

Sportcurriculum der Auefeldschule

Klasse 1 und 2

Inhaltsfeld	Inhalte	Die Schülerinnen und Schüler können... (Kompetenzerwartung)	
Spielen Bewegungsgrundform entwickeln	Umgang mit Spielgeräten gemeinsamer Auf- und Abbau von kleinen Spielgeräten Freies Spielen mit und ohne Material Spiele in Gruppen und Mannschaften z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - Eismaschine - Hase und Jäger - Feuer, Wasser, Luft - Staffelspiele... - Brennball - Zombieball 	Bewegungskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Grundformen der Bewegung anforderungsbezogen ausführen und im Rahmen ihrer eigenen Möglichkeiten verbessern - in sportlichen Handlungssituationen anforderungsgemäß reagieren - mit- und gegeneinander spielen Urteils- und Entscheidungskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbedingt reflektieren Teamkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften benennen, einhalten, aufstellen und variieren - sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - unter Anleitung Konflikte lösen - Interessen und Leistungsunterschiede berücksichtigen 	
Bewegen an und mit Geräten	Einführung in die Benutzung der Geräte: <ul style="list-style-type: none"> - Matten, Bänke... Auf- und Abbau Stützen, Rollen, Hangeln, Balancieren, Springen an verschiedenen Geräten	Urteils- und Entscheidungskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Risiken benennen und Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen - Erarbeitung von Regeln bzgl. des Aufbaus und der Nutzung von Geräten - Hilfestellungen anbahnen und kennen lernen - das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsbezogen handeln Teamkompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - situationsbedingt kooperieren - kontrolliert fallen und landen Bewegungskompetenz: <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungen anforderungsgemäß steuern und 	

		<p style="text-align: center;">variieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - sportliche Handlungssituationen koordinativ bewältigen 	
Gymnastik, rhythmisches Bewegen, Tanzen	<p>Bewegen zur Musik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit Material (Tücher, Schwungtuch, Bänder) - ohne Material - Schwungtuch <p>Bewegungsformen: z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gehen, Springen, Hüpfen, Galoppieren - Rhythmisches Laufen <p>Bewegungsgestaltung mit dem eigenen Körper:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klatschrhythmus - Stampfrhythmus <p>Kleine, einfache Tänze</p>	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten und präsentieren - Rhythmen in Bewegung umsetzen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - situationsbedingt kooperieren - verschiedene Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren 	
Laufen, Springen, Werfen	<p>Laufen, ausdauerndes Laufen</p> <p>Laufen auf verschiedenen Untergründen</p> <p>Staffelläufe</p> <p>Springen mit einem und beiden Beinen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit und ohne Anlauf - in die Höhe - in die Weite <p>Mit unterschiedlichen Bällen werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit einer oder beiden Händen - aus dem Stand - aus dem Lauf - auf feste und bewegliche Ziele <p>Kleine Wurf-Spiele mit dem Ball</p> <p>Üben für die Bundesjugendspiele ab Klasse 2, für Wettkämpfe und für Sponsorenlauf</p>	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegung anforderungsgemäß steuern und variieren - Grundform der Bewegung anforderungsbezogen ausführen und verbessern <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbezogen reflektieren - Bewegungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Rollen einnehmen, ausfüllen - Interessen und Leistungsunterschiede berücksichtigen 	

	<ul style="list-style-type: none"> - ausdauerndes und rhythmusbetontes Laufen - auf ein Signal hin auf dem Stand beschleunigen - Werfen eines Schlagballs aus dem Stand in die Weite - Springen aus einer Absprungzone in die Weite mit beidbeiniger Landung - Pendelstaffel 		
Rollen, Fahren, Gleiten	<p>Bewegen auf rollenden Untergründen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedalos - Rollbretter - Rollbretttransport <p>„Rollbrettführerschein“</p> <p>Rutschen und Gleiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf ebenem Untergrund auf Teppichfliesen oder -füßen - auf schrägem Untergrund (z.B. Langbank) 	<p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Rollen einnehmen - Regeln und Vorschriften benennen - sich fair verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen <p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sportliche Handlungssituationen koordinativ anforderungsgemäß bewältigen - grundlegende Möglichkeiten der Fortbewegung, des Richtungswechsels, des Beschleunigens und Anhaltens in situationsspezifischen Anforderungen anwenden <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen, verantwortungsbewusstes Handeln anbahnen und üben. <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften benennen, einhalten, aufstellen und variieren - Interessens- und Leistungsunterschiede berücksichtigen - 	
Mit und gegen den Partner kämpfen	<p>Optional:</p> <p>Kräfte messen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rücken an Rücken - Fuß an Fuß <p>Schiebe- und Ziehkämpfe mit dem Partner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parteibandziehen - Komm auf meine Seite 	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kontrolliert fallen und landen - Bewegung anforderungsgemäß steuern und variieren <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften benennen und einhalten 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Pfützentreten <p>Ziehkämpfe in der Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tauziehen - Kettenfangen <p>Kämpfe mit dem Ball</p> <ul style="list-style-type: none"> - der Ball gehört mir - Schildkröten wenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Situationsbedingt kooperieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungs- und Körpererfahrung situationsbedingt reflektieren - Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen 	
--	--	---	--

Klasse 3 und 4

Inhaltsfeld	Inhalte	Die Schülerinnen und Schüler können... (Kompetenzerwartung)	
Spiele	<p>Rückschlagspiele mit unterschiedlichen Geräten (Schulung der Hand - Auge – Koordination)</p> <p>Auseinandersetzung mit der für die Grundschule geeigneten Spielidee „großer Spiele“, den Spielregeln, der Technik und der Taktik z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mini - Fußball - Mini - Handball - Mini - Basketball <ul style="list-style-type: none"> - Volleyball mit angepassten <p>Spielregeln + Spielgerät (z.B. Was-serball, Softball)</p> <p>Ballspiele in der Gruppe z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Korbball - Königsball - Zahlenfußball - Völkerball - Brennball 	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit- und gegeneinander Spielen - verschiedene Möglichkeiten des Richtungswechslens, des Beschleunigens und des Anhaltens in situationsspezifischen Anforderungen anwenden - sportliche Handlungssituationen koordinativ und konditionell anforderungsgemäß bewältigen - in sportlichen Handlungssituationen, auch Wettkampf bezogen, anforderungsgemäß reagieren <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften benennen, einhalten und aufstellen - verschiedene Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren - Sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgs-erlebnissen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsverläufe unter Verwendung elementarer Fachbegriffe beschreiben - sportliche Spiel- und Bewegungsanforderungen planen und durchführen - Bewegungsverläufe unter Verwendung elementarer Fachbegriffe beschreiben 	

Bewegen an und mit Geräten	<p>Hangeln Stützen und Schwingen z.B. an:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tauen - Ringen - Reck - Barren <p>Balancieren, Drehen und Springen an verschiedenen Geräten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse über die Nutzung von Geräten in der Turnhalle unter Einhaltung der Sicherheitsaspekte bei der Durchführung und beim Auf- und Abbau erwerben <p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungs- und Körpererfahrung situationsbedingt reflektieren - kontrolliert fallen und landen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsbedingt handeln <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften benennen, einhalten, aufstellen und variieren 	
Gymnastik, rhythmisches Bewegen, Tanzen	<p>Bewegen zu und in einer vorgegebenen Choreographie passend zur Musik</p> <p>Rhythmisiertes Bewegen zur Musik</p>	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten - Rhythmen in Bewegung umsetzen <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - situationsbedingt kooperieren 	
Bewegen im Wasser	<p>Schwimmen</p> <p>Wassergewöhnung und Wasserbewältigung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiel und Übungsformen, die Erfahrung mit dem Wasser ermöglichen - Auftrieb und Wasserwiderstand erfahren (laufen, springen, Kopf unter Wasser, usatmen unter Wasser - mit und ohne Hilfsmittel in und auf dem Wasser gleiten, schwimmen - Fang- und Bewegungsspiele im Wasser - vom Beckenrand springen <p>Erlernen einer Schwimmart (z.B. Brustschwimmen):</p>	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegung anforderungsbezogen steuern und variieren - mit- und gegeneinander spielen - sportliche Handlungssituationen koordinativ und konditionell anforderungsgemäß bewältigen <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbezogen reflektieren - Bewegungsverläufe unter Verwendung elementarer Fachbegriffe beschreiben - Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse kontrolliert eingehen - das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen und situationsbezogen handeln 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Abstoßen vom Beckenrand und Gleiten im Wasser - Schwimmtechnik erarbeiten, erlernen und koordinieren (Arm- und Beintechnik) - Kopfsprung vom Beckenrand und vom Startblock - Sprung vom Ein- Meter- und vom Drei- Meter- Brett - Streckenschwimmen <ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse der Baderegeln - ggf. Abnahme des Jugendschwimmabzeichens <p>Optional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen einer weiteren Schwimmart (z.B. Rücken- oder Kraulschwimmen) 	<p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften benennen und einhalten - Interessens- und Leistungsunterschiede berücksichtigen <ul style="list-style-type: none"> - Erwerb des Seepferdchens - Erwerb des Jugendschwimmabzeichens Bronze 	
<p>Rollen, Fahren, Gleiten</p>	<p>Vorbereitung auf den Fahrradführerschein</p> <p>Ggf. Einbeziehung verschiedener Verkehrszeichen</p>		
<p>Laufen, Springen, Werfen</p>	<p>Lauf tempi bewusst variieren z.B. durch üben von:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dauerlauf - Orientierungslauf - Hallenbiathlon - 50m Sprint - Staffellauf mit Staffelstab <p>Bein und Arme in der Bewegung koordinieren</p> <p>Aus dem Lauf mit angemessenem Tempo in einer Absprungzone weit und hoch springen</p> <p>Medizinballstoßen Schlagballweitwurf</p> <p>Zielwerfen mit unterschiedlichen Bällen auf unterschiedliche Materialien</p>	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegung anforderungsbezogen steuern und variieren - sportliche Handlungssituationen koordinativ und konditionell anforderungsgemäß bewältigen - Bewegungen anforderungsgemäß steuern und variieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsverläufe unter Verwendung elementarer Fachbegriffe beschreiben - Zusammenhänge zwischen Bewegung, Gesundheit und Ernährung an geeigneten Beispielen beschreiben - Ressourcen und Bewegungsräume, insbesondere die Natur, erkunden und verantwortungsbewusst nutzen <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften benennen, einhalten, aufstellen und variieren - Interessen und Leistungsunterschiede berücksichtigen 	

<p>Mit und gegen den Partner kämpfen</p>	<p>Optional: Regeln erarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stopp-Regel - Begrüßung und Verabschiedung - Schiedsrichterrolle <p>Kräfte messen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schieben, Ziehen und Drücken <p>Optional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verletzungsvermeidung <p>Kämpfe mit und um den Ball zB.</p> <ul style="list-style-type: none"> - der Ball gehört mir - Ballklau - Spinnenball <p>Kämpfe mit dem Partner z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bleib auf der Matte - Runter von der Matte - Rücken-Ringen <p>Kämpfe in der Gruppe z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegelklau 	<p>Bewegungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kontrolliert fallen und landen - in sportlichen Handlungssituationen – auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbezogen reflektieren - Vereinbarungen zur Affektbeherrschung und -kanalisierung benennen und situationsbedingt einsetzen <p>Teamkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Vorschriften einhalten, benennen, aufstellen und variieren - verschiedene Rollen einnehmen, ausfüllen und akzeptieren - unter Anleitung Konflikte konstruktiv lösen - sich fair verhalten auch bei Erfolgs und Misserfolgserlebnissen 	
---	--	---	--

Sportregeln:

- Es ist Sportbekleidung zu tragen.
- Jeder bemüht sich, sich in der vorgesehenen Kabine schnell umzuziehen.
- Die Lehrkraft betritt zuerst die Sporthalle.
- Kinder mit langen Haaren tragen einen Zopf in einem Haargummi.
- Jeglicher Schmuck ist abzulegen (Ohrstecker sind mit Pflaster abzukleben, wenn sie nicht abgelegt werden).
- Das Betreten der Geräteräume ist nur mit der Lehrkraft oder nach Anweisung der Lehrkraft erlaubt.
- Toilettengänge sowie das Verlassen der Turnhalle sind nur mit der Erlaubnis der Lehrkraft gestattet.
- Sportgeräte dürfen nur mit der Erlaubnis der Lehrkraft benutzt werden.
- Sportgeräte werden gemeinsam auf- und abgebaut.

Es gelten die besonderen Bestimmungen der Aufsichtsverordnung für den Sportunterricht sowie die Sonderregelungen zu gefährlichen Sportarten und Sportarten, welche besonderen Genehmigungen unterliegen.