

Schulinternes Fachcurriculum

Sport

der Grundschule Schilksee

in Anlehnung an die Fachanforderungen des Landes Schleswig-Holstein (2018)



Grundschule Schilksee
Schilkseer Straße 94
24159 Kiel

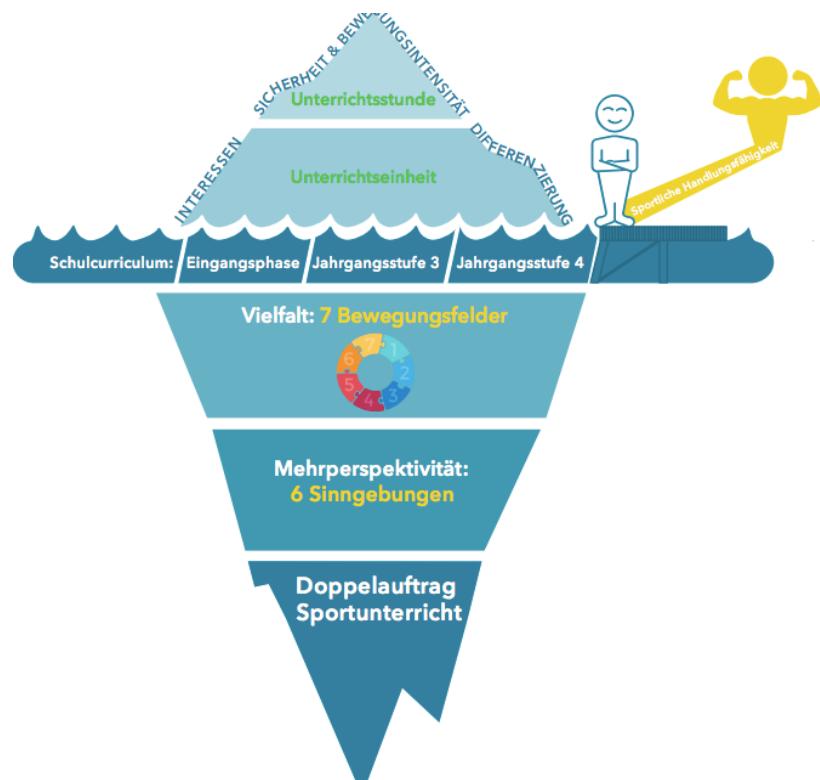
Vorwort

„Mit der regelhaften Erteilung des Sportunterrichts kommt die Grundschule ihrer Verantwortung für die körperlichmotorische Entwicklung der Schülerinnen und Schüler und den daran gebundenen Zugang zu Bewegung, Spiel und Sport nach. Das pädagogisch Bedeutsame ereignet sich durch Bewegung, denn die Körperlichkeit der Schülerinnen und Schüler wird im Fach Sport in ihrer Breite selbst zum unverzichtbaren Unterrichtsgegenstand.“

Sportlehrkräften, Eltern und Schülerinnen und Schülern dient das schulinterne Fachcurriculum Sport als Beschreibung der didaktischen Grundlagen und spezifischen Beiträge, welche die Grundschule Schilksee für das Fach Sport vorsieht. Es beinhaltet eine auf die GS Schilksee zugeschnittene und reduzierte Ausführung der Fachanforderungen Sport des Landes Schleswig-Holstein.¹

1. Allgemeines

Der im Fach zu leistende Doppelauftrag beinhaltet die Erziehung zum und die Erziehung durch den Sport. Sportunterricht hat eine erziehende und eine bildende Funktion; er dient als Mittel zu Entwicklungsförderung und gleichzeitig als Möglichkeit Bewegungskultur zu erschließen. Es geht im Sportunterricht ebenso darum, Schülerinnen und Schüler über den Unterricht hinaus zu einem lebenslangen Sporttreiben zu motivieren.



¹ Fachanforderungen 1 Sport, 2020, S. 9

1.1 Mehrperspektivität

Die **sechs Sinngebungen**² *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 und Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln* geben dem Sportunterricht eine pädagogische Bedeutung und sind ebenfalls in der Planung und Durchführung von Sportunterricht zu berücksichtigen.

1.2 Bewegungsfelder

Der Sportunterricht orientiert sich an den 7 übergeordneten Bewegungsfeldern:

1. **Spielen;**
2. **Turnen;**
3. **Laufen, Springen, Werfen;**
4. **Schwimmen;**
5. **Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen;**
6. **Raufen und Ringen;**
7. **Rollen, Gleiten, Fahren**

2. Anzustrebende Kompetenzen



Die übergeordneten Persönlichkeitskompetenzen wie die Selbst-, Sozial- und Methodenkompetenz sind in den Fachanforderungen Sport für die Primarstufe nachzulesen.

Im Folgenden werden die für das Unterrichtsfach Sport an der Grundschule Schilksee relevanten Kompetenzen thematisiert.

² Fachanforderungen Sport Primarstufe, 2020, S. 11

3. Inhalte und Themen

Im Folgenden sind mögliche Themengebiete aufgezeigt. Jedes Bewegungsfeld³ sollte mindestens einmal in der Eingangsphase und einmal in Klasse 3 oder 4 behandelt werden. Ausnahmen stellen die Themenbereiche Laufen, Springen, Werfen und Schwimmen da. Erster ist in jedem Jahr sowohl im Frühjahr und im Spätsommer zu behandeln. Schwimmen hingegen findet in einmal wöchentlich Klasse 3 statt.



Themenfeld 1: SPIELEN			
	Kompetenzerwartung	Inhalte	Beispiele
Klassenstufe 1	<ul style="list-style-type: none"> • eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen • Spielregeln vereinbaren und einhalten • miteinander und gegeneinander fair spielen • Spielideen entwickeln • mit Sieg/ Niederlage umgehen • vielfältige Spielmaterialien kennenlernen und im Spiel einsetzen, Orientierung in der Halle 	<ul style="list-style-type: none"> • Tick-/ Fangspiele • einfache Laufspiele • einfache Ballspiele • Kennenlernspiele • Spiele mit dem Fallschirm <p>ERSTES HALBJAHR KLASSE 1: KLEINE SPIELE – ab Dez mit Geräten!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brücken-/ Spiegel-/ Kettentick • Schwänzchen fangen • Chinesische Mauer • Fischer, Fischer • Feuer, Wasser, Blitz • Bärenhöhle • Stein, Schere, Papier
Klassenstufe 2			
Klassenstufe 3	<ul style="list-style-type: none"> • komplexere Spiele und Regeln • variantenreiche und kreative Spielideen • grundlegende Spielideen der Torwurf- /Torschuss- /Rückschlagspiele • „Fair-Play“ festigen und entwickeln • eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen • Spielregeln vereinbaren und einhalten • Regeln gemeinsam verändern und gestalten • Mannschaften selbstständig und spiel-bzw. wettkampforientiert bilden • mit Sieg/ Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zu komplexen Ballspielen • ein großes Sportspiel pro Stufe ausführlich • Mannschaftsaufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung) • Tick-/ Fangspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zum Prellen/ Fangen/Passen • Schatzklauen • Nummernfußball • Ball über die Schnur • Turmball • Merkball • Floorball • Fußball, Basketball • Flagfootball • Brücken-/ Spiegel-/ Kettentick <p>Externe Angebote:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handballaktionstag • DFB-Mobil • Baseball
Klassenstufe 4			

³ Fachanforderungen Sport Primarstufe, 2020, S. 14

Themenfeld 2: TURNEN

	Kompetenzerwartung	Inhalte	Beispiele
Klassenstufe 1	<ul style="list-style-type: none"> • Auf-/ Abbau von Geräten • Benennen von Geräten • mit Wagnis umgehen • dynamisches/ statisches Gleichgewicht schulen • Aufbau von Körpergefühl und Körperspannung • turnerische Grundtätigkeiten üben 	<ul style="list-style-type: none"> • Schaukeln/ Schwingen/ Hängeln • Klettern, balancieren • Rolle vorwärts/ rückwärts • Sprünge von Geräten • Schwingen an Tauen, Ringen, Reck, Trapez • Hängeln am Reck, Barren • Rollbewegungen an unterschiedlichen Geräten • Seilspringen • Rollen, Springen, Fliegen, Drehen, Stützen in Gerätelandschaften 	<p>Ab Klasse 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielerisch jedes Gerät kennenlernen • Bewegungslandschaften, Turngarten, Stationen • Ringe, Tau • Sprossenwand • Rollen, Springen • Balancieren auf Bänken, Stufenbarren... • Übungen zur Körperspannung • Rollbewegungen • Stütz- und Haltebewegungen <p>Klasse 1: Geräteführerschein (Dez)</p>
Klassenstufe 2	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Fertigkeiten in der Grobform erlernen und präsentieren • beim Turnen kooperieren • koordinative und konditionelle Fähigkeiten durch und für das Turnen erwerben 		<p>Ab Klasse 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rolle vorwärts, rückwärts • Seilspringen
Klassenstufe 3	<ul style="list-style-type: none"> • turnerische Bewegungen erlernen • zwei Bewegungsformen verbinden und flüssig präsentieren • mit Wagnis umgehen • Körpererfahrungen machen • Körperegewicht halten und stützen • Bewegungen des Fliegens/ Überkopfseins/ schnellen Drehens kontrolliert bewältigen • Akrobatische Kunststücke erfolgreich präsentieren • Geräte benennen, aufbauen und transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Rolle, Rad, Handstand in der Grobform • Absprung vom Sprungbrett • Rollbewegungen an Reck, Barren, Ringen und Tauen • Sprungbewegung am Minitrampolin • Sprünge am Minitrampolin in Serie und über Hindernisse • Körperkontrolle im Flug • Partnerakrobatik • Kleine Übungen turnen • Üben, Festigen und Erweitern der bisher gelernten turnerischen Bewegungsabläufe • Übungen zur Verbesserung turnerischer Grundlagen 	<ul style="list-style-type: none"> • komplexere Gerätelandschaften zu den Themen aus der Eingangsphase
Klassenstufe 4			

Themenfeld 3: LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN			
	Kompetenzerwartung	Inhalte	Beispiele
Klassenstufe 1	<ul style="list-style-type: none"> ausdauernd laufen körperliche Anzeichen bei Anstrengung erkennen und einschätzen in die Weite und Höhe springen mit unterschiedlichen Bällen und Materialien werfen sich mit anderen messen und seine eigenen Grenzen kennen lernen Teamfähigkeit trainieren Kondition und Kraft trainieren und einteilen lernen Laufrhythmus entwickeln Schnelligkeit trainieren Koordinative Fähigkeiten in der Leichtathletik erwerben Zeit- und Tempogefühl entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> Ausdauertraining in spielerischer Form • Staffeln aus Anlauf in die Weite springen • Weitwurf • 15/30 min ausdauernd laufen Laufen in Kleingruppen, Steigerungslauf • Intervallläufe, Läufe ins Gelände • Fangspiele • Reaktionsspiele • Sprünge mit Trampolin, über die Zauberschnur und andere Hindernisse • Weitsprünge • Schlagball werfen • Verschiedene Wurfgegenstände auf Ziele werfen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielleichtathletik • Ausdauerschulung: Postbotenspiel, Tierspiel, Busfahrer, Puzzlesläufe • Staffelläufe • Lauf-ABC <p>ZEITPLAN:</p> <p>September: Lauftag Juni/Juli: BJS</p>
Klassenstufe 2			
Klassenstufe 3	<ul style="list-style-type: none"> 	<p>Siehe Klassenstufe ½</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufabzeichen bis zu 60 Min • Wettkampf, Lauftag • Ausdauerlauf • Staffelläufe • Sprinten: Rhythmisches Laufen, Verschiedene Lauftechniken Verschiedene Starttechniken • Springen – hoch - weit 	Siehe oben!
Klassenstufe 4			

Themenfeld 4: SCHWIMMEN

	Kompetenzerwartung	Inhalte	Beispiele
Klassenstufe 1			Abfrage Ende Klasse 2 nach Schwimmzeichen Einteilung in 3 Schwimmgruppen
Klassenstufe 2			
Klassenstufe 3	<ul style="list-style-type: none"> • setzen sich mit dem Element Wasser fähigkeitsorientiert auseinander • erwerben 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 • beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik sicher in der Grobform • zeigen Ermüdungstoleranz im Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> • Wassergewöhnung • Spiel- und Bewegungsformen im hüft- bis brusttiefen Wasser • Auftriebs- und Lageübungen • Wasserbewältigung • Schweben, Tauchen, Gleiten, Atmen und Springen • sichere Schwimmbewegungen in optimaler Wasserlage in flachem und tiefem Wasser • Orientierung unter Wasser ohne Schwimmbrille • Schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen ohne Hilfsmittel • Springen ins tiefe Wasser mit sicherem Übergang in die Schwimmlage • Bade- und Schwimmregeln • ausdauerndes Schwimmen zunehmend längerer Strecken • wiederholtes schnelles Schwimmen kurzer Strecken 	Abzeichen: Seepferdchen Bronze Silber
Klassenstufe 4			

Themenfeld 5; RHYTHMISIEREN, GESTALTEN, TANZEN			
	Kompetenzerwartung	Inhalte	Beispiele
Klassenstufe 1	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen in Bewegung umsetzen • kommunizieren und kooperieren • nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um • erkunden und reflektieren rhythmische und tänzerische Grundformen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegen zu unterschiedlicher Musik • mittanzen und vortanzen • gestalten eigene Tänze • Seilspringen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufführungen bei Feiern • sich frei zur Musik bewegen/aufwärmen • Kindertänze, Bewegungslieder – Schultanz, Flashmob, Tanz-Challenges • Bälle, Bänder, Seilspringen • Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen nach Rhythmusgerät oder Musik. • Trommeln, Hände, Sticks
Klassenstufe 2			
Klassenstufe 3	<ul style="list-style-type: none"> • siehe oben 	<ul style="list-style-type: none"> • Anpassung von Bewegungsformen an einen vorgegebenen Rhythmus oder an Musik • produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung • Bewegung mit Handgeräten • Mittanzen und Vortanzen • Tänze selber gestalten • Tanz und Fitness 	<ul style="list-style-type: none"> • siehe oben
Klassenstufe 4			

Themenfeld 6: RAUFEN UND RINGEN			
	Kompetenzerwartung	Inhalte	Beispiele
Klassenstufe 1	<ul style="list-style-type: none"> • verfügen über motorische Grundlagen im Raufen und Ringen • wenden grundlegende Fertigkeiten des Raufens und Ringens an • bewältigen die psychischen Anforderungen beim Raufen und Ringen • kennen die Bedeutung von Regeln und Ritualen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zum Gleichgewicht und zur Körperspannung • Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen • Körperkontakt und Vertrauensspiele • Stopp-Regel • Begrüßungsritual und Abläufe des Raufens und Ringens • Respekt und Grenzen • Übungen mit direktem und indirektem Körperkontakt 	<ul style="list-style-type: none"> • Königstransport“ (Matte) • Vertrauensspiele • Medizinball erobern • Ritterkampf auf dem Schwebebalken oder dem blauen Elefanten • Ringen auf der Matte • Matten-Ringen • Stamm-Rollen
Klassenstufe 2			
Klassenstufe 3	<ul style="list-style-type: none"> • motorische Grundlage im Raufen und Ringen • Bedeutung von Regeln und Ritualen • aktivieren ausdauernd ihre Kraft, halten Regeln beim Ringen und Raufen ein und reflektieren diese • wenden Rituale an • zeigen sich respektvoll und akzeptieren Grenzen • gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um • können ihren Körper koordiniert einsetzen • aktivieren ausdauernd ihre Kraft 	<ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung und Gleichgewicht • Körperkontakt und Vertrauensspiele • Respekt und Grenzen • Übungen mit direktem und indirektem Körperkontakt mit dem Partner und in der Gruppe • Stopp-Regel + Regeln im Ringen • Wettbewerbsformen • Übungen zum regelkonformen und fairen Raufen und Ringen • Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten und der Kraftfähigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Kraftübungen • Matten-Ringen Vertrauensspiele: z.B. Trag- und Fall-Übungen • Seil ziehen • Ritterspiele • Ringen (auch mit Vorgaben) nur linke Hand nur mit der Schulter
Klassenstufe 4			

Themenfeld 7: ROLLEN, GLEITEN, FAHREN			
	Kompetenzerwartung	Inhalte	Beispiele
Klassenstufe 1	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Roll- und Gleitgeräte • motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen (Körperschwerpunkt, Krafteinsatz, Geschwindigkeit) • Regeln im Umgang mit Rollgeräten • zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ausdauer • Grundfertigkeiten erlernen: Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen, Bremsen • verkehrssicheres Verhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen und Erproben von Rollbrettern, Pedalos, Teppichfliesen usw. • Spiele und Übungen zur Schulung der Körperspannung • Geschicklichkeitsübungen • Regeln besprechen und reflektieren • möglich: Inliner, Scooter, Skateboard (mit Schutzausrüstung!) 	Rollbrettführerschein Klasse 2 <ul style="list-style-type: none"> • Parcours • Stoppen, Lenken, Beschleunigen, Ausweichen • Abwechselnd üben • einfache Wettkampfformen: Staffeln, Wagenrennen, Slalom • Gegenständetransport (Bälle etc.) • Taxi-Spiel (Transport des Partners) • Schattenrollen • Rollbrettfußball • Fahrzeugtag drinnen oder draußen
Klassenstufe 2			
Klassenstufe 3			
Klassenstufe 4			

4. Schulinterne Sportveranstaltungen

Der Sportunterricht ist ein fester und wichtiger Bestandteil an der Grundschule Schilksee und prägt das Schulleben mit vielfältigen Veranstaltungen entscheidend mit.

Übergeordnete Ziele sind es, die SuS zum lebenslangen Sporttreiben zu motivieren (Sport als sinnvolle Freizeitgestaltung), eine altersgemäße Förderung von Gesundheitsbewusstsein, Fitness und der eigenen Leistungsfähigkeit, Stärkung der Persönlichkeit und Förderung des sozialen Lernens.

Im Jahreskalender unserer Schule sind unterschiedliche Sportveranstaltungen seit Jahren fest verankert.

Laufen für alle: An jedem ersten Freitag im Monat joggen (bzw. gehen) alle SuS und Lehrkräfte durch das gegenüber der Schule gelegene Heischer Tal.

Tummeltage: Die kommenden Erstklässler erkunden mit den aktuellen Erstklässlern jedes Jahr zum Ende des Schuljahres eine Gerätekundschaft in der Sporthalle. Auch die älteren Jahrgänge profitieren dann von dem Geräteaufbau.

Bundesjugendspiele: Einmal jährlich zum Ende des Schuljahres finden für die gesamte Schule die Bundesjugendspiele auf unserem Sportplatz statt.

Fußballpause: In der großen Pause dürfen unsere SuS auf dem angrenzenden Fußballplatz auf großem Feld mit großen Toren Fußball spielen.

Handballaktionstag: Für die zweiten Klassen findet im September/Oktober jährlich ein Handballaktionstag unter externer Führung statt.

DFB-Mobil: Regelmäßig hält das DFB-Mobil bei uns für die dritten Klassen.

5. Leistungsbewertung⁴

Der Gesamteindruck für die Leistungsbewertung ergibt sich

- aus dem jeweiligen Können,
- aus dem Lernverhalten, das die Bereitschaft, den Leistungswillen und die sozialen Verhaltensweisen umfasst sowie ·
- aus dem Lernfortschritt, der auch die Abhängigkeit von der körperlichen Voraussetzung und von der Entwicklung der Schülerin oder des Schülers berücksichtigt.

Basis für die Leistungsbewertung im Sportunterricht sind praktisch und mündlich erbrachte Unterrichtsbeiträge in den Bereichen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen. Im Rahmen dieser genannten inhaltsbezogenen Kompetenzen lassen sich die prozessorientierten Kompetenzen erfassen. Zu den Unterrichtsbeiträgen zählen unter anderem:

	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen
Fähigkeiten und Fertigkeiten	Sportliche Leistung in den Sportarten hinsichtlich: <ul style="list-style-type: none">• erfolgreiche Teilnahme, zum Beispiel im Bewegungsfeld Spielen• Weiten, Zeiten, zum Beispiel Springen, Schwimmen• Schwierigkeit, Bewegungsqualität, zum Beispiel Turnen, Tanzen• Effizienz, zum Beispiel Raufen, Ringen	Steigerung der sportlichen Leistungen während des Unterrichtszeitraums unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Leistungsniveaus
		Lernfähigkeit bezogen auf unbekannte Bewegungsformen
		Vielseitigkeit als Erweiterung des sportlichen Leistungsspektrums
Einstellungen	Anstrengungsvermögen	Lernbereitschaft
	Selbstständigkeit	Kooperationsfähigkeit und gewaltfreie Kommunikation
	Zuverlässigkeit	Hilfsbereitschaft: Schwächere akzeptieren und unterstützen, Stärkere anerkennen
Kenntnisse	Sach- und Regelkenntnisse	Einsichtiges Handeln in Lern- und Trainingsprozessen

⁴ Vgl. Fachanforderungen Sport Primarstufe, 2020, S. 27