

Sport - Curriculum

Grundschule Hüttener Berge

Schuljahrgänge 1-4

Schulinternes Fachcurriculum Sport

Der Sportunterricht ist ein fester und wichtiger Bestandteil an unserer Schule und prägt das Schulleben mit vielfältigen Veranstaltungen entscheidend mit. Übergeordnete Ziele sind es, die Schüler zum lebenslangen Sporttreiben zu motivieren (Sport als sinnvolle Freizeitgestaltung), eine altersgemäße Förderung von Gesundheitsbewusstsein, Fitness und der eigenen Leistungsfähigkeit, Stärkung der Persönlichkeit und Förderung des sozialen Lernens.

Arbeitsplan der GS Hüttener Berge für das Fach Sport

Die prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen

Das Fach Sport bietet den Schülerinnen und Schülern in der Grundschule Hüttener Berge folgende Möglichkeiten:

- Körpererfahrung
- Bewegungserfahrung
- Materialerfahrung
- Sozialerfahrung
- Gesundheitserfahrung

Festlegung der Ermittlung der Zeugnisnote

Die Sportnote Die prozessbezogenen Kompetenzen:

Im Fach Sport werden insgesamt vier Bereiche unterschieden, die von den Schülerinnen und Schülern beherrscht werden sollen:

1. Bewegungskönnen entwickeln - Erkenntnisse gewinnen:

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen:

- sich geschickt und situativ angemessen zu bewegen,
- den Sinn des Sich-Bewegens zu erfassen,
- sich durch Bewegung selbst wahrnehmen und erfahren,
- sich durch Bewegung gesund zu halten,
- Bewegungsfreude zu halten.

2. Interaktionen herstellen

Die Schülerinnen und Schüler lernen ...

- mit anderen Menschen befriedigende Bewegungsbeziehungen eingehen
- und aufrechterhalten können,
- dass sie in der Lage sind, Konflikte, die in bestimmten
- Bewegungssituationen auftreten können zu bearbeiten,
- Möglichkeiten zu entwickeln, wie sie sich über Bewegungen ausdrücken und darstellen können.

3. Das „Lernen lernen“

Zum „Lernen lernen“ soll das Fach Sport den Schülerinnen und Schüler Wege aufzeigen, wie sie ihr Lernen selbst regulieren, den eigenen Lernprozess reflektieren und Lernsituationen gestalten und verändern.

4. Bewerten zu können

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen ...

- sich selbst und andere realistisch einzuschätzen,
- Schwierigkeiten und Anforderungen einer Bewegungssituation richtig abzuschätzen und entsprechend zu handeln.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen im Fach Sport beziehen sich besonders auf folgende sportliche Bereiche:

- Spielen,
- Turnen und Bewegungskünste,
- gymnastisch - rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung,
- Laufen, Springen und Werfen,
- Schwimmen, Tauchen und Wasserspringen,
- Bewegen auf rollenden Geräten

Fachliches Anforderungsprofil

Das fachliche Anforderungsprofil ergibt sich zum einen aus den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen und zum anderen aus den Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler im Bereich Fairness, Rücksicht und Einsatzbereitschaft.

Themenschwerpunkte

Schulinternes Curriculum Sport

1. / 2. Klasse:

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
Spiele	<ul style="list-style-type: none">- eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen- Spielregeln vereinbaren und einhalten- miteinander und gegeneinander fair spielen- frei spielen können- Spielideen entwickeln- vielfältige Spielmaterialien kennenlernen und diese in Spielsituationen einsetzen	<ul style="list-style-type: none">- Tick-/ Fangspiele- einfache Laufspiele- einfache Ballspiele	<ul style="list-style-type: none">- Ketten-, Brücken-, Eis-Tick- Schwänzchen-Fangen- Katz- und Maus- Hase und Jäger- Chinesische Mauer- Fischer, Fischer, ...- Puzzlelauf- Atomspiel (rufen, zeigen, pfeifen)- Feuer, Wasser, Sturm- Haltet das Feld / den Kasten frei- Krankenhaustick- „Schweinchen“ treiben- „Dittrich“(Völkerball mit vielen Bällen)- Vampirtick- Oktopus-Tick- Sitzfußball- Fallschirmspiele

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
<p style="text-align: center;">Laufen, Werfen, Springen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen - im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen - zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen - in die Weite und Höhe springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> - Laufen durch einen (Hindernis-) Parcours, durch eine Gruppe von Schülern etc. - Tiergangarten nachahmen - Spiele zum ausdauernden Laufen - Ausdauertraining in spielerischer Form - beschleunigten Puls erkennen - Ballprobe - Partnerwerfen - Weitwurf - aus einem Anlauf von einem Sprungbrett über ein Hindernis auf eine dicke Matte springen - Weitsprung von einem Absprungbalken in eine Sprunggrube - Staffellauf - Hochspringen - Zielwurf 	<ul style="list-style-type: none"> - Memory-Lauf - Zahlen-Lauf - Puzzle-Lauf - Teppichfliesen umdrehen - Zeitschätzspiele (1 min. laufen) - Tennisballtransport - Strichlisten-Lauf (Zettel an der Wand) - Lauftag - Bundesjugendspiele

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
Turnen und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> - Turnerische Bewegungen erlernen - außergewöhnliche Körpererfahrungen machen - mit Wagnis umgehen - Körpergewicht stützen - Akrobatische Bewegungen realisieren - kleine Geräte benennen, aufbauen und transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Sprünge von verschiedenen Geräten - Balancieren - Schaukeln / Schwingen - Klettern - Rolle vorwärts - Handstand/Radschlag - am Barren stützen - Tücher jonglieren - Aufbaupläne umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerätelandschaften - Bewegungslandschaften - Abenteuerturnen (Dschungel) - Stationsturnen - Tücher/Bälle jonglieren

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	<ul style="list-style-type: none"> - das dynamische Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> - sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten - sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen mit Rollbrettern und Teppichfliesen (gleiten) - Rollbrettführerschein - Rollbrettparcours - erste Erfahrungen mit dem Pedalo

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
<p align="center">Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Bewegungen mit / ohne Handgerät gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> - sich nach einem eindeutigen Takt (Trommeln) entsprechend bewegen - sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen - einfache Formen des Seilspringens vorführen - Bewegungen zu unterschiedlicher Musik und Rhythmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungslieder - Bewegen wie Tiere (Pantomime) - Bewegungsgeschichten - Seilspringdiplom - Reifenübungen - (Klassischer) Kindertanz

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
<p align="center">Miteinander kämpfen und Kräfte messen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten - Fair kämpfen - Emotionen spüren und beherrschen - wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele zur Überwindung von Berührungsängsten mit Körperkontakt - Vertrauensspiele - Aufgabenstellungen und Besprechen der Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Krankenhaustick - Tauziehen - Rücken an Rücken - Rübenziehen - Ritterkampf auf der Bank oder auf der Matte (Platzhirsch)

3. / 4. Klasse:

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
Spiele	<ul style="list-style-type: none">- Komplexere Spiele und Regeln verstehen- eine Rolle manschaftsdienlich ausfüllen- mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren- Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden und bewerten- ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartengerecht spielen- Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen	<ul style="list-style-type: none">- Brennball- Völkerball- Ball über die Schnur- Badminton- Spielformen zum Fußball (Minifußball)- Spielformen zum Volleyball (Minivolleyball)- ein Sportspiel ausführlich: Basketball, Fußball oder Hockey (Floorball)- Wurf- und Fangtechniken- Mannschaftsaufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung)	<ul style="list-style-type: none">- Spielformen zum Prellen- Spielformen zum Fangen und Passen- Schwänzchen-Fangen- Rückschlagspiele- Nummernfußball- Keulenklauen- Brennball- Merkball- Zombieball- Moorhuhn- Oktopussi- Treffball- Ball über die Schnur

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
<p style="text-align: center;">Laufen, Werfen, Springen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen - körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen - in die Weite und Höhe springen und sicher landen. - Sich mit anderen messen - Seine eigenen Grenzen kennenlernen - Kondition und Kraft trainieren und einteilen lernen - Schnelligkeit trainieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Laufabzeichen 15/30/60min-Lauf - Staffelläufe - körperliche Reaktionen bewusst erfahren und erleben (Puls, Schwitzen, Seitenstechen) und in Ansätzen erklären - Einführung und Festigung der Techniken <ul style="list-style-type: none"> - Kurzstreckenlauf - Schlagwurf - Weitsprung 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientierungslauf in der Halle / draußen - Geländelauf - Ausdauerlauf - Zielwerfen in der Halle (Stationen) - Zonenweitsprung - Laufabzeichen - Steigerungsläufe - Intervalllauf - Pendel-, Umkehr- und Rundenstaffel - Staffelholz übergeben üben

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
<p style="text-align: center;">Turnen und Bewegungskünste</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Turnerische Bewegungen erlernen und zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- oder Geräteturnen zu einer Übung verbinden und flüssig präsentieren - außergewöhnliche Körpererfahrungen machen - mit Wagnis umgehen - Körpergewicht halten und stützen - Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder des Überkopfseins oder des schnellen Drehens kontrolliert bewältigen - Geräte benennen, aufbauen und transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelelemente erlernen: <ul style="list-style-type: none"> - Strecksprung - Rolle am Reck - Stützsprung (Bock) - Hockwende am Kasten - Schwingen an den Ringen - 2 verbundene Elemente: z.B. Rolle vorwärts - Strecksprung mit halber Drehung - einfache Hilfestellungen - einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen (mit Unterstützung durch ein Sprungbrett oder Minitrampolin) - Schwingen an den Ringen 	<ul style="list-style-type: none"> - Strecksprung mit Drehung - Aufhocken, Grätsche, Hockwende auf und über Kasten und Bock - kleines Trampolin - erste Hilfestellungen (Klammergriff, Drehgriff)

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	<ul style="list-style-type: none"> - das dynamische Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Anforderungen eines differenzierten Geräteparcours sicher bewältigen - Fahrradprüfung (4.Schj. Sachunterricht) 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen mit Rollbretern und Teppichfliesen (gleiten) - Rollbrettführerschein - Rollbrettparcours - Waveboardeinheit - Pedalo

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Bewegungen mit / ohne Handgerät gestalten - Mittanzen und Vortanzen und Tänze selbst gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Aerobic ähnliche Formen (Vor- / Nachmachen zu Musik) - freies Bewegen mit Handgeräten (z.B. Tücher) - Bewegungsgeschichten - einen Tanz in Kleingruppen erarbeiten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungslieder - Aufwärmen nach Musik - Großgruppentanz - Bändergymnastik - Springseil - Kindertänze

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
<p style="text-align: center;">Miteinander kämpfen und Kräfte messen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten - Fair kämpfen - Emotionen spüren und beherrschen - Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen - wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> - klug und geschickt kämpfen - Schiedsrichterfunktion übernehmen - selbst Fairnessrituale erarbeiten und auf ihre praktische Umsetzbarkeit überprüfen - durch das Beobachten der Mitschüler Anregungen für das eigene Handeln bekommen und im eigenen Tun überprüfen - Mannschaftskämpfe 	<ul style="list-style-type: none"> - Krankenhaustick - Ritterkämpfe auf Matte und Bänke - Platzhirsch - Rübenziehen - Tauziehen

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	erwartete Kompetenzen	verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele / -ideen
<p style="text-align: center;">Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen - sich schwimmend fortbewegen - Tauchen und Springen - öffentliche Schwimmbäder den Regeln entsprechend nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bahnen schwimmen - verschiedene Sprünge vom Startblock - mit beidseitigem Abdruck vom Beckenrand - Baderegeln - Hygienemaßnahmen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Brust- und Rückentechnik - Atemtechnik - Ringe-Tauchen, Streckentauchen, Gleiten - Tauchspiele im flachen Wasser - Spiele - Abzeichen (Seepferdchen, Bronze, Silber und Gold)

Der Schwimmunterricht findet an der Grundschule Hüttener Berge in der dritten Klasse statt. Der Unterricht findet einmal wöchentlich mit zwei Unterrichtsstunden in einem Hallenbad in Eckernförde statt.

Unterrichtswerke

Der Unterricht findet in einer Sporthalle mit einer üblichen Geräteausstattung statt. Daneben steht ein Rasenplatz zur Verfügung.

Neben dem Hauptmedium der Sprache werden verschiedene Aufgaben-, Stations- und Geräteaufbauarten eingesetzt.

Außerdem verfügt die Sporthalle der Grundschule Hüttener Berge über einen Bestand an Kleingeräten (Bälle, Seile, Reifen, Keulen, Parteibänder (Leibchen), Tücher, Federballschläger, Frisbees, Rollbrettern, Pedalos, Waveboard usw.)

Eingesetzte Medien:

Musikanlage, Bluetoothbox, CDs, Smartphone, Spotify, YouTube

Umsetzung der beiden überfachlichen Bausteine „Selbstständigkeit“ und „Kooperatives Lernen“ im Fach Sport in der Grundschule Hüttener Berge

Die Grundschule Hüttener Berge legt neben den festgelegten inhaltlichen und prozessbezogenen Kompetenzen der Kerncurricula einen Schwerpunkt auf die beiden überfachlichen Bereiche „Selbstständigkeit“ und „Kooperation“.

Die Entwicklung der Selbstständigkeit

- offene Bewegungsaufgaben werden von den Schülern allein oder in Kleingruppen selbstständig gelöst (z.B. Bewältigung einer Strecke ohne Bodenberührung),
- die Ergebnisse kleiner Aufgaben in der Gruppe werden allen präsentiert (z.B. Überwindungsmöglichkeiten von Hindernissen),
- mit den Schülerinnen und Schülern wird regelmäßig über ihre Erfahrungen (Körpererfahrungen, Körperwahrnehmungen) beim Bewegungskönnen gesprochen und mit ihnen so ihr Bewegungskönnensprozess reflektiert.

Das kooperative Lernen

- im Sportunterricht können viele Aufgaben nur im Miteinander der Schülerinnen und Schüler gelöst werden (z.B. Mannschaftsspiele, Gruppenaufgaben im Turnen, Staffeln),
- im Bereich des Helfens und Sicherns im Gerätturnen wird die Verantwortung für den anderen geschult, vor allem in den Mannschaftsspielen die Verantwortung für eine Gruppe, für das Team.
- durch notwendige Absprachen bei Gruppenaufgaben oder innerhalb der Mannschaften in Spielsituationen wird die kommunikative Kompetenz der Schülerinnen und Schüler verbessert.
- die Probleme beim Lösen von Bewegungsaufgaben werden in Kleingruppen oder in der ganzen Klasse verbalisiert und gemeinsam nach Verbesserungsmöglichkeiten gesucht.

Fachsprache

Den Schülerinnen und Schülern wird die übliche Fachsprache der einzelnen Sportarten vermittelt.

Anzahl und Verteilung von Lernkontrollen

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
- Mobak
- Bundesjugendspiele
- Bewertete Spielsituationen in denen Spielverständnis und Spielfähigkeit geprüft wird.

Leistungsbewertung

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

Festlegung der Ermittlung der Zeugnisnote

Die Leistungsbewertung erfolgt regelmäßig im Rahmen einer Unterrichtseinheit und erfasst und dokumentiert individuelle Lern- und Leistungsfortschritte in folgenden Bereichen:

- sportmotorische Leistungen in den Sportarten
- individuelle Entwicklung der sportmotorischen Leistungen
- soziale Gesichtspunkte (Anstrengungsbereitschaft, Leistungswille, Fairness, Einhaltung von Regeln, Kooperationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme)
- Sach- und Regelkenntnisse, Spielverständnis
- die Schwimmnote wird im dritten Schuljahr gleichwertig zu den restlichen Leistungsbewertungen hinzugerechnet.

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.

Fachliche Projekte, Wettbewerbe, Nutzung außerschulischer Lernorte

Die Grundschule Hüttener Berge führt jährlich folgende Sportaktivitäten durch:

- Lauftag – Abnahme des Laufabzeichens (Bronze, Silber, Gold)
- Bundesjugendspiele Leichtathletik (verschiedene Wettbewerbe)
- SkippingHearts Seilspringprojekt

Die getroffenen Vereinbarungen werden regelmäßig überprüft und weiterentwickelt.
Stand Juni 2025.