

Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder im Sportunterricht bis Ende Klasse 2**Inhaltsfeld:** Fahren – Rollen – Gleiten

Kompetenzbereich	Praktische Umsetzungsmöglichkeiten	Mögliche Leitideen
<p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende Erfahrungen und Möglichkeiten der Fortbewegung, des Richtungswechselns, des Beschleunigens und Anhaltens in situationsspezifischen Anforderungen kennenlernen und anwenden - Die SuS können mit den Fahr-, Roll-, und Gleitgeräten (Teppichfliesen, Pedalos und Rollbrettern) anforderungsgemäß koordinativ und konditionell umgehen - Die SuS lernen, sich mit dem Fahrgerät im Raum zu orientieren und vorausschauend und umsichtig zu fahren 	<p>Abhängig vom eingesetzten Kleingerät auf verschiedene Art und Weise (mit Händen, Füßen und anderen Hilfsmitteln) Antrieb erzeugen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teppichfliesen / Lappen <ul style="list-style-type: none"> o gleiten, ziehen o Wege legen, (Slalom-)Parcours (Ski fahren) - Rollbretter <ul style="list-style-type: none"> o Regeln im Umgang mit dem Rollbrett erarbeiten und erklären* o Ausprobieren und Einüben von: Ausweichen, Beschleunigen und Kurven fahren o Kreativer Umgang - Pedalos <ul style="list-style-type: none"> o Teamarbeit o Hilfestellung thematisieren <p>*Die Regeln für das Rollbrettfahren sind im Ordner abgeheftet.</p>	<p>Körperwahrnehmung Wagnis Soziale Interaktion Leistungssteigerung Sicherheitsdenken / Gefahreinschätzung</p>
<p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Risiken benennen, Gefahren vermeiden, Wagnisse eingehen und kontrollieren - Förderung der Selbsteinschätzung und verantwortungsbewusst sichern und helfen bzw. helfen lassen - Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbezogen reflektieren - Sicherheitsaspekte beschreiben, beachten und reflektieren 		
<p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln, Sicherheitsvorkehrungen und Vorschriften benennen, aufstellen, einhalten und ggf. variieren - Spiel- und situationsbedingt kooperieren - Faires Verhalten bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen - Fahr-, Roll-, und Gleitparcours unter Anleitung aufbauen oder selbst entwickeln, präsentieren und bewältigen 		

Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder im Sportunterricht bis Ende Klasse 2**Inhaltsfeld:** Gymnastik, Rhythmisches Bewegen, Tanzen

Kompetenzbereich	Praktische Umsetzungsmöglichkeiten	Mögliche Leitideen
<p>Bewegungskompetenz</p> <p>Erste Bewegungserfahrungen kennenlernen, steuern und variieren</p> <p>Laufen, Springen nach verbalen, akustischen und visuellen Vorgaben</p> <p>Bewegungen mit und zur Musik genießen</p> <p>Rhythmen in Bewegung umsetzen</p> <p>Darstellen von Laufwegen und einfachen Formen der rhythmischen Bewegung</p> <p>Einüben einfacher Tänze</p> <p>Verwendung von einfachen Handgeräten (Tücher, Reifen, Bänder...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Funktions-Gymnastik (zum Aufwärmen) - Unterschiedliche Fortbewegungsarten und Tanzschritte (laufen, hüpfen, galoppieren...) alleine, mit dem PA oder in der GA erproben und miteinander verbinden - Mit Handgeräten an Ort und Stelle in Bewegung sein - Kleine Bewegungsstücke erfinden, erproben und zeigen ... mit und ohne Material - Die eigenen Bewegungen einem vorgegebenen Rhythmus bzw. einer vorgegebenen Musik anpassen 	<p>Körperwahrnehmung</p> <p>Ausdruck</p> <p>Soziale Interaktion</p>
<p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <p>Eigene Bewegungs- und Körpererfahrungen situationsbezogen reflektieren und verbalisieren</p> <p>Bewegungsverläufe mit einfachen Fachbegriffen beschreiben</p> <p>Das eigene Bewegungsvermögen einschätzen und situationsbezogen handeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mit Körperinstrumenten einen eigenen Rhythmus erproben - Schritt- und Bewegungsfolgen von Bewegungsliedern und Tänzen erlernen und üben - Vorführungen erarbeiten und präsentieren - Darstellende Spiele (Roboter, Clown, Schattenlaufen...) - Akrobatik - Schultanz 	

Teamkompetenz Verschiedene Rollen einnehmen, ausführen und akzeptieren Situationsbedingt kooperieren Gemeinsam eine Idee entwickeln und umsetzen Leistungsunterschiede berücksichtigen		
---	--	--

Wichtig: Funktionsgymnastik ist unter „Bewegen an und mit Geräten“ zu finden

Bänder: sind bei Karina im Klassenraum auf dem Schrank zu finden

Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder im Sportunterricht bis Ende Klasse 2**Inhaltsfeld:** Laufen, Springen, Werfen

Kompetenzbereich	Praktische Umsetzungsmöglichkeiten	Mögliche Leitideen
<p>Bewegungskompetenz</p> <p>Die Lernenden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> - anforderungsbezogen laufen, springen oder werfen und sich im Rahmen ihrer Möglichkeiten verbessern - das Laufen auf verschiedenen Untergründen, Rhythmen und Tempi steuern und variieren, - vorgegebene und selbstgesetzte Sprunganforderungen erfüllen, - mit unterschiedlichen Wurfobjekten werfen und wenden verschiedene Wurfarten situationsangemessen an, - elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden - in sportlichen Handlungssituationen, auch wettkampfbezogen, anforderungsgemäß reagieren 	<p>Laufen:</p> <p>Hase Joggi, div. Fangspiele, Laufen über Hindernisse, Laufen durch die Reifengasse, Laufen zu Musik, Staffelläufe, Ausdauerlauf, Laufen mit bestimmten Aufgaben</p> <p>Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprungparcours (Sprung in den Teich, Kastenbahn, Mattenbahn, Kastentreppe, Zonenweitsprung) - Reuterbrett als Sprunghilfe - Sprünge über kleine Hindernisse (Teppichfliesen, Gräben, kleine Hürden...) - Sprünge über die kreisende Schnur - Sprungstaffel <p>Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ballerfahrung mit verschiedenen Bällen/ Wurfmaterial sammeln - „Wurfbude“ (verschiedene Ziele und Bälle) - Jägerball - Völkerball, Gefängnisball - Werfen an Stationen - Haltet das Feld frei, Zombie, Quietschie, - Fangen und Werfen mit und ohne Partner <ul style="list-style-type: none"> - Zielwerfen - Hoch- und Weitwerfen 	<p>Körperwahrnehmung Leisten Gesundheit</p>
<p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leistungen in selbstgesetzten und vorgegebenen Bewegungsanforderungen einschätzen und situationsbezogen handeln - Erkennen und Beschreiben des Zusammenhangs von Übung und Leistungsverbesserung - Bewegungsausführungen nach vereinbarten Kriterien beurteilen - sich Ziele setzen und deren Erreichen überprüfen 		
<p>Teamkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich bei Erfolg und Misserfolgserlebnissen fair verhalten - Leistungsunterschiede erkennen, akzeptieren und voneinander profitieren 		

Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder im Sportunterricht bis Ende Klasse 2**Inhaltsfeld: Mit- und gegeneinander kämpfen**

Kompetenzbereich	Praktische Umsetzungsmöglichkeiten	Mögliche Leitideen
Bewegungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Den eigenen Körper im Gleichgewicht halten - Sich spielerisch/kämpferisch in ersten Zieh- und Schiebe- und Drückkämpfen auseinandersetzen 	Spiele und Übungen zum Aufbau von <ul style="list-style-type: none"> - Körperkontakt - Vertrauen 	Soziale Interaktion Körperwahrnehmung
Urteils- und Entscheidungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Die eigene Körperlichkeit und die des „Gegners“ einschätzen - Sich kritisch mit ihren Erfahrungen, Gedanken und Gefühlen auseinandersetzen und diese verbalisieren - Verbindliche und sinnvolle Regeln erarbeiten und ggf. in Spielformen anpassen - Signale als Zeichen für das Ende eines Kampfes vereinbaren (Stopp heißt Stopp) - Körperkontakt zulassen, den anderen berühren 	Zieh- und Schiebekämpfe <i>„Komm auf meine Seite“, „Tritt in die Pfütze“, „Karottenziehen“, „Schildkröte wenden“, „der Ball gehört mir“, „Tauziehen“ „Ohrstäbchenkampf“ „Gefängnisausbruch“</i> Übungen zum Kräftenessen	Wagnis
Teamkompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Beachten erster Regeln für faires Kräftenessen - In Kampfsituationen die Gegner achten - Erster Umgang mit Sieg und Niederlage - Miteinander kooperieren und sich verständigen - Mit leistungs-, geschlechts- und ethnischen Unterschieden umgehen - Sich empathisch einfühlen (Körpersprache und Mimik aufnehmen und deuten) 	Regelplakat gemeinsam erstellen Ruhezone erstellen	

Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder im Sportunterricht bis Ende Klasse 2**Inhaltsfeld: Spielen**

Kompetenzbereich	Praktische Umsetzungsmöglichkeiten	Mögliche Leitideen
Bewegungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden - Eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen. Ggf. eine Spielidee entwickeln und umsetzen - Spielregeln vereinbaren und einhalten - Miteinander und gegeneinander, auch in Wettkampfsituationen, fair und umsichtig spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Freies Spiel mit und ohne (Klein-)Geräte: <ul style="list-style-type: none"> o in einer (Klein-)Gruppe o mit einem Partner o einzeln - Angeleitetes Spiel: <ul style="list-style-type: none"> o Kennenlernspiele o Kooperationsspiele o Lauf- und Fangspiele o Ballspiele o Reaktionsspiele - Darstellendes Spiel: <ul style="list-style-type: none"> o „Mottostunde“ – Themen u.a. durch Bewegung darstellen o Pantomime - Kinder übernehmen ein (Aufwärm-)Spiel 	Soziale Interaktion Körperwahrnehmung Ausdruck Leistungssteigerung
Urteils- und Entscheidungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Spielsituationen, Bewegungs- und Körpererfahrungen reflektieren - Bewegungsverläufe erkennen, umsetzen und beschreiben - (Klein-)Geräte und Bewegungsräume erkunden und verantwortungsbewusst nutzen - Das eigene Bewegungsvermögen realistisch einschätzen, situationsbezogen, kontrolliert und verantwortungsbewusst handeln 		
Teamkompetenz <ul style="list-style-type: none"> - Mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen - Eine Rolle im Spiel mannschaftsdienlich ausfüllen - Miteinander und gegeneinander fair spielen sowie Leistungsunterschiede berücksichtigen und akzeptieren - Konflikte konstruktiv lösen (zunehmend ohne Anleitung) 		

Kompetenzbereiche und Inhaltsfelder im Sportunterricht bis Ende Klasse 2**Inhaltsfeld: Bewegen an und mit Geräten**

Kompetenzbereich	Praktische Umsetzungsmöglichkeiten	Mögliche Leitideen
<p>Bewegungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielerischer Umgang mit verschiedenen Handgeräten und Alltagsmaterialien - Sich sicher an verschiedenen Geräten bewegen - Spielerische Übungen an Großgeräten durchführen - Spielerisches Erlernen erster elementarer Formen turnerischer Bewegungen wie Gehen, Laufen, Ziehen, Schieben, Drehen, Rollen, Balancieren, Stützen, Schwingen, Klettern, Hangeln, Springen - Funktionsgymnastik 	<ul style="list-style-type: none"> - Üben an vielfältigen Stationen und Bewegungslandschaften wie z.B. <ul style="list-style-type: none"> ○ Wintersport ○ Im Zoo ○ Im Zirkus ○ In der Muckibude ○ Im Fitnessstudio - Einüben des Stationsbetriebs <ul style="list-style-type: none"> ○ Geschlossener und offener Stationsbetrieb ○ Auf- und Abbau von Stationen nach Stationskarten ○ Entwickeln eigener Stationen - Handgeräte: Reifen, Springseil, Tücher - Hockwende an der Bank - Rolle vorwärts 	<p>Körperwahrnehmung Wagnis Soziale Interaktion Ausdruck</p>
<p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sicherer Gerätetransport und angeleiteter Auf- und Abbau von Geräten- und Bewegungslandschaften - Eigenes Können an und mit verschiedenen Geräten realistisch einschätzen und reflektieren - Risiken benennen - Bewegungsverläufe anhand elementarer Fachbegriffe beschreiben - Sich im handelnden Umgang mit Bewegung Ziele setzen und deren Erreichen überprüfen - Sportliche Spiel- und Bewegungsanforderungen planen und durchführen 		

Teamkompetenz <ul style="list-style-type: none">- Sich von anderen helfen lassen und anderen seine Hilfe anbieten- Leistungsunterschiede berücksichtigen und akzeptieren- In Kleingruppen Geräte auf- und abbauen- Sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen- Unter Anleitung Konflikte konstruktiv lösen		
--	--	--