



Grundschule Barkauer Land

Fachcurriculum Sport



Allgemeine Grundsätze im Fach Sport

- SuS sollen im Sportunterricht zu lebenslangem Sporttreiben motiviert werden (auch zu außerschulischem Sporttreiben).
- Um die Entfaltungsmöglichkeiten der Geschlechterrollen im Sinne der Gleichstellung zu ermöglichen, wird Sportunterricht grundsätzlich koedukativ erteilt.
- Der Sportunterricht in der Primarstufe berücksichtigt die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen. Differenzierende Aufgabenstellungen sind dabei so zu gestalten, dass sie alle SuS fordern und fördern.
- Die in allen Schulformen und Schulstufen gemeinsam zugrunde liegende Position besteht darin, Bewegung, Spiel und Sport sowohl als Mittel individueller Entwicklungsförderung einzusetzen, als auch durch den Sportunterricht die Bewegungs- und Sportkultur zu erschließen. Für Sportlehrkräfte ergibt sich die Verpflichtung, diesen Doppelauftrag als sportpädagogische Aufgabe zu erkennen und im Sportunterricht durch einen möglichst hohen Bewegungsumfang und eine hohe Bewegungsintensität umzusetzen. Beide Seiten des Doppelauftrags sind in einem erziehenden und bildenden Sportunterricht von gleicher Wichtigkeit.
- Auf der Grundlage des Doppelauftrags von Sportunterricht geben fachdidaktische Leitlinien eine Orientierung für dessen Planung, Durchführung und Auswertung. Sechs pädagogische Perspektiven sind dabei leitend:
 - o Bewegungserfahrungen erweitern, Wahrnehmungsfähigkeit verbessern
 - o sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten
 - o etwas wagen und verantworten
 - o das körperliche Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
 - o kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
 - o Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln
- Im mehrperspektivischen Sportunterricht werden drei Anforderungsbereiche unterschieden, die sich nach dem Grad des selbständigen Umgangs mit Gelerntem gliedern:



- Anforderungsbereich I umfasst das Wiedergeben von Gelerntem aus einem begrenzten Zusammenhang und das Anwenden geübter Bewegungs- und Spielelemente. Dazu gehören:
 - Das Nachahmen und Demonstrieren gelernter Bewegungsabläufe
 - Das Benennen von Bewegungsmerkmalen, Regeln und Handlungsabläufen
 - Anforderungsbereich II umfasst das Anwenden von Gelerntem unter vorgegeben Gesichtspunkten auf bekannte und vergleichbare Situationen. Dazu gehören:
 - Das Verstehen, Anwenden und Kombinieren bekannter Bewegungsabläufe
 - Das Handeln nach Regeln
 - Anforderungsbereich III umfasst das planmäßige und selbständige Erarbeiten komplexer Aufgabenformate. Um die Aufgaben zu lösen, werden aus den gelernten Methoden und Lösungen passende ausgewählt. Dazu gehören:
 - Das Übertragen von Bewegungen in neue Situationen
 - Das eigenständige Lösen von Bewegungsaufgaben
 - Das Antizipieren und Bewerten fremder und eigener Bewegungshandlungen
 - Das Entwickeln von Regeln in neuen Handlungssituationen
- Kompetenzbereiche: Es werden prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen in den unterschiedlichen Bewegungsfeldern berücksichtigt.

Teilnahme am Sportunterricht

Die Teilnahme am Sportunterricht ist verbindlich. Kinder, die nicht am Sportunterricht teilnehmen können, bringen eine schriftliche Entschuldigung im Schulplaner mit.

Bekleidung im Sportunterricht

- Das Tragen von Schmuck, Uhren und ähnlichen Gegenständen ist verboten. Lange Haare sind zusammenzubinden.
- Das Tragen von Socken und Stoppersocken ist nicht zulässig, es darf barfuß teilgenommen werden, wenn es das Bewegungsthema zulässt.



Vereinbarungen an der Grundschule Barkauer Land

- In den Jahrgangsstufen 1,2,4 werden wöchentlich 2 Sportstunden à 45 Minuten erteilt.
- In Jahrgangsstufe 3 wird wöchentlich eine Doppelstunde von 100 Minuten Schwimmunterricht in der Schwimmhalle Preetz erteilt (Gesamtzeit mit Fahr- und Umziehzeit).

Sportstätte Grundschule Barkauer Land

Die Grundschule Barkauer Land verfügt über eine Zweifeldhalle und einen angrenzenden Sportplatz mit Sprunggrube. Es gibt außerdem eine ca. 100 m lange Laufbahn.

Jährliche Sportveranstaltungen der Grundschule Barkauer Land

- Bundesjugendspiele in Wettbewerbsform
- Lauftag
- Kreiswettkämpfe/Feste (z.B. Fit wie ein Fisch, Turnfest der 2. Klassen)
- Grundschulaktionstag Handball
- Skipping Hearts

Leistungsbewertung

Im Fach Sport werden keine Tests oder Arbeiten geschrieben, die Leistungsbewertung erfolgt auf Grundlage verschiedener Faktoren, z.B.: sportliche Leistung, Engagement und Einsatzbereitschaft, Hilfe beim Auf- und Abbau, faires Handeln in Spielsituationen, Spielverständnis und Spielfähigkeit, Vorführen bestimmter Techniken, Messung von Zeiten und Weiten, soziale Gesichtspunkte (Fairness, Einhaltung von Regeln, Rücksichtnahme...)

Der Gesamteindruck für die Leistungsbewertung ergibt sich aus

- dem jeweiligen Können,
- dem Lernverhalten, das die Bereitschaft, den Leistungswillen und die sozialen Verhaltensweisen umfasst
- dem Lernfortschritt, der auch die Abhängigkeit von der körperlichen Voraussetzung und von der Entwicklung der SuS berücksichtigt

Die Leistungsbewertung soll optimalerweise nicht erst am Ende eines Lernprozesses, sondern regelmäßig im Rahmen einer Unterrichtseinheit als kontinuierliche Rückmeldung stattfinden (s. Fachanforderungen Sport Primarstufe, S. 26). Die entsprechenden inhalts- und prozessbezogenen Kompetenzen finden sich in einer Tabelle zusammengefasst in den Fachanforderungen Sport Primarstufe auf Seite 27.



Übersicht Themenfelder

Eingangsphase

Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
Spielen	<ul style="list-style-type: none"> - erfassen Spielideen, erklären diese und setzen sie um - vereinbaren Spielregeln und halten diese ein - spielen fair miteinander und gegeneinander - spielen frei - entwickeln Spielideen - lernen den Umgang mit unterschiedlichen Bällen/Spielgeräten kennen und probieren diese aus - zeigen Anstrengungsbereitschaft - erwerben sportspielübergreifende Techniken 	<ul style="list-style-type: none"> - Lauf- und Fangspiele - Einfache Ballspiele - Übungen zum Werfen und Fangen - Fairplay - Nutzung unterschiedlicher Spielgeräte (Zeitungen, Luftballons, Reifen, Seile,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tickerspiele (Ketten-, Brücken-, Polizei-, Vampir-, Krake-, ...) - Schwänzchen-Klau - Chinesische Mauer - Fischer, Fischer - Umgedrehter Heringschwanz - Puzzellauf - Bingo-Staffel - Atomspiel - Feuer, Wasser, Eis - Pferde und Cowboys - Haltet das Feld/den Kasten frei - Zahlenfußball - Jägerball - Burgball - Merkbball - Schweinchen in der Mitte - Wurfbude (Ziele treffen) - 10er-Ball (5er, 7er) - Ballschule - Teilnahme „Handball-Aktionstag“



Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
Turnen - Balancieren - Schwingen - Schaukeln - Rollen - Klettern - Stützen	- erlernen turnerische Bewegungen - machen außergewöhnliche Körpererfahrungen - können mit Wagnis umgehen - stützen Körpergewicht - benennen kleine Geräte, bauen diese auf und transportieren sie - sammeln im Geräteparcours/ Abenteuerlandschaft Erfahrungen zum Schwingen, Rollen, Stützen, Klettern, Balancieren	- Schwingen, Schaukeln, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Fliegen, Drehen, Stützen in Gerätelandschaften - Rolle vorwärts - Reck, Barren, Kasten (Stützen) - Sprung (aufknien/ aufhocken, Streck sprung) - Übungen zur Körperspannung - Rücksichtnahme - Hilfestellung - Geräteaufbau nach Plan	- Geräteparcours - Bewegungslandschaften (Dschungel,...) - Stationsarbeit zum Balancieren, ... - Stationen am Boden zum Rollen/Rückenschaukel/Purzelbaum (keine Rückwärtsrolle!) → schiefe Ebene, blauer Elefant - Hockwenden an Bänken (lautes/leises Landen, Füße einzeln oder zusammen) - Übungen zur Körperspannung: Sanitäterspiel, „nasser Sack“, „Brett“, „Pendel“
Laufen, Werfen, Springen	- erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen - erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform - nehmen Wettkampfformen als Herausforderung an	- Laufschulung/ Lauf-ABC - Spiele zum ausdauernden Laufen - Reaktionsschnelligkeit trainieren - Weitwurf mit unterschiedlichen Materialien und Bällen - Wurf über ein Hindernis	- vorwärts, rückwärts, seitwärts, Hopslerlauf, Skippings, Kniehebelauf, Anfersen, Steigerungsläufe - Memory-Lauf, Puzzle-Lauf, ICE-Lauf, Bingo-Staffel, Zeitschätzläufe (1 Min.), Hase Joggi (Bilderlauf zum Anmalen), Biathlon, Staffelläufe - Tag-/Nacht-Spiel, zu zweit aus unterschiedlichen Positionen sprinten und versuchen, den Partner zu ticken - Schweißbälle, Tennisbälle, Schlagbälle - Wurf über eine Schnur, über ein Tor



Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
		<ul style="list-style-type: none"> - Stand- und Schrittweitsprung 	<ul style="list-style-type: none"> - aus dem Anlauf von einem Sprungbrett (über ein Hindernis) auf eine dicke Matte springen - Weitsprung in die Sprunggrube mit Absprung aus der Absprungzone (vom Sprungbalken)
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none"> - erkunden rhythmische Grundformen - gestalten Bewegungen mit/ ohne Handgerät - nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um - kommunizieren und kooperieren miteinander 	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinationsleiter - Einführung von Bewegungen mit Handgeräten mit Seilen, Reifen, Tücher, Schwungtuch - sich nach einem eindeutigen Takt (Trommeln) entsprechend bewegen - sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgeschichten - Bewegungslieder - Seilspringen - Stopptanz - Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen, Schwingen - Akrobatische Grundübungen
Raufen und Ringen	<ul style="list-style-type: none"> - legen Regelungen beim Kräfteressen fest, halten diese ein und reflektieren sie - kämpfen fair - spüren und beherrschen Emotionen - gehen wertschätzend mit Sieg und Niederlage um - wenden Rituale an - können ihren Körper koordiniert einsetzen - aktivieren ausdauernd ihre Kraft 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen zum Vertrauen (s. Turnen) - Spiele zur Überwindung von Berührungängsten - Rangelspiele - Kämpfen an Stationen unter verschiedenen Aufgabenstellungen und mit besprechen der Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Krankenhausticker - Pendel - Schildkröte umdrehen - Fastfoodspiel - - Zieh- und Schiebewettkämpfe auf Bänken, Matten und beweglichen Untergründen



Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
Rollen und Gleiten	<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 fortbewegen - erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens - regulieren Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit - kennen Regeln zum Umgang mit Roll- und Gleitgeräten - reflektieren eingeführte Regeln und halten diese ein - schätzen Geschwindigkeit und Risiken angemessen ein - helfen einander und kooperieren 	<ul style="list-style-type: none"> - kennenlernen unterschiedlicher Geräte wie Rollbrett, Teppichfliesen, Pedalo, (Roller) - Gleichgewicht halten beim Beschleunigen und beim Ausrollen - kontrollierte Fortbewegung, gezielte Richtungsänderung und Bremsen - Koordination beim Slalomfahren, Bremsen, Stoppen und Kurven fahren 	<ul style="list-style-type: none"> - Rollbrettführerschein - Teppichflieseneinsatz - Rollbrettparcours - Winterspiele in der Halle - kleine und große Pedalos
Schwimmen		Thema in JGS 3	



Jahrgangsstufe 3 und 4

Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> - gehen wertschätzend mit Sieg und Niederlage um - praktizieren Fairnessrituale - füllen eine Rolle mannschaftsdienlich aus - Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden und bewerten - spielen ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regelgerecht - Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen - über Spielsituationen austauschen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ballspiele: - Spielformen zum Handball, Fußball, Hockey, Basketball - ein großes Sportspiel ausführlich - Technikschtung 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielformen zum Pellen, Fangen und Passen - Takeshi - Burgball - Parteiball - Turmball - Brettball - Zahlenfußball, -handball - Abwurfspiele mit Schrittzahl - Ball über die Schnur - Brennball, Völkerball, Merkball (plus Variationen)
Turnen	<ul style="list-style-type: none"> - erlernen weitere turnerische Bewegungen - sammeln außergewöhnliche Körpererfahrungen - gehen mit Wagnis um - stützen Körpergewicht - halten Körperspannung - bewältigen Bewegungsherausforderungen (Fliegen, Überkopfsein) 	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelemente erlernen an unterschiedlichen Geräten: - Boden: Rollen, Rad, Handstand, Strecksprung - Barren: Stützen, Schwingen - Reck: Aufschwung, Umschwung, Unterschwingung - Ringe: Schwingen, halbe Drehung 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorübungen Sprung und richtiger Einsatz des Sprungbretts - Übungen zur Stützkraft - Üben an den einzelnen Geräten



Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
	<ul style="list-style-type: none"> - präsentieren akrobatische Kunststücke - benennen, transportieren und bauen Geräte sachgerecht auf 	<ul style="list-style-type: none"> - Sprung: Grätsche über Bock, Hockwende/Auf- und Durchhocken am Kasten - Minitramp: Streck sprung, halbe Drehung (Achtung: nur mit Trampolin-Schein erlaubt!) 	
<p>Laufen, Werfen, Springen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen - erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform, Techniks Schulung 	<ul style="list-style-type: none"> - Lauf, Sprung und Wurf in variierenden Bewegungssituationen - Lauf-ABC und Laufs Schulung - nehmen Wettkampf Formen als Herausforderung an - entwickeln individuelle Leistungsmöglichkeiten - kooperieren bei Wettkämpfen 	<ul style="list-style-type: none"> - vorwärts, rückwärts, seitwärts, Hops erlauf, Skippings, Kniehebelauf, Anfersen, Steigerungsläufe - Memory-Lauf, Puzzle-Lauf, ICE-Lauf, Bingo-Staffel, Zeitschätzläufe (1 Min.), Hase Joggi (Bilderlauf zum Anmalen), Biathlon, Staffelläufe - Tag-/Nacht-Spiel, zu zweit aus unterschiedlichen Positionen sprinten und versuchen, den Partner zu ticken - Orientierungs-/ Geländelauf - Sprintspiele, Staffelläufe - Stand- und Schrittweitsprung - Ausdauerndes und schnelles Laufen - Schlagwurf - → Orientierung an der Spilleichtathletik



Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none"> - erkunden rhythmische Grundformen - gestalten Bewegungen mit/ ohne Handgerät - nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um - kommunizieren und kooperieren miteinander 	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinationsleiter - Einführung von Bewegungen mit Handgeräten mit Seilen, Reifen, Tücher, Schwungtuch - sich nach einem eindeutigen Takt (Trommeln) entsprechend bewegen - sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgeschichten - Bewegungslieder - Seilspringen - Stopptanz - Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen, Schwingen - Akrobatische Grundübungen
Raufen und Ringen	<ul style="list-style-type: none"> - wenden grundlegende Fertigkeiten des Raufens und Ringens an - 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"> - Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen (auch mit Hilfsmitteln in Form von Seilen, Medizinbällen...) - Übungen und Spielformen mit direktem und indirektem Körperkontakt mit dem Partner und in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> - Stopp-Regel - Begrüßungs- und Abschiedsritual - Übungen zum regelkonformen und fairen Ringen und Raufen
Rollen und Gleiten	<ul style="list-style-type: none"> - können sich mit verschiedenen Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freien fortbewegen - üben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens - regulieren Köperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit - schätzen Geschwindigkeit und Risiken angemessen ein 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele und Übungen mit Roll- und Gleitgeräten zur Schulung der Körperspannung - vielfältige Geschicklichkeitsübungen und -spiele - Regeln zum sachgerechten Umgang mit den Geräten - Rücksichtnahme in der Gruppe - verkehrssicheres Verhalten als Teilnehmer im Straßenverkehr 	<ul style="list-style-type: none"> - Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen - Durchführung von Geschicklichkeitsübungen mit dem eigenen Fahrrad im fächerübergreifenden Unterricht mit Sachunterricht (Fahrradprüfung)



Themenfeld	Kompetenzen Die SuS ...	Inhalte	Unterrichtsbeispiele/- Ideen
Schwimmen in JGS 3	<ul style="list-style-type: none"> - setzen sich mit dem Element Wasser auseinander - erwerben erste Grundfertigkeiten (Arm- und Beinbewegung, Atmung) - können sich in unterschiedlichen Körperlagen fortbewegen - beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik sicher in der Grobform (Bauch-, Rückenlage) - wissen, dass Schwimmen lebenserhaltend und gesundheitsfördernd ist - wenden Verhaltensregeln beim Schwimmen an 	<ul style="list-style-type: none"> - Wassergewöhnung: Spiel- und Bewegungsformen im hüft- bis brusttiefen Wasser - Wasserbewältigung: Schweben, Tauchen, Gleiten, Atmen, Springen, sichere Schwimmbewegungen, Orientierung unter Wasser <u>ohne</u> Schwimmbrille - Schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen ohne Hilfsmittel in Bauch- und Rückenlage - Springen ins tiefe Wasser mit sicherem Übergang in die Schwimmlage - ausdauerndes Schwimmen - Bade- und Schwimmregeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Kleine Spiele im Wasser: Wasserstrudel, Noodle-Fangen, Herr Wassermann, Waschstraße, Springen ins Wasser, Augen unter Wasser öffnen - Übungen mit Brett und Noodle, Finger unter Wasser zeigen, sich auf den Boden des Beckens setzen/legen, wie ein Pfeil durch das Wasser gleiten, sich im Wasser drehen (Rolle) - methodische Reihe zum Startsprung - Brust- und Rückentechnik - Atemtechnik - Ringe-Tauche, Streckentauchen, Gleiten - Würfelschwimmen - Staffelschwimmen



Überblick Themen im Schuljahr in den einzelnen Jahrgangsstufen

JGS	Block 1		Block 2		Block 3		Block 4	
1	- Kleine (Kennlern-) Spiele - Vorbereitung Lauftag	Herbstferien	- Kleine Ballspiele ISV Stufe 1 - Bewegungslandschaft „Nordpol“ - „Handball-Aktionstag“	Weihnachtsferien	- Bewegungslandschaften Geräteturnen - Kooperationsspiele	Osterferien	- Rollbrett - Spilleichtathletik	Sommerferien
2	- Kleine Spiele - Vorbereitung Lauftag		- Kleine Ballspiele ISV Stufe 2 - Bewegungslandschaft „Nordpol“		- Bewegungslandschaften Geräteturnen - „Turnfest der 2. Klassen“ - Rolle vorwärts - Körperkontakt anbahnen		- Spilleichtathletik - Rollerführerschein	
3	- Kleine Spiele - Vorbereitung Lauftag - Schwimmen		- ISV Stufe 3 + Fitness - Bewegungslandschaft „Nordpol“ - Schwimmen - Bewegungschecks - „Fit wie ein Fisch“		- Geräteturnen - Seilspringdiplom - Raufen und Ringen Grundlagen - Schwimmen		- Spilleichtathletik - Roll- und Gleitschule - Schwimmen - „Skipping Hearts“	
4	- Vorbereitung Lauftag - Geschicklichkeitsübungen mit dem Fahrrad		- ISV Stufe 4 + großes Sportspiel (z.B. Floorball, Handball, ...) + Fitness - Bewegungslandschaft „Nordpol“		- Geräteturnen - Raufen und Ringen		- Spilleichtathletik	