von Kindern mit Migrationshintergrund sowie Kindern mit Behinderung beziehungsweise sonderpädagogischem Förderbedarf werden bewusst genutzt

Feststellung der Lernausgangslage

- Zu Beginn des neuen Schuljahres
- Motorische Beweglichkeit / Kraft / Koordination / Werfen / Fangen / Gleichgewicht

Fördern und Fordern

 Differenzierungsmaßnahmen für alle SuS mit Bedarf an besonderer Unterstützung oder mit besonderer Begabung werden separat besprochen

Leistungsbewertung

- Kompetenzen (inhalts- und prozessbezogen), sowohl Prozesse als auch Ergebnisse schulischen Lernens
- Leistungsbeurteilung findet regelmäßig im Rahmen einer Unterrichtseinheit statt

¹ 1 & 2 = jeweils 70 Unterrichtsstunden (2 Std. pro Halbjahr: 19 Wochen 1. Halbjahr / 20 Wochen 2. Halbjahr = 78 Unterrichtstunden)

^{3 &}amp; 4 = jeweils 70 Unterrichtsstunden (2 Std. pro Halbjahr / 19 Wochen 1. Halbjahr / 20 Wochen 2. Halbjahr = 78 Unterrichtsstunden)

² SuS steht als Abkürzung für Schülerinnen und Schüler und wird im Folgenden verwendet.

Aspekt «Unterricht»

Konkretisierungen

- jahrgangsstufenbezogene Schwerpunktsetzungen durch die Auswahl geeigneter Inhalte
- jahrgangsstufenbezogene Gewichtung der Kompetenzbereiche
- Konkretisierungen fachdidaktischer Prinzipien
- Konkretisierungen fachspezifischer Methoden
- Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten
- Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte
- Beitrag des Faches zum Schulleben

Eingangsphase

1. Bewegungsfeld Spielen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
- kennen unterschiedliche Spielmaterialien und können diese in Spielsituationen einsetzen - gestalten Spiele und entwickeln eigene Spielformen - spielen fair - sammeln Wurferfahrungen und beherrschen einfache Ballfertigkeiten	- Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten - Miteinander auf überschaubaren Spielfeldern in kleinen Mannschaften spielen - Einfache Spielregeln und Spielideen - Sportspielübergreifendes Lernen Kleine Spiele: - Brückenticker - Tierticker - Feuer, Wasser, Erde - Fischer, Fischer Chinesische Mauer - Kettenticker - Atomspiel - Zombiball - Zweierball - Hase und Jäger - Schwänzchen fangen Sportspielübergreifende Technik: - Werfen (10er Probe) - Fangen (10er Probe) - Fangen (10er Probe) - Prellen/Dribbeln (10er Probe) - Einen Schläger benutzen Sportspielübergreifende Taktik: - Ziele treffen - Zusammenspielen - Sich positionieren, anbieten und orientieren An Stationen (Ballschule): - Ballkünstlerprüfung - Auf der Kirmes - Rollen-Werfen-Fangen-Prellen - Zielwerfen (Auge-Hand-Koordination) - Was mein Fuß so alles kann/Klebefuß (Auge-Fuß-Koordination) - Schlossball - I love Hockey	Verschiedene Bälle Fallschirm bzw. Schwungtuch Springseil Reifen Alltagsmaterial (Bierdeckel, Luftballons, Naturmaterial)		Ca. 20 Unterrichts- stunden (Klasse 1) Ca. 15 Unterrichts- stunden (Klasse 2)

2. Bewegungsfeld Turnen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
- vertrauen wechselnden Körperlagen im Raum sowie unterschiedlichen Geräten und Geräteanordnungen - kennen und beherrschen turnerische und akrobatische Bewegungsformen und sind in der Lage einander zu helfen - benennen Geräte und können diese sachgerecht anhand von Aufbauplänen oder Anweisungen auf- und abbauen	- Kombinationen von Bewegungen und Veränderung der Körperlage im Raum - Rollbewegungen - Stütz- und Haltebewegungen - Sprungbewegungen - Übungen zur Körperspannung (zu zweit) - Spiele in denen die Geräte kennengelernt werden können (ähnlich wie Feuer, Wasser, Erde) - Verwendung von Stationskarten mit Aufbauanleitungen und Material - Sprunggewöhnung auf dem Minitrampolin - Rollen, Stützen, Drehen, Balancieren An Stationen: - Turnerische Bewegungsformen erlernen - Möglichkeiten zum Rollen und Wälzen ("Rollen grenzenlos") - Übungsreihe zum Rollen - Geräteparcours - Rolle vorwärts aus dem Stand turnen - Von einer schiefen Ebene wälzen - Klettern, Schwingen, Drehen und Fliegen - Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren - Gerätearrangements zum Klettern und Schwingen ("Im Urwald", "Affenhaus", "Im Gebirge") - Aus unterschiedlichen Höhen im kontrollierten Niedersprung im Stand beidbeinig sicher landen - Rollen, Springen, Hangeln und Stützen - Kooperative Abenteuerspiele die den ganzen Körper fordern - Zappelhandstand An Stationen - Körpergewicht halten und stützen - Korpergewicht halten und stützen - Im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch lauen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen - An einer Stange hangeln - Am Barren stützen - Sprünge wie Hockwende/Hocke/ - Sprunggrätsche	Geräte- land- schaften: Matten Sprung- brett Hocker Kasten Springseile Taue Bänke		Ca. 15 Unterrichtsstun den

3. Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
kennen und beherrschen elementare leichtathletische Bewegungsformen und stellen sich Herausforderungen in spielerischen Wettkämpfen	 spielerische Vermittlung hat oberste Priorität (es geht nicht um Leistung!) und das selbständige Ausprobieren (etwas Wagen) Stand- und Schrittweitsprung Einführung Stand- und Schrittweitsprung In die Weite springen Aus einem Anlauf von einer Rampe weit springen und sicher landen Anlauf- und Absprungkoordinationsübungen mit Hilfe von Rampen und Markierungen Schlusssprünge üben, durch einen Reifenparcours springen Springen von kleinen Kästen, von der Kastentreppe ("Fliegen ist schön")" Ausdauerndes und schnelles Laufen Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen Im schnellen zielstrebigen Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen Zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigten Puls unterscheiden "Jogging-Lauf" (Ausdauerlauf mit Malen), "Post für den Tiger" Staffelläufe Tickerspiele Ausdauerläufe/-spiele Hindernislauf /-parcour zu zweit oder in Gruppen Laufen mit Materialien wie Zeitungspapier Pulsmessung, Körperbeobachtung Werfen (weit) Mit unterschiedlichen Bällen weit werfen Unterschiedliche Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen Stationen mit unterschiedlichen Bällen zu verschiedenen Bewegungsaufgaben lösen, unter besonderer Beachtung des einhändigen Wurfes (auf richtige Wurfhaltung achten!) "Willi will fliegen" 	Verschiedene Bälle Hütchen (Sprunggrube) (Laufstrecke)	- Findet bei gutem Wetter im Freien statt	Ca. 5 Unterrichts- stunden (Klasse 1) Ca. 10 Unterrichts- stunden (Klasse 2)

4. Bewegungsfeld Schwimmen (wird nur in Klasse 3 unterrichtet, siehe Seite 15)

5. Bewegungsfeld Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
- sind in der Lage, Bewegungen an Rhythmen beziehungsweise Musik anzupassen, diese mit anderen zu gestalten und zu präsentieren - können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen	 - Kindertänze - Reproduzieren - Bewegungsgestaltung mit Handgeräten - Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Im langsamen und schnellen Hopserlauf unterschiedliche Raumwege zurücklegen - Sich nach einem eindeutigen Takt entsprechend bewegen - Sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen - Einfache Formen des Seilspringens (Rhythmus finden) - Rhythmusvorgabe durch Klatschen, Trommeln, Musik - Freies Bewegen nach Musik - Im Rhythmus wippen und erste Schritte dazu - Singspiele - Spiellieder z.B. "Heut' sind die Roboter ganz wild" - Kleine Improvisationen - "Wie die Tiere", "Mein Tag" - Figurenlauf, "Drachen im Wind" (Improvisation) - Bewegen mit dem kleinen Seil An Stationen • Übungen für den Reifenführerschein • Übungen für des Seilchenolympiade/ Springseilführerschein • Ballon treiben • Spiele mit Alltagsmaterialien (z.B. Bierdeckel, Zeitungen usw.) • Spielen mit Tüchern (hochwerfen, auffangen, drehen) • Bewegen mit dem Schwungtuch 	Musikinstrum ente Musikanlage / Boombox Reifen Springseile Schwungtuch Tücher Bänder Gymnastikbäll e Alltagsmateria lien	- Unterricht orientiert sich auch am Musikunterricht	Ca. 15 Unterrichts- stunden

6. Bewegungsfeld Raufen und Ringen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindende s Lernen	Zeitrahmen
 können ihre Kräfte in unterschiedlichen Formen spielerisch-kämpferischer Auseinandersetzung erproben sind sich eines fairen Mit- und Gegeneinanders und der Bedeutung von Regeln bewusst können Grenzen akzeptieren gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um 	 Kleine Rangelspiele Fitnesstraining An Stationen Gleichgewichtskämpfe, Schiebe- und Ziehkämpfe Zweikämpfe Kämpfe mit und um Materialien Kampf- und Raumspiele auf hohen Geräten Raufen mit Stimme und Körpersprache Raufen und Entspannen "Im Fitnessstudio" Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen 	Matten Springseile Taue	- Verknüpfung zu sozialem Training, Klassenrat und weiteren Fächern sind wünschenswert	Ca. 4 Unterrichts- stunden (Klasse 1) Ca. 10 Unterrichts- stunden (Klasse 2)

7. Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
- regulieren ausgewählte bewegliche Sportgeräte und gehen verantwortungsbewusst mit dem eigenen Bewegungskönnen um - können das dynamische Gleichgewicht halten (sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten) - können Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren (sich mit rollendem Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen)	 Erwerb des Rollbrett- / Rollfahrzeugführerscheins (Übung an Stationen mit verschiedenen Schwerpunkten) Regeln zur Sicherheit und dem Umgang mit dem Rollbrett/ Rollfahrzeug formulieren lassen und besprechen Freies Ausprobieren mit den Rollbrettern und Rollfahrzeugen Vielfältiges Bewegen mit Geräten in der Halle und im Freien Koordinationsübungen zu versch. Themen (Zeit,- Präzisions-, Komplexitäts-, Organisations- sowie Variabilitätsdruck) Technikübungen zu versch. Themen (Raumorientierung, Kinästhesie, Gleichgewicht, Roll- und Gleitkontrolle) Vielfältige Geschicklichkeitsübungen und -spiele Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen Staffelspiele mit dem Rollbrett/ Rollfahrzeug Einen eigenen Parcours erstellen Roller-/Fahrradparcours auf dem Schulhof Verkehrssicheres Verhalten als Teilnehmer/in im Straßenverkehr 	Teppichflies en Rollbretter Rollfahrzeu ge Pedalo Ggf. Roller, Einräder, Fahrräder Tutorials (via Beamer, TV o.Ä.)	- Erlebnisorientieru ng auch außerhalb der Schule - Schutzausrüstung beachten (z.B. Helm, Hand-, Ellenbogen- und Knieschoner)! - Frühradfahren in Klasse 1 in Verbindung mit SU	- ca. 6 Unterrichts- stunden - ein halbes SJ je 1 Stunde/ Woche

Jahrgangsstufen 3 und 4

1. Bewegungsfeld Spielen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
 kennen unterschiedliche Spielmaterialien und können diese in Spielsituationen einsetzen gestalten Spiele und entwickeln eigene Spielformen spielen fair entwickeln Wurferfahrungen weiter und beherrschen verschiedene Ballfertigkeiten 	 Komplexere Spiele und Regeln Variantenreiche und kreative Spielideen Mit- und gegeneinander spielen Grundlegende Spielideen der Torwurfspiele, der Torschussspiele, der Rückschlagspiele Sportspielgerichtetes Lernen Sportspielübergreifende Technik: Werfen (10er Probe) Fangen (10er Probe) Prellen/Dribbeln (10er Probe) Einen Schläger benutzen Sportspielübergreifende Taktik: Ziele treffen Zusammenspielen Sich positionieren, anbieten und orientieren Kleine Spiele: Kettenticker Zombiball Zweierball Tigerball Schlossball Zehnerball Ball über die Schnur An Stationen (Ballschule): Zielwerfen Zielwerfen Zielwerfen auf ein bewegliches Ziel Rollen-Werfen-Fangen-Prellen 	Verschiedene Bälle Fallschirm bzw. Schwungtuch Springseil Reifen Alltagsmaterial ien (Bierdeckel, Luftballons, Natur- materialien)		Ca. 16 Unterrichts- stunden (Klasse 3) Ca. 16 Unterrichts- stunden (Klasse 4)

2. Bewegungsfeld Turnen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
- vertrauen wechselnden Körperlagen im Raum sowie unterschiedlichen Geräten und Geräteanordnungen - kennen und beherrschen turnerische und akrobatische Bewegungsformen und sind in der Lage einander zu helfen - bennen Geräte und können diese sachgerecht anhand von Aufbauplänen oder Anweisungen auf- und abbauen	 Kombinationen von Bewegungen und Veränderung der Körperlage im Raum Funktionales Stützen an unterschiedlichen Geräten und am Boden Absprung von einem Sprungbrett Körperkontrolle im Flug Partnerakrobatik und zugehörige Regeln Sprungbewegung am Minitrampolin Rollen, Stützen, Drehen, Balancieren Turnerische Bewegungsformen erlernen Zwei erlernte Bewegungsformen in Boden- und Gerätturnen verbinden und flüssig präsentieren Handstand (an Stationen) Übungen zum Stützen und zur Körperspannung Mit und ohne Hilfestellung Handstand an der Wand Mit und ohne Hilfestellung freien Handstand Handstand abrollen Rolle vorwärts (an Stationen) Mit Hilfe von Geräten ("Rollen grenzenlos") Ohne Hilfe auf der Mattenbahn An Tauen und Ringen Aufschwung am Reck (an Stationen) Mit Gerätehilfen Mit Lehrer-/Schülerhilfe Hockwende Übungsreihe zur Hockwende mit Langbänken, kleinen Kästen, niedrig eingestellten großen Kästen Sprung (Hocke/Grätsche über den Bock) Stufenbarren (Sprung in den Stütz/Unterschwung/Hüftschwung) Radwende/Rolle rückwärts Verschiedene Stationen zur Übung Klettern, Schwingen, Drehen, Springen und Fliegen Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren Übungen zum Rollen und Überkopf an Tauen und Seilen, Ringen, Reck Fliegen an der Kastentreppe Übungen mit dem Minitrampolin Klettern, Schwingen, Hangeln, Balancieren, Springen Übungen mit dem Minitrampolin 	Geräteland- schaften: Matten Sprungbrett Hocker Kasten Springseile Taue Bänke Reck		Ca. 16 Unterrichtsstun den (Klasse 3) Ca. 16 Unterrichtsstun den (Klasse 4)

3. Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindende s Lernen	Zeitrahmen
- kennen und beherrschen elementare leichtathletische Bewegungsformen und stellen sich Herausforderungen in spielerischen Wettkämpfen	 In die Höhe springen In die Weite und Höhe springen Einen Anlauf effektiv für einen Sprung in die Weite oder in die Höhe umsetzen Sprünge in rhythmischen Ausführungsvarianten Springen mit Unterstützung durch Kleingeräte Einführung einer Hochsprungtechnik (Schwerpunkt ist die Anlauf- und Absprungkoordination) Hürdenlauf Staffeln laufen Mind. 20 Minuten ausdauerndes Laufen Schnelles und zielgerichtetes Laufen Über Hindernisse i Gelände und in der Halle Als Einstieg und Erwärmung in der Unterrichtsstunde Laufabzeichen des DLV Laufen mit verschiedenen Aufgabenstellungen z.B. Sinneswahrnehmung Joggen im freien Gelände Sprintwettbewerbe/Laufspiele Schlagwurf Mit unterschiedlichen Bällen weit werfen Einen kleinen Ball mit Schlafwurftechnik in die Weite werfen 	Verschiede ne Bälle Hütchen (Sprung- grube) (Lauf- strecke)	- findet bei gutem Wetter im Freien statt	Ca. 14 Unterrichtsstun den (Klasse 3) Ca. 14 Unterrichtsstun den (Klasse 4)
	 Übungen mit dem Schlagball Vermitteln von Würfen in verschiedenen Techniken Wurferfahrungen mit verschiedenen Wurfgeräten und unterschiedlichen Zielsetzungen 			

4. Bewegungsfeld Schwimmen (wird nur in Klassenstufe 3 unterrichtet)

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
 setzen sich mit dem Element Wasser funktionsorientier t auseinander erwerben erste Grundfertigkeiten des Schwimmens können den Arm-, Bein- oder Köperantrieb mit der Atmung verbinden können sich in unterschiedlichen Körperlagen fortbewegen und beim Antreiben die Lage wechseln: Brust-, Rücken- und Seitlage beherrschen ausgewählte Schwimmtechnike n sicher in der Grobform wenden Verhaltensregeln beim Schwimmen an, stellen Sicherheit im Wasser her 	- Spiel- und Übungsformen im brusttiefen Wasser - Auftriebs-und Lageübungen Wasserbewältigung: - Schweben, Tauchen, Gleiten, Atmen, Springen - Übungen zu - sichere Schwimmbewegungen in optimaler Wasserlage in flachem und tiefem Wasser - Orientierung unter Wasser ohne Schwimmbrille - Schwimmen mit koordinierten Armund Beinbewegungen ohne Hilfsmittel - Springen ins tiefe Wasser mit sicherem Übergang in die Schwimmlage - zielgerichtete Fortbewegung ohne Hilfsmittel im tiefen Wasser in Rücken- und Bauchlage Abnahme der Jugendschwimmabzeichen: - Erfüllung der vorgegebenen Prüfungsinhalte - Kenntnis der Bade- und Schwimmregeln	- Schwimm- Noodles		Trimester des dritten Schul- Jahres

5. Bewegungsfeld Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
 sind in der Lage, Bewegungen an Rhythmen beziehungsweise Musik anzupassen, diese mit anderen zu gestalten und zu präsentieren - können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen 	 Traditionelle und moderne Tänze Umgestalten Bewegungsgestaltung mit Handgeräten Rhythmen in bestimmte Bewegungen umsetzen Kinder-/ oder Trendtanz in der Gruppe tanzen und präsentieren Bewegungen mit und ohne Handgerät gestalten Themen- und/oder musikbezogene Bewegungen improvisieren Gestaltungsaufgaben zu einem Thema/ zu einer Musik in Kleingruppen erarbeiten und präsentieren Rhythmisches Bewegen mit Bändern, Tüchern, Ball, Reifen Situationen improvisieren (z.B. einen alten Mann, "Karneval der Tiere", "Blätter im Wind") 	Musikinstrum ente Musikanlage / Boombox Reifen Springseile Schwungtuch Tücher Bänder Gymnastik- bälle Alltags- materialien	- Unterricht orientiert sich auch am Musikunterricht	Ca. 10 Unterrichtsstun den (3. Klasse) Ca. 10 Unterrichtsstun den (4. Klasse)

6. Bewegungsfeld Raufen und Ringen

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
 können ihre Kräfte in unterschiedlichen Formen spielerisch-kämpferischer Auseinandersetzung erproben sind sich eines fairen Mit- und Gegeneinanders und der Bedeutung von Regeln bewusst können Grenzen akzeptieren 	 Gemeinsame Regeln und Vorschriften erarbeiten Schiebe- und Ziehwettkämpfe Gleichgewichtskämpfe Zweikämpfe Kämpfe mit und um Materialien Kampf- oder Raufspiele auf hohen Geräten Reflexionen von Emotionen 	Matten Springseile Taue Medizin- bälle Bälle Reifen Kegel	- Verknüpfung zu sozialem Training, Klassenrat und weiteren Fächern sind wünschenswert	Ca. 8 Unterrichtsstun den (Klasse 3) Ca. 8 Unterrichtsstun den (Klasse 4)

7. Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren

Kompetenzen SuS	Inhalte	Hilfsmittel & Medien	Fächerverbindendes Lernen	Zeitrahmen
- regulieren ausgewählte bewegliche Sportgeräte und gehen verantwortungsbewusst mit dem eigenen Bewegungskönnen um - können das dynamische Gleichgewicht halten und Bewegungsabläufe an das Gerät optimieren	 Vielfältiges Bewegen mit Geräten in der Halle und im Freien Koordinationsübungen zu versch. Themen (Zeit,- Präzisions-, Komplexitäts-, Organisations- sowie Variabilitätsdruck) Technikübungen zu versch. Themen (Raumorientierung, Kinästhesie, Gleichgewicht, Roll- und Gleitkontrolle) Vielfältige Geschicklichkeitsübungen und -spiele Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen Einen eigenen (Gruppenarbeit) Geräte-Hindernis-Parcours erarbeiten und durchlaufen Verkehrssicheres Verhalten als Teilnehmer/in im Straßenverkehr SUP: Theoretische Grundlagen Paddeltechniken: Grundschlag, Bogenschlag, Stoppschlag, Zugschlag Manöver: Geradeausfahrt, Kurvenfahrt (z.B. Bojen), Bremsen, Pivot Turn, Rettung Gleichgewichtsübungen, SUP-Board Wechsel SUP-Yoga, SUP-Polo, Touren-Paddeln, Staffeln, Geschwindigkeitsübungen Kanu: Theoretische Grundlagen Paddeltechniken: Grundschlag, Bogenschlag, Stoppschlag, Zugschlag, Steuerschläge Rollenverteilung (Steuermann und Motor) Kanu: Theoretische Grundlagen Paddeltechniken: Grundschlag, Bogenschlag, Stoppschlag, Zugschlag, Steuerschläge Rollenverteilung (Steuermann und Motor) Rettungsübungen: Aufrichten eines gekenterten Kanus Hilfe beim Wiederaufrichten eines gekenterten Kanus und Wiedereinsteigen sowie Hilfeleistungen von anderen Booten aus geben Bergen von Personen aus dem Wasser in das Kanu Bergen von Personen aus dem Kanu in 	Roll-fahrzeuge Fahrräder (Teppich-fliesen, Rollbretter, Pedalo) Tutorials (via Beamer, TV o.Ä.)	- Erlebnis- orientierung auch außerhalb der Schule - Roll- bzw. Fahrradtag in Verbindung mit dem Sachunterricht ist wünschenswert - Schutzausrüstung beachten (z.B. Helm, Hand-, Ellenbogen- und Knieschoner)!	Ca. 6 Unterrichts- stunden (Klasse 3) Ca. 6 Unterrichts- stunden (Klasse 4) Zusatzangebot
	andere Boote - Gemeinsame Ausfahrt Frühradfahren - Praxisunterricht für SuS der ersten Klasse - Grundsätzlich wird im Schonraum der Turnhalle gefahren - Kinder nutzen die schuleigenen Räder, tragen aber ihren eigenen Helm und Turnschuhe Übungen: - schieben von rechts nach links - auf- und absteigen von rechts und links - richtige Pedalstellung beim Anfahren - Nutzen der Rücktrittbremse - Nutzen beider Bremsen - differenzierte Übungen im Verlauf		SU	

Aspekt «Fachsprache»

<u>Vereinbarungen</u>

- Einheitliche Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen

Die Entwicklung und Verwendung einer einheitlichen Fachsprache stellt einen wesentlichen Bestandteil des kompetenzorientierten Sportunterrichts dar. In Anlehnung an die Fachanforderungen Sport für die Primarstufe des Landes Schleswig-Holstein zielt der Sportunterricht neben der Förderung motorischer Kompetenzen auch auf die Ausbildung sprachlicher Fähigkeiten. Dabei bildet die Fachsprache ein zentrales Mittel zur Beschreibung, Reflexion und Gestaltung von Bewegungshandlungen.

Ziele

- Aufbau und Erweiterung eines altersgemäßen sportbezogenen Fachwortschatzes
- Einheitliche Verwendung grundlegender sportlicher Begriffe durch alle Lehrkräfte zur Sicherstellung eines konsistenten Sprachgebrauchs
- Förderung der aktiven Nutzung von Fachsprache durch die Schülerinnen und Schüler zur Beschreibung und Reflexion von Bewegungserfahrungen
- Verknüpfung sprachlicher und motorischer Lernprozesse im Sinne ganzheitlicher Kompetenzentwicklung

Inhalte und Begriffsbereiche

Die verwendete Fachsprache orientiert sich an den folgenden übergeordneten Bereichen:

- **Bewegungsformen**: rollen, springen, werfen, balancieren, fangen, laufen, klettern, drehen
- Gerätebezeichnungen: Kasten, Barren, Bank, Matte, Reck, Seil, Reifen, Ball
- **Spiel- und Regelbegriffe**: passen, dribbeln, verteidigen, angreifen, stoppen, starten, Fairness, Teamarbeit, Regelverstoß
- Bewegungsqualitäten: schnell, kontrolliert, rhythmisch, kräftig, flüssig, ausdauernd

Diese Begriffe werden altersgerecht eingeführt, geübt und konsequent verwendet. Die Kolleginnen und Kollegen stimmen sich regelmäßig über die einheitliche Terminologie ab.

Methodische Umsetzung im Unterricht

- Fachbegriffe werden durch Handlungen, Bilder, Begriffsplakate und wiederkehrende Formulierungen eingeführt und gesichert.
- Bewegungsaufgaben werden sprachlich strukturiert (z. B. "Rolle vorwärts mit gestreckten Beinen auf der Matte").
- Kinder werden gezielt dazu angeleitet, Bewegungen sprachlich zu beschreiben (z. B. im Sitzkreis, mit Bewegungskarten oder im Tandem).
- Spielregeln und Übungsanweisungen werden in Fachsprache vermittelt und gemeinsam reflektiert.
- Die Fachsprache wird durch mündliche Reflexionsphasen vertieft (z. B. "Wie habe ich das gemacht?", "Was war schwierig?").

Verankerung im Unterrichtsalltag

- Sichtbarmachung zentraler Begriffe im Sportraum (z. B. Begriffsplakate, Wortkarten, Gerätekarten)
- Integration von Sprachphasen in Bewegungsabläufe (z. B. "Erkläre deinem Partner die Übung")
- Sprachliche Differenzierung bei individuellen Unterstützungsbedarfen (z. B. mehrsprachige Visualisierung bei DaZ-Kindern)

Kompetenzerwartungen (sprachbezogen)

Am Ende der Grundschulzeit können die Schülerinnen und Schüler:

- grundlegende Bewegungen und Übungen mit passenden Fachbegriffen benennen und beschreiben,
- Spielhandlungen und Regeln mit sportsprachlichen Ausdrücken erklären,
- Bewegungserfahrungen sprachlich reflektieren und Verbesserungsvorschläge formulieren.

Aspekt «Fördern und Fordern»

Differenzierungsmaßnahmen für alle Schülerinnen und Schüler mit Bedarf an besonderer
 Unterstützung oder mit besonderer Begabung

Der Sportunterricht der Grundschule orientiert sich am Prinzip der individuellen Förderung und bietet vielfältige Lerngelegenheiten für alle Schülerinnen und Schüler – unabhängig von motorischen Voraussetzungen, Vorerfahrungen oder besonderen Begabungen. Dabei werden sowohl leistungsschwächere Kinder als auch sportlich besonders befähigte Schülerinnen und Schüler gezielt unterstützt und herausgefordert. Dies erfolgt auf der Grundlage der Fachanforderungen Sport Schleswig-Holstein (Kap. 3: "Individuelle Förderung und Differenzierung").

Ziele

- Alle Kinder erleben Erfolgserlebnisse im Rahmen ihrer persönlichen Möglichkeiten.
- Lernzugänge und Aufgabenformate sind so gestaltet, dass alle Kinder entsprechend ihrer individuellen Leistungsfähigkeit gefordert und gefördert werden.
- Die Freude an Bewegung sowie die Teilhabe an Spiel- und Übungsprozessen stehen im Mittelpunkt.
- Sowohl Unterstützungsbedarfe als auch besondere Begabungen werden systematisch berücksichtigt.

Grundsätze der Differenzierung im Sportunterricht

- **Innere Differenzierung** durch Variationen von Bewegungsaufträgen, Gerätelandschaften, Regeln und Zielstellungen
- Äußere Differenzierung durch differenzierte Gruppen- oder Partnerarbeit, Zusatzangebote oder individuelle Hilfsmittel
- Förderung über das **Prinzip der Mehrperspektivität**: z. B. leistungsbezogen, kreativ, kooperativ, gesundheitlich
- Lernangebote orientieren sich an der individuellen Entwicklung, nicht nur an einem allgemeinen Könnensniveau

Beispiele für differenzierende Maßnahmen

Förderung bei Unterstützungsbedarf	Förderung bei besonderer Begabung
niedrigere Aufbauten,	komplexe Bewegungsfolgen,
Hilfestellung, mehr Zeit	Partnerakrobatik, Selbststeuerung
vereinfachte Regeln, kleinere	komplexe Taktiken, zusätzliche
Spielfelder, Jokerrolle	Aufgaben, Spielleitung
leichtere Bälle, kürzere	Zielwerfen mit Wettkampfcharakter,
Distanzen, feste Ziele	Wurfanalyse
alternative Bewegungsformen,	individuelle Zeitmessung,
markierte Laufwege	Zusatzaufgaben (z.B. Dreisprung)
visuelle Unterstützung, einfache	schriftliche Bewegungstagebücher,
Satzmuster	Anleitungen für andere
	Unterstützungsbedarf niedrigere Aufbauten, Hilfestellung, mehr Zeit vereinfachte Regeln, kleinere Spielfelder, Jokerrolle leichtere Bälle, kürzere Distanzen, feste Ziele alternative Bewegungsformen, markierte Laufwege visuelle Unterstützung, einfache

Unterrichtsorganisation

- Bewegungsstationen mit abgestuften Schwierigkeitsgraden (z. B. Ampelsystem: leicht mittel schwer)
- Wahlangebote innerhalb von Aufgabenstellungen ("Suche dir drei Übungen aus!")
- Selbst- und Partnerbewertung zur Förderung der Eigenverantwortung
- Beobachtungsbögen zur gezielten Lernstandsdiagnose

Fördern und Fordern als Teil der Leistungserhebung

- Leistungen werden im Rahmen individueller Lernfortschritte bewertet.
- Besonders beachtete Aspekte sind: Anstrengungsbereitschaft, persönliche Weiterentwicklung, Kooperationsfähigkeit
- Zusätzliche sportliche Leistungen (z. B. im Schulwettbewerb, in AGs oder Turnieren) können gewürdigt werden

Hinweis zur schulischen Umsetzung

Die Differenzierungsmaßnahmen im Fach Sport werden regelmäßig in der Fachkonferenz reflektiert und ggf. an schulinterne Gegebenheiten angepasst. Dazu zählt auch die enge Zusammenarbeit mit Förderlehrkräften, der Schulsozialarbeit sowie ggf. externen Partnern (z. B. Sportvereine, Talentsuche SH).

Aspekt «Hilfsmittel und Medien»

- Anschaffung und Nutzung von Materialien
- Anschaffung und Nutzung von Bildmaterial, Bilddatenbanken und Software
- Ausstattung der Lernorte mit geeigneten Kleingeräten

Überblick schulinterner Sport-Bausteine

