

Schulinternes Fachcurriculum im Fach Sport der Grundschule Bickbargen

03.02.2025

Der Sportunterricht an unserer Schule ist nach folgendem Flussdiagramm aufgebaut.



In allen Kompetenzbereichen sollen folgende allgemeine Kompetenzen vermittelt werden:

Die Schülerinnen und Schüler...

... zeigen Anstrengungsbereitschaft.

... halten sich fit.

... erwerben koordinative und konditionelle Fähigkeiten.

Klassenstufe 1/2

Kompetenzbereich: Spielen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none">- kennen vielfältige Grundformen der Sportspiele.- kooperieren im Spiel.- kennen den sachgerechten Umgang mit Kleingeräten.- leisten ihren Spielbeitrag im Mit- und Gegeneinander.- beherrschen einfache Ballfertigkeiten.- kennen festgelegte Regeln und entwickeln die Bereitschaft danach zu handeln.- kommunizieren eigene Spielideen und argumentieren zu Lösungen bei Störungen.- halten sich fit durch das Spielen.	<ul style="list-style-type: none">- Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten (Kleingeräte wie verschiedene Bälle, Tücher,...)- Miteinander spielen (kooperative Spielideen wie z.B Schwungtuch)- Geräteführerschein- Integrative Sportspielvermittlung	<p>Siehe Ordner „Spielen“</p>

Kompetenzbereich: Turnen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none">- gestalten und üben turnerische Grundtätigkeiten.- nehmen neue und ungewohnte Körperpositionen ein.- reflektieren die subjektive Wahrnehmung des eigenen Körpers.- können Körperspannung halten.- kommunizieren beim Auf- und Abbau.- kennen den sachgerechten Umgang mit Turngeräten.	<ul style="list-style-type: none">- Schwingen, klettern, hangeln, balancieren, rollen, springen, fliegen, drehen und stützen (verschiedene Gerätelandschaften)- Allgemeines Rollen und , Anbahnung zum Handstand durch Zappel- und Krabbelhandstand- Vielfältige Sprungbewegungen- Übungen zur Körperspannung zu zweit oder in Kleingruppen oder im Spiel (Baumstamm)- Spielerischer und zielgerichteter Gerätetransport- Aufhocken auf/Überhocken einer Langbank (Stützkraft)	<p>Siehe Ordner „Turnen“</p>

Kompetenzbereich: Laufen, Springen, Werfen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen. - nehmen Wettkampfformen als Herausforderung an. - entwickeln individuelle Leistungsmöglichkeiten. - kooperieren in Wettkampfsituationen und verarbeiten Sieg- und Niederlage angemessen. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Laufspiele (Tickspiele, Staffelläufe, ...) - Ballschule: verschiedene Bälle und ihre Eigenschaften kennenlernen - vielfältige Wurfspiele und Zielwurf mit unterschiedlichen Geräten (kleine Bälle, Schweifbälle, Reifen) - unterschiedliche Sprungübungen und Spiele zum Springen in die Weite, über Hindernisse und in die Höhe - Ausdauertraining - Hürdenlauf (Koordinations- Parcours) - Laufabzeichen 15/30/60 Minuten - Kinderleichtathletik-Wettkampf 	<p>Siehe Ordner „Laufen, Springen, Werfen“</p>

Kompetenzbereich: Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - erkunden und reflektieren tänzerische Grundformen. - nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um. - tanzen miteinander. - gestalten, improvisieren und präsentieren rhythmische Bewegungen. - kommunizieren und kooperieren miteinander. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anpassung der eigenen Bewegungen an einen Rhythmus (Laufen zu Musik, freies Bewegen, Stopptanz, ...) - Bewegungsgeschichten - Kindertänze - Seilspringen 	<p>Siehe Ordner „Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen“</p>

Kompetenzbereich: Raufen und Ringen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - verfügen über motorische und affektive Grundlagen im Ringen und Raufen. - bewältigen die psychischen Anforderungen beim Ringen und Raufen. - erarbeiten gemeinsame Regeln. - kennen eigene Grenzen und schützen diese. - kommunizieren miteinander. - kennen die Bedeutung von Regeln und Ritualen. - halten Regeln ein und reflektieren diese. - setzen ihren Körper koordiniert ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauensspiele mit dem Partner und in der Gruppe - Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht - Spiel- und Übungsformen zum Kräften messen mit indirektem und direktem Körperkontakt in Partnerarbeit oder in der Gruppe - Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen - Strategien entwickeln - Schiedsrichterfunktion einnehmen - Regeln und Fairnessrituale erarbeiten und anwenden (Stopp-Regel, Begrüßungsrituale) 	<p>Siehe Ordner „Raufen und Ringen“</p>

Kompetenzbereich: Rollen, Gleiten, Fahren

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - verfügen über motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen, Gleiten und Fahren. - können sich mit unterschiedlichen Roll- und Gleitgeräten fortbewegen. - kennen Regeln zum Umgang mit Roll- und Gleitgeräten. - regulieren Krafteinsatz, Körperschwerpunkt und Geschwindigkeit. - schätzen Risiken und Geschwindigkeit angemessen ein. - helfen einander und kooperieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen und Übungen mit verschiedenen Rollgeräten machen (Pedalo, Rollbrett) - Gleiten mit Teppichfliesen - Rollbrettführerschein - Rollbrettparcours - Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen - Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten 	<p>Siehe Ordner „Rollen, Gleiten, Fahren“</p>

Klassenstufe 3 und 4

Kompetenzbereich: Spielen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none">- mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren.- kennen und wenden festgelegte Regeln an und gestalten eigene Regeln zu Spielideen.- spielen ein großes Sportspiel nach vereinfachten, festgelegten Regeln.- üben und reflektieren grundlegende Spieltaktiken.- kooperieren im Spiel.- beherrschen Ballfertigkeiten.	<ul style="list-style-type: none">- Spielformen zum Fußball (Minifußball)- Spielformen zum Handball (Minihandball)- Spielformen zu Rückschlagspielen- ein Sportspiel ausführlich: Basketball, Handball, Volleyball oder Floorball (Technikschulung)- Wurf- und Fangtechniken	Siehe Ordner „Spielen“

Kompetenzbereich: Turnen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none">- gestalten und üben turnerischer Grundtätigkeiten.- annehmen neuer und ungewohnter Körperpositionen.- reflektieren subjektive Wahrnehmung des eigenen Körpers.- zeigen die Bereitschaft, turnerische Handlungen zu vollziehen.- können Körperspannung halten.- erlernen und präsentieren erste turnerische Fertigkeiten in Grobform.- beherrschen die Kopfsteuerung vom Rollen und Drehen.- lernen Übungskombinationen kennen.- kooperieren im Turnen mit Partner und in einer Gruppe.- kennen den sachgerechten Auf- und Abbau von Geräten.	<ul style="list-style-type: none">- Bewegungslandschaften mit Geräteaufbau zum Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Fliegen, Drehen und Stützen- Absprung mit Sprungbrett- Sprungbewegung am Minitrampolin- Stützen- Einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen, z.B. Stützsprung am Bock, Hockwende am Kasten mit Minitrampolin oder Sprungbrett- Kombinationen von Bewegungen und Veränderung der Körperlage im Raum- Partnerakrobatik und zugehörige Regeln- einige Einzelelemente erlernen- einfache Hilfestellungen	Siehe Ordner „Turnen“

Kompetenzbereich: Laufen, Springen, Werfen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen. - erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform. - können sicher und sachgerecht mit Geräten umgehen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Staffelläufe - Kurzstreckenläufe/Sprints - Schlagwurf/Zielwurf - Weitsprung/ Zonenweitsprung/ Standweitsprung - Ausdauertraining/ Ausdauerspiele - Hürdenlauf (Koordinations- Parcours) - Laufabzeichen 15/30/60 Minuten - Kinderleichtathletik-Wettkampf 	<p>Siehe Ordner „Laufen, Springen, Werfen“</p>

Kompetenzbereich: Schwimmen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - setzen sich mit dem Element Wasser fähigkeitsorientiert auseinander. - erwerben erste Grundfertigkeiten des Schwimmens. - können den Arm-, Bein- oder Körperantrieb mit der Atmung verbinden. - können sich in unterschiedlichen Körperlagen fortbewegen. - wenden Verhaltensregeln im Schwimmbad und beim Schwimmen an und stellen Sicherheit her. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wassergewöhnung - Wasserbewältigung - Technik des Brust- und Rückenschwimmens - Atemtechnik (Ausatmung ins Wasser) - Tieftauchen (Schulterhöhe, 2m) - Streckentauchen - ausdauernd schwimmen - Möglichkeit zur Schwimmprüfung schaffen (Seepferdchen, Bronze-, Silber-, Goldabzeichen) - Baderegeln - verschiedene Sprünge vom Beckenrand, Startblock, 1m-Brett, 3m-Brett 	<p>Siehe Ordner „Schwimmen“</p>

Kompetenzbereich: Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - erkunden und reflektieren rhythmische und tänzerische Grundformen. - nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um. - können mittanzen und vortanzen. - gestalten Tänze mit vorgegebenen Schritten. - kommunizieren und kooperieren miteinander. 	<ul style="list-style-type: none"> - aerobicähnliche Formen - gehen, federn, hüpfen, springen, laufen, drehen und schwingen - freies Bewegen mit Handgeräten - Bewegungsgeschichten - Seilspringen 	<p>Siehe Ordner „Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen“</p>

Kompetenzbereich: Raufen und Ringen

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - können Regeln beim Kräfteressen festlegen und einhalten. - kämpfen fair. - gehen wertschätzend mit Sieg und Niederlage um. - können Emotionen spüren und beherrschen. - können grundlegende Fertigkeiten des Raufens und Ringens anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauensspiele mit dem Partner und in der Gruppe - Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht - Spiel- und Übungsformen zum Kräfteressen mit indirektem und direktem Körperkontakt in Partnerarbeit oder in der Gruppe - Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen - Strategien entwickeln - Schiedsrichterfunktion einnehmen - Regeln und Fairnessrituale erarbeiten und anwenden (Stopp-Regel, Begrüßungsrituale) - Einführung in die Wendetechnik 	<p>Siehe Ordner „Raufen und Ringen“</p>

Kompetenzbereich: Rollen, Gleiten, Fahren

Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/-ideen
<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - verfügen über motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen, Gleiten und Fahren. - nutzen unterschiedliche Roll-, Gleit- und Fahrgeräte und bewegen sich damit fort. - erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens. - regulieren Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit. - kennen Regeln zum Umgang mit Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freien. - halten eingeführte Regeln ein. - achten auf ihre Sicherheit und die Sicherheit der anderen. - helfen einander und kooperieren beim Rollen, Gleiten und Fahren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen und Übungen mit verschiedenen Rollgeräten machen (Pedalo, Rollbrett, Fahrrad) - Gleiten mit Teppichfliesen - Rollbrettparcours - Fahrradführerschein - Geschicklichkeitsübungen und -spiele - Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen - Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten 	<p>Siehe Ordner „Rollen, Gleiten, Fahren“</p>