

Schulinternes Fachcurriculum für das Fach Sport



Schulen am Moor
Standorte Ostrohe und Süderholm

Fachschaft Sport, März 2024



Sich durch Bewegung ausdrücken

	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
	Eingangsphase 1-3 Jahre			
Rythmen in Bewegung umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> - In langsamen und schnellen Hopschritt unterschiedliche Raumwege zurücklegen - sich nach eindeutigen Takt entsprechend bewegen 		<ul style="list-style-type: none"> - einen Kindertanz oder Trendtanz in der Gruppe tanzen und präsentieren 	
Bewegung mit und ohne Handgerät gestalten	<ul style="list-style-type: none"> - sich pantomimisch in unterschiedliche Rollen - erkennbar bewegen - einfache Formen des Seilspringens vorführen 		<ul style="list-style-type: none"> - themen-und / oder musikbezogen Bewegungen improvisieren 	
Akrobatische Bewegungen mit und ohne Gerät	<ul style="list-style-type: none"> - mit Tüchern und Tellern jonglieren 		<ul style="list-style-type: none"> - mit einem Partner ein akrobatisches Kunststück präsentieren 	

Spiele

	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
	Eingangsphase 1-3 Jahre			
Allgemeine Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen - Spielregeln vereinbaren und einhalten - Miteinander und gegeneinander fair spielen 		<ul style="list-style-type: none"> - Eine Rolle im Spiel mannschaftsdienlich erfüllen - Mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren - Mannschaften nach dem Zufalls-, Auswahl- und Zuwahlverfahren bilden und bewerten 	
Spielform-bezogene Spielfähigkeit			<ul style="list-style-type: none"> - Ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartgerecht spielen - Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen 	

**Sich an Geräten
bewegen**

	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
	Eingangsphase 1-3 Jahre			
Turnerische Bewegungsformen erlernen	- eine Rolle vorwärts aus dem Stand turnen		- Zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- und Geräteturnen verbinden und flüssig präsentieren	
Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren	- aus unterschiedlichen Höhen im kontrollierten Niedersprung im Stand beidbeinig sicher landen		- Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder Über-Kopf-Seins oder des schnellen Drehens kontrolliert bewältigen	
Das Körpergewicht halten und stützen	<ul style="list-style-type: none"> - im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen - an einer Stange hangeln - am Barren stützen 		<ul style="list-style-type: none"> - im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen - Einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen 	

		Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
		Eingangsphase 1-3 Jahre			
Sich an Geräten bewegen	Mit Wagnis und Risiko sicher umgehen	- Ein Gerätearrangement mit differenzierten Anforderungen zum Klettern, Hangeln, Balancieren, Schwingen und Springen selbstsichernd bewältigen		- Im Team Geräte aufgabengerecht arrangieren und auf Über- oder Untersicherung überprüfen	
	Geräte benennen und sachgerecht Auf- und Abbauen	- Geräte anhand von Aufbauplänen o.Ä. aufbauen		- Geräte anhand von Aufbauplänen o.Ä. aufbauen	

**Laufen, Springen,
Werfen**

	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
	Eingangsphase 1-3 Jahre			
Das Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen	- Im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen		- Mindestens 20 Minuten ausdauernd laufen	
Körperliche Reaktion beim Laufen wahrnehmen	- Zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden		- Körperliche Reaktion (Puls, Schwitzen, Atmung, Seitenstiche) beim Laufen erfahren und erklären	
In die Weite und Höhe Springen	- Aus einem Anlauf hoch und weit springen und sicher landen		- Einen Anlauf effektiv für einen Sprung in die Weite umsetzen	

**Laufen, Springen,
Werfen**

	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
	Eingangsphase 1-3 Jahre			
Mit unterschiedlichen Bällen weit werfen	- Unterschiedliche Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen		- Einen kleinen Ball in Schlagwurftechnik in die Weite werfen	

		Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4	
		Eingangsphase 1-3 Jahre				
Sich im und auf dem Wasser bewegen	Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen				<ul style="list-style-type: none"> - Eine Hockschwebe und eine Sinkschwebe in stehetiefen Wasser ausführen 	
	Sich schwimmend im Wasser fortbewegen				<ul style="list-style-type: none"> - Mindestens 5 Minuten sicher in einer beliebigen Schwimmlage vorwärts und rückwärts in tiefem Wasser schwimmen 	
	Tauchen und Springen				<ul style="list-style-type: none"> - Zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder Einmeterbrett präsentieren - Nach beidfüßigem Abdruck vom Beckenrand unter Wasser durch einen Reifen gestreckt gleiten 	

**Sich im und auf dem
Wasser bewegen**

	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
	Eingangsphase 1-3 Jahre			
Öffentliche Schwimmbäder den Regeln entsprechend nutzen			<ul style="list-style-type: none">- Die hygienisch notwendigen Maßnahmen selbstständig umsetzen- Die Baderegeln erklären und umsetzen	

Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

Leistungsfeststellungen und Leistungsbewertungen geben den Schülerinnen und Schülern Rückmeldungen über den erreichten Kompetenzstand.

Grundsätzlich ist zwischen Lernsituationen und Leistungs- oder Überprüfungssituationen zu unterscheiden. In den Lernsituationen ist das Ziel der Kompetenzerwerb. Für den weiteren Lernfortschritt ist es wichtig, bereits erworbene Kompetenzen herauszustellen und die SuS zum Weiterlernen zu ermutigen. Bei Überprüfungssituationen steht die Anwendung des Gelernten im Vordergrund.

Im Fach Sport werden keine schriftlichen Arbeiten oder Tests geschrieben. Es finden im Sportunterricht folgende Formen der Lernkontrollen statt:

- Messung von Zeiten und Weiten
- Vorführen bestimmter Techniken
- Bewertete Spielsituationen in denen Spielverständnis und Spielfähigkeit geprüft wird

Die Note ergibt sich aus dem Unterricht und den darin gezeigten Leistungen.

Festlegung der Ermittlung der Zeugnisnote. Die Sportnote setzt sich zu je einem Drittel aus folgenden Punkten zusammen:

- sportmotorische Leistungen
- individuelle Entwicklung der sportmotorischen Leistungen
- soziale Gesichtspunkte (Fairness, Einhaltung von Regeln, Einbeziehen von Schwächeren, Rücksichtnahme)

Maßnahmen zur Differenzierung

Es ergibt sich eine Differenzierung durch kooperative Lernformen, in denen sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig Hilfestellungen geben können. In vielen Lernsituationen gibt es dem unterschiedlichen Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler angemessene Aufgaben (unterschiedliche Höhen von verschiedenen Geräten, Reckhöhen, Brettabstände). In den Sportspielen wird bei der Mannschaftseinteilung die Leistungsstärke der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt. Leistungsstärkere Schülerinnen und Schüler können Zusatzaufgaben oder erschwerte Voraussetzungen bekommen. Leitungsfeststellungen und Leistungsbewertungen geben den Schülerinnen und Schülern Rückmeldungen über den erreichten Kompetenzstand.

Fachliche Projekte, Wettbewerbe, Nutzung außerschulischer Lernorte

Die Schulen am Moor führen jährlich folgende Sportaktivitäten durch:

- Leichtathletik Bundesjugendspiele nach den neuen Richtlinien im Sommer
- Durchführung des „Bewegungs-Checks“ MOBAK in den 3. Klassen
- Sportfeste mit erlebnisorientierten Bewegungslandschaften im Winter
- Teilnahme am Lauftag „Laufwunder“ und damit möglicher Erwerb der Laufabzeichen in Bronze, Silber und Gold
- möglicher Erwerb des Sportabzeichens in Zusammenarbeit von Schule und Verein
- Vorbereitung und freiwillige Teilnahme am Heider Stadtlauf