

Schulinternes Fachcurriculum

Grundschule Großenaspe

Sport

Allgemeine Hinweise

- Der Verzehr von Getränken und Speisen ist in der Halle nicht gestattet.

Sicherheitshinweise

- Draußen nicht bei nassem Boden laufen.
- Bei Auf- und Abbau beachten, ob die Kinder bereits den Geräteführerschein erworben haben

Wer darf was benutzen zb Minitrampolin

Bekleidung

- Sportbekleidung entsprechend den Temperaturen
- Festes Schuhwerk
 - o Bei Vergessen: barfuß teilnehmen lassen
 - o Hallenschuhe => helle Schuhsohle
 - o Mitbringen der Draußensportschuhe im Vorfeld ankündigen
- Schmuck muss abgenommen werden
 - o z.B. durch die „Schmuckpolizei“ (ein Kind sammelt Schmuck ein)

Draußen Sportunterricht

Besondere schulinterne Vereinbarungen

Allgemeine Tipps

- Lehrkraft ist Bewegungsvorbild => Aufgaben demonstrieren

Reflexion im Sportunterricht

Tipp: Vermeidung von Namensnennung, damit nur über die Sache gesprochen wird

Inhalt

Die Einteilung sowie die Inhalte orientieren sich an den Fachanforderungen und dem Leitfaden des Landes Schleswig-Holsteins für den Sportunterricht in der Primarstufe.

Im Folgenden wird das Schuljahr in vier Quartale eingeteilt. Dabei stellt ein Block jeweils ein Quartal dar. Die Quartale sind die jeweiligen Abschnitte von den vergangenen bis zu den kommenden Schulferien.

Block 1 = Sommerferien bis Herbstferien

Block 2 = Herbstferien bis Weihnachtsferien

Block 3 = Weihnachtsferien bis Osterferien

Block 4 = Osterferien bis Sommerferien

Die sieben Bewegungsfelder werden in den Schuljahren eins bis vier folgend durchlaufen:

Quartalsübersicht

Jahrgangsstufe 1/2

ZEITBLOCK	BLOCK 1		BLOCK 2		BLOCK 3		BLOCK4	
Aspekt								
Bewegungsfeld	Spiele	Laufen, Springen, Werfen	Turnen	Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	Spiele	Raufen und Ring	Rollen, Gleiten, Fahren	Laufen, Springen, Werfen

Jahrgangsstufe 3

ZEITBLOCK	BLOCK 1		BLOCK 2		BLOCK 3		BLOCK4	
Aspekt								
Bewegungsfeld								

Jahrgangsstufe 4

ZEITBLOCK	BLOCK 1		BLOCK 2		BLOCK 3		BLOCK4	
Aspekt								
Bewegungsfeld								

Jahrgangsstufe 1/2 (Eingangsphase)

ZEITBLÖCKE Aspekt	BLOCK 1		BLOCK 2	
Bewegungsfeld	Spiele	Laufen, Springen, Werfen	Turnen	Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen
Ausgewählte Inhalte der Bewegungsfelder	- Kleine (Kennenlern-) Spiele - Orientierung im Raum: Sporthalle <i>Beispiele:</i> - Tickspiele - Schwungtuchspiele	- Vorbereitungen für den Crosslauf <i>Beispiele:</i> - ausdauernde Laufspiele - Hindernislaufspiele - Spiele zur Förderung der Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit	- Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Fliegen, Drehen und Stützen in Gerätelandschaften - turnerische Fertigkeiten in Grobform - Kopfsteuerung beim Rollen - Durchführung des Geräteführerscheins (alle 2 Jahre)	- (weihnachtliche) Kindertänze zur Musik
Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung	! Tipp: Rohrisolierung oder halbe Schwimmnudel als Tickstab nutzen, sowie eine angemessene Anzahl von Tickenden (1 Tickkind pro 5 Kinder)	- Höhe der Hindernisse - Länge der Laufstrecke - Länge und Anzahl der Laufpausen	- Gerätelandschaft ist zu differenzieren in - o Stabilität/ Labilität - o Höhe/ Weite/ Breite - o Hilfestellung - o Wagnis und Risiko ! Tipp: Gerätelandschaft in eine alters-angemessene Geschichte einbetten	- Tanz gliedern in Bewegungsabschnitte - o sich wiederholende Bewegungsabläufe - o differenzierte Einzelelemente ! Tipp: Visualisierung der Tanzschritte

Sicherheitshinweise	- Soziale Strukturen noch unklar durch Einschulung	- teils kein Geräteführerschein vorhanden	- Kinder auf Gefahren hinweisen - Gerätelandschaft an Fähigkeiten der Kinder anpassen - Absicherung/ Hilfestellung bewusst auswählen	- Formatierung im Tanz beachten
Fachsprache und Reflexion	<i>Reflexion</i> -über Einhaltung von Regeln im Spiel ! Tipp: Vermeidung von Namensnennung bei Reflexion, damit nur über die Sache gesprochen wird.	<i>Fachbegriffe</i> - wie Ausdauer, Atemrhythmus, Strecke, Hürde/ Hindernis <i>Reflexion</i> - über ein angemessenes Lauftempo, z.B.: Beschreibe/ Erkläre, wie du die lange Laufstrecke ohne Pause laufen konntest.	<i>Fachsprache</i> - Geräte benennen - Präpositionen innerhalb eines Aufbaus (auf, unter, neben,...) besprechen <i>Reflexionsfragen wie:</i> - Wo warst du heute besonders mutig? - Welche Körperteile hast du besonders trainiert? - An welcher Station musstest du dich besonders konzentrieren? - An welcher Station hast du deine Arme trainiert? - Wie kann unser Aufbau/ Abbau schnell gelingen?	<i>Fachbegriffe</i> - wie Rhythmus, Refrain und Strophe thematisieren <i>Reflexionsfragen wie:</i> - Was hilft dir die Tanzschritte zu behalten? - Was hilft dir den richtigen Einsatzpunkt in der Musik zu finden?

Kompetenzziele	- SuS entwickeln Spielverständnis - SuS kennen festgelegte Regeln und entwickeln die Bereitschaft, danach zu handeln - SuS kooperieren im Spiel	- SuS zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz - SuS erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten des Laufens - SuS entwickeln ihre individuellen Leistungsmöglichkeiten	- SuS reflektieren die subjektive Wahrnehmung des eignen Körpers - SuS lernen Risiken abzuwägen und ihre eigene Leistungsfähigkeit sicher einzuschätzen - SuS kooperieren beim Turnen und helfen einander - SuS erwerben koordinative und konditionelle Fähigkeiten durch und für das Turnen - SuS zeigen Anstrengungsbereitschaft und Konzentration beim Turnen (- SuS kennen den sachgerechten Umgang mit den Turngeräten)	- SuS können mittanzen und vortanzen - SuS gestalten, improvisieren und präsentieren rhythmische Bewegungen
Leistungsüberprüfung	- Beobachtung von Spielverständnis und Fairness	- Teilnahme am Crosslauf	- z.B. regelmäßige Präsentation einer Lieblingsstation - Geräteführerschein	- Präsentation des Tanzes

ZEITBLÖCKE Aspekt	BLOCK 3		BLOCK 4	
Bewegungsfeld	Spiele	Raufen und Ringen	Rollen, Gleiten, Fahren	Laufen, Springen, Werfen
Ausgewählte Inhalte der Bewegungsfelder	- Ballschule also: ○ Ballgewöhnung ○ vielfältiges Werfen ○ Fangen ○ zielgerichtetes Werfen ○ den Ball im Miteinander sicher fangen und werfen ○ den Ball im Gegeneinander sicher fangen und werfen ○ erste Teamspiele, wie z.B. Turmball	- Kooperationsspiele - miteinander Spielen - Körperkontakt über Spiele anbahnen - Vertrauensspiele - Respekt und Grenzen	Jährlich im Wechsel: - Rollbrettführerschein und Rollerführerschein/ Fahrradtraining	- Vorbereitung Lauftag: ○ ausdauernde Laufspiele ○ Anstrengungsbereitschaft fördern ○ Atemtechniken thematisieren - Vorbereitung Bewegungstag: ○ Lauf, Sprung und Wurf in variierenden Bewegungssituationen ○ vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten ○ Lauf, Sprung und Wurf im Freien ○ spielerische Wettkampfformen
Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung	- verschiedene Wurfgeräte anbieten	- Regeln gemeinsam anpassen	- an Vorerfahrungen der Kinder anknüpfen	! Tipp: - Bewegungsabläufe visualisieren (Tippkarten)

	- Visualisierung von Tipps zum Fangen und Werfen - Gruppengröße und -zusammenstellung anpassen	- Körperkontakt bleibt freiwillig	- Hilfestellungen bewusst wählen	- Schweifbälle zur Veranschaulichung der Flugbahn nutzen
Sicherheitshinweise	- Wurfbahnen bewusst wählen - Ballvermeidungsspiele aussparen	- Soziale Strukturen berücksichtigen - Stopp-Regel	- Regeln bewusst auswählen, einführen und dauerhaft in der Sporthalle visualisieren - Auswahl von Bewegungsraum und Gruppengröße (passend zur Orientierungsfähigkeit) ! WICHTIG: Helmpflicht für Roller und Fahrrad	- Lauf- und Wurfbahn bewusst wählen - Absicherung/ Hilfestellung bewusst auswählen
Fachsprache und Reflexion	<i>Fachbegriffe wie:</i> - beidhändig/ einhändig - Wurfarm - Schrittstellung - Flugbahn - Benennung der Ballarten <i>Reflexionsfragen wie:</i> - Was hilft dir den Ball sicher zu fangen? - Was hilft dir den Ball gezielt zu werfen?	<i>Reflexionsfragen wie:</i> - Wann konntest du anderen im Spiel besonders vertrauen? - Was hilft dir Vertrauen aufzubauen?	<i>Fachbegriffe wie:</i> - Fahrposition - Kurve (links/ rechts) <i>Reflexionsfragen wie:</i> - Worauf achtest du bei einer Kurvenfahrt? - Wie gelingt es dir schnell zu fahren/ bremsen?	<i>Fachbegriffe wie:</i> - Absprung und Landung - Hürde - Wurfarm - Startposition - Sprinten <i>Reflexionsfragen wie:</i> - Welchen Tipp kannst du anderen Kindern geben, um besonders weit zu werfen/ springen?

	- Wodurch konnte dein Partnerkind den Ball sicher fangen?	- Wodurch konntest du/ ihr die Aufgabe gut lösen? - Welche Regel brauchen wir noch damit du dich sicher fühlst?	- Was tust du, um Zusammenstöße zu vermeiden?	- Mit welcher Technik kannst du besonders hoch springen?
Kompetenzziele	- SuS beherrschen einfache Ballfertigkeiten - SuS üben und reflektieren grundlegende Spieltaktiken - SuS gestalten sportspielübergreifende Ballspiele	- SuS akzeptieren Grenzen anderer Kinder - SuS kennen die Bedeutung von Regeln - SuS halten Regeln ein und reflektieren diese - SuS kommunizieren Störungen und argumentieren zu entsprechenden Lösungen - SuS kooperieren im Spiel - SuS leisten ihren Spielbeitrag im Miteinander	- SuS kennen Regeln zum Umgang mit Rollgeräten - SuS schätzen Geschwindigkeit und Risiken angemessen ein - SuS können sich mit (verschiedenen) Rollgeräten fortbewegen	- SuS erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen - SuS nehmen spielerische Wettkampfformen als Herausforderung an - SuS zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz - SuS entwickeln ihre individuellen Leistungsmöglichkeiten
Leistungsüberprüfung	(- Turmballturnier innerhalb der Eingangsphase)	- Beobachtung von respektvollem Umgang und der Kooperationsfertigkeit	- Rollbrettführerschein bzw. Rollerführerschein	- Lauftag - Bewegungstag (angelehnt an frühere Bundesjugendspiele)

Jahrgangsstufe 3

ZEITBLÖCKE Aspekt	BLOCK 1		BLOCK 2	
Bewegungsfeld				
Ausgewählte Inhalte der Bewegungsfelder				
Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung				
Sicherheitshinweise				
Fachsprache und Reflexion				
Kompetenzziele				
Leistungsüberprüfung				

ZEITBLÖCKE Aspekt	BLOCK 3		BLOCK 4	
Bewegungsfeld				
Ausgewählte Inhalte der Bewegungsfelder				
Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung				
Sicherheitshinweise				
Fachsprache und Reflexion				
Kompetenzziele				
Leistungsüberprüfung				

Jahrgangsstufe 4

ZEITBLÖCKE Aspekt	BLOCK 1		BLOCK 2	
Bewegungsfeld				
Ausgewählte Inhalte der Bewegungsfelder				
Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung				
Sicherheitshinweise				
Fachsprache und Reflexion				
Kompetenzziele				
Leistungsüberprüfung				

ZEITBLÖCKE Aspekt	BLOCK 3		BLOCK 4	
Bewegungsfeld				
Ausgewählte Inhalte der Bewegungsfelder				
Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung				
Sicherheitshinweise				
Fachsprache und Reflexion				
Kompetenzziele				
Leistungsüberprüfung				

