

Schulinternes Sport-Fachcurriculum der Breitenauschule (Grundschule/Jahrgänge 1-4)

Prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen

Das Fach Sport soll den Schülerinnen und Schülern an der Breitenauschule folgende Möglichkeiten bieten:

- Körpererfahrung/Wahrnehmungserfahrung
- Bewegungserfahrung
- Könnenserfahrung
- Materialerfahrung
- vielfältige soziale Interaktion
- Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Prozessbezogenen Kompetenzen:

Im Fach Sport werden **vier Bereiche** unterschieden, welche die Schülerinnen und Schülern bis zum Ende der Grundschulzeit durchlaufen bzw. weiter entwickelt haben sollen:

- 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 spüren/wahrnehmen
- sich durch Bewegung gesund zu halten
- Bewegungsfreude zu empfinden

2. zwischenmenschliche Interaktionen in Paaren/Gruppen herstellen/erleben

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen:

- mittels Bewegung mit anderen Menschen zwischenmenschliche Beziehungen und Bindungen einzugehen und aufrechterhalten zu können
- Konflikte auszuhalten und während der Interaktion diese angemessen zu lösen
- sich durch Bewegungen auszudrücken bzw. etwas darzustellen

3. Lernprozesse mit gestalten und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen:

- ihren körperlichen Einsatz bewusst einzusetzen, zu reflektieren und Lernprozesse bzw. Lernsituationen mitverantwortlich zu gestalten

4. Bewerten können

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen:

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

Inhaltsbezogenen Kompetenzen:

Im Fach Sport beziehen sich die inhaltsbezogenen Kompetenzen primär auf folgende

Bereiche:

- **Spielen,**
- **Turnen**
- **Laufen, Springen und Werfen**
- **Schwimmen**
- **Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen**
- **Raufen und Ringen Rollen, Gleiten, Fahren**
- **Miteinander Kämpfen und Kräfte messen.**

Diese **sieben Bewegungsfelder** sind miteinander verzahnt und werden integrativ und abwechslungsreich vermittelt (Ausnahme Schwimmen). Dabei wird grundsätzlich "der Fitness des Kindes" einem besonderen Stellwert beigemessen.

Im Unterricht spielen zudem Inhalte aus der Bewegungskultur wie Fairness, Rücksicht und Toleranz durchgängig eine wesentliche Rolle.

Im Sportunterricht ist stets zu berücksichtigen, dass die Breitenauschule DaZ-Zentrum ist. Aufgrund dessen müssen Ansagen, Erklärungen, Regeln, Spielabläufe,... situativ angemessen illustriert, anschaulich erklärt oder vorgemacht werden.

Letztlich sollen die Schülerinnen und Schüler motiviert werden, sich mit Freude zu bewegen und körperlichen Einsatz zu zeigen, denn dies ist Voraussetzung für einen Übergang in die Sekundarstufe sowie der gesunden Teilhabe an der Gesellschaft.

Schulinternes Sport-Fachcurriculum Jahrgangsstufen 1 und 2

inhaltsbezogener Kompetenzbereich	zu erwartener Kompetenzerwerb	verpflichtende Inhalte	Beispiele
Spielen	<ul style="list-style-type: none">- Spielideen und Spielverläufe verstehen, erfassen und umsetzen- Spielregeln einhalten- miteinander fair spielen- eigene Spielideen entwickeln- frei spielen mit und ohne Gerät	<ul style="list-style-type: none">- Kleine (Kennlern-) Spiele- Ticker/Fangspiele- Kleine Ballspiele- Kleine Laufspiele	<ul style="list-style-type: none">- Kettenticker- Katze/Maus- Virus- Schwänzchenklau- Peter Pan- Mauerwächter- Insel wechseln- Wichteltick- Feuer, Wasser, Eis- Fischer, Fischer...

<p>Turnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Turnerische Bewegungsabläufe erlernen - neue Körpererfahrungen machen (Rotationsachse, oben, unten...) - sich etwas zutrauen/mit Wagnis umgehen - das eigene Körpergewicht stützen - kleine akrobatische Bewegungen umsetzen, mit Partner/n - kleine Geräte benennen, sicher und regelgerecht transportieren und aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> - klettern - hangeln - balancieren - rollen (seitwärts/vorwärts) - stützen (am Gerät) - springen (runter) - Aufbaupläne nach (anschaulichen) Anweisungen umsetzen - Sicherheitsregeln vermitteln - erste Ansätze von Jonglierübungen <p>Klasse 2: Teilnahme am Kreisturnfest</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungslandschaften - Stationen (Fitnessstudio) - Staffeln/ Mannschaftswettbewerbe mit turnerischen Elementen (rollen, Stütz-/Schubkarre) - Gerätelandschaft in Geschichten verpackt - jonglieren mit Tüchern, Jongliertellern, Bällen (Kl.2) - Geräte-Aufbau- und Stationskarten verwenden
<p>Rollen, Gleiten und Fahren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe dem Gerät anpassen - koordinative Sinne optimieren - sich sowohl auf das Gerät, Raum und weitere "Fahrzeuge" konzentrieren 	<ul style="list-style-type: none"> - sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden/gleitenden Gerät bis zum Ausrollen/ Ausgleiten im Gleichgewicht halten - sich mit einem rollenden/ gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen - ein Fahrrad kontrolliert und sicher fahren und über/an Hindernisse/n vorbei, <p>Klasse 1: Frühradfahren</p>	<ul style="list-style-type: none"> Übungen mit Rollbrettern, Ketcars (rollen) und Teppichfliesen (gleiten) - Rollbrettführerschein (nicht verbindlich!) - Rollbrettparcours - kleine und große Pedalos - Fahrrad-Parcour mit Hindernissen, Kurven, Einfädeln,...

<p>Laufen,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Laufen unterschiedlichsten Bedingungen anpassen - im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen - zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden (nur Kl.2) 	<p>Laufen durch/ über einen (Hindernis-) Parcours</p> <ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche "Laufarten" kennenlernen - Spiele zum ausdauernden Laufen - beschleunigten Puls erkennen (ab Kl. 2) <p>Lauftag* verbindlich (Erwerb des Laufabzeichens)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Blitzstart - Start ohne Sicht - Sprint - Vordermann einholen - Schatzraub - ausdauernd Laufen zur Musik - Tierartenlauf - Yoga mit Ausdauerlauf - Lauf-Lotto - Lauf-Memory - Fred vom Jupiter - Mensch-ärgere-dich-nicht - Insel wechseln
<p>Springen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - in die Weite/Höhe springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> - aus einem Anlauf von einem Sprungbrett über ein Hindernis auf eine dicke Matte springen - Kastentreppe springen - Weitsprung von einem Absprungbalken in eine Sprunggrube 	<ul style="list-style-type: none"> - Mattenrutschen - Zonenweitsprung - Mini-Hürdenlauf - Sprungstationen im Rotationsverfahren, Schluss-, Einbein-Frosch-, Wechselsprünge
<p>und</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen - Wurftechnik (nicht von unten!) 	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Wurfgeschosse kennenlernen - Partner-, Gruppenwurf - - fangen auf Zuruf 	<ul style="list-style-type: none"> - Wurfstationen - Kegelwurf - Kegelmatch - Indiacca - Frisbee
<p>Werfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - einhändiger Ballwurf und abprallenden Ball auffangen 	<ul style="list-style-type: none"> - Weitwurf - Zielwurf/Abwurf - mit und ohne Anlauf werfen <p>BjSp*in Wettbewerbsform verbindlich</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Stab werfen - Zonenweitwurf - Hütchenabwurf in Mannschaften - Moorhuhn - Merkball (ab Kl.2)

Rhythmisieren, Gestalten und Tanzen	Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Bewegungen mit /ohne Handgerät gestalten - durch Bewegung zur Musik etwas/sich ausdrücken	sich nach einem eindeutigen Takt (z.B. Tamburin) entsprechend bewegen - sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen - einfache Formen des Seilspringens vorführen - Bewegen zu unterschiedlicher Musik	- Finde deinen Rhythmus, damit ich mit muss" - Tierbewegungen - Pantomime - Seilspring-Stationen - s. Karten (Seilspringdiplom - nicht verpflichtend) - Übungen mit dem Hula Hoop - kleine Tänze (Spiegelbild) mit Vorführungen
Raufen und Ringen	- Regeln beim Kräftermessen im Vorfeld festlegen - Regeln einhalten einhalten können - fair kämpfen - Emotionen spüren/sich beherrschen - wertschätzend mit Sieg und (eigener) Niederlage umgehen	- Spiele mit Körperkontakt - Überwindung von Berührungsängsten - Rangelspiele (Regelwerk!) - Kämpfen an Stationen mit unterschiedlichen Aufgaben	- Mattenklatschen - Krankentransport - Rastling - Zieh- und Schiebekämpfe mit Bannkreis - Rücken an Rücken - Mattenkämpfe

Schulinternes Sport-Fachcurriculum Jahrgangsstufen 3 und 4

inhaltsbezogener Kompetenzbereich	zu erwartener Kompetenzerwerb	verpflichtende Inhalte	Beispiele
Spielen	- die eigene Rolle mannschaftsdienlich ausfüllen - mit Sieg/Niederlage wertschätzend umgehen - fair spielen - geeignete Auswahlverfahren für Mannschaftsbildung kennen - ein Großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartengerecht spielen - Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen	- (Geräte-)Brennball - Völkerball (Variationen) - Ball über die Schnur/Hallenhälfte - Spielformen zum Fußball/Handball/Basketball/Floorball/Federball - ein Ballspiel ausführlicher/Übungsreihe - Fangtechniken - Taktik und Strategie besprechen, analysieren, verändern	Spielformen zum Prellen/Fangen/Passen - Rückschlagspiele - Nummernfußball - Schatzraub - Treffball - Ball über die Schnur - Merkball - Kegelfußball - Badminton (Federball)

<p>Turnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - turnerische Bewegungsabläufe erlernen - zwei erlernte Bewegungsformen im Boden-/Geräteturnen zu einer Übung verbinden und flüssig präsentieren - Körpererfahrungen mit Wagnis, Überwindung erleben, wie z.B. "Fliegen", Überkopfsein, schnelle Drehen – Bewegungsabläufe kontrolliert anwenden - das eigene Körpergewicht halten und stützen - Akrobatische Kunststücke präsentieren - Geräte benennen, transportieren und aufbauen 	<p>Einzelelemente erlernen: - Streck sprung, Rolle vorwärts/rückwärts, Rolle aus dem Stütz (Barren/Reck), Schweine-schaukeln an den Ringen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 verbundene Elemente: z.B. Rolle vorwärts - Streck sprung mit halber Drehung - einfache Hilfestellungen - einen Stütz sprung aus dem Anlauf heraus über ein Gerät turnen (mit Unterstützung Sprungbrett/ Minitramp) - Sprünge am Minitramp (kein Salto!) - Partner-/Gruppenkunststücke 	<ul style="list-style-type: none"> - Streck sprung mit Drehung - Aufhocken am Kasten - kleines Trampolin (Achtung: nur mit Schein erlaubt!, großes Trampolin und Airtrack gar nicht)! - erste Hilfestellungen (Klammergriff, Drehgriff) - kleine Akrobatikübungen (z.B. Pyramide) - Geräte-Aufbau- und Stationskarten verwenden - "Puppenstube-Turnhalle"
<p>Rollen, Gleiten und Fahren</p>	<p>das dynamische Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - beschleunigen, bremsen, stoppen, lenken - um Hindernisse - vorwärts/rückwärts - unterschiedliche Körperlagen mit Material (Bälle, Säckchen, Ringe) - einen anspruchsvollen Geräteparcour mit unterschiedlichen Geräten sicher bewältigen <p>Klasse 4: Fahrradprüfung verbindlich! <i>in Kooperation mit der Polizei, Verkehrserziehung</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Übungen/Spiele mit Rollbrett/ Teppichfliesen/ Einrad/Pedalo/ Inliner (Ausleihset) - Hindernisparcour - Staffeln - (Auf-) Sammelspiele - Tickerspiele - Transportspiele - Slalomparcour

<p>Raufen</p> <p>und</p> <p>Ringens</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regelungen beim Kräfteressen festlegen und einhalten - fair kämpfen - Emotionen spüren und aushalten - eigene Kräfte situationsangemessen, dosiert und gezielt einsetzen - wertschätzend mit Sieg und (eigener) Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> - strategisch und taktisch geschickt kämpfen - Schiedsrichterfunktion übernehmen - Spielformen zum Kämpfen - Erhöhung der Vielfalt der Übungen - Regeln erarbeiten und auf ihre Umsetzung überprüfen (fair, angemessen) - durch das Beobachten der Mitschüler Anregungen für das eigene Handeln bekommen - Mannschaftskämpfe (Achtung Regelwerk muss eindeutig sein!) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mattenkampf - Rastling - Schiebe-, Ziehkämpfe - Rübenziehen - Wendekämpfe (Schildkröte) - Schiebekämpfe mit Medizinball - Territoriums-kämpfe - Werwolf - Krebskämpfe - Hahnenkampf - Klemmball - Boxsack/Boxhandschuhe
<p>Schwimmen</p> <p>Gleiten</p> <p>Tauchen</p> <p>Springen</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"> - Wassergewöhnung - Gleitübungen - Streckentauchen - Tieftauchen - Hockschwebe /Sinkschwebe - verschiedene Sprünge vom Startblock - Brustil Technik erwerben - Rückenlage - Ausdauertraining - Baderegeln kennelernen - Hygienemaßnahmen umsetzen <p>Klasse 3: Schwimmunterricht verbindlich!</p> <p>Klasse 4: freiwillige Teilnahme an "Fit wie ein Fisch" (Schwimmfest)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Brust- und Rückentechnik - Atemtechnik - Ringe-Tauchen - Weittauchen (Achtung: nur einzeln tauchen lassen!) - Gleiten - Tauchspiele im flachen Wasser - Spiele im flachen und tiefen Wasser (Feuer, Wasser, eis) - Einsatz von Schwimmbrettern - Einsatz von Flossen - Spiele auf und mit Matten - Abzeichen abnehmen

Der Schwimmunterricht findet an der Breitenauschule in der Klassenstufe 3 einmal wöchentlich im Plön Bad statt. Die Schülerinnen und Schüler gehen während der Unterrichtszeit zum Schwimmbad und zurück zur Schule. Der Schwimmunterricht findet im flachen und im tiefen Becken statt. Die Schülerinnen und Schüler werden nach Leistungsgruppen eingeteilt und

<p>Laufen,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen - im schnellen, zielstrebigen Laufen Gegenständen/Personen ausweichen - zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> - Staffelläufe - Ausdauerlauf - Sprintläufe - körperliche Reaktionen bewusst erleben (Puls, Schwitzen, Seitenstechen) und in Ansätzen erklären und aushalten - Einführung/ Festigung der Techniken 	<ul style="list-style-type: none"> -Orientierungslauf in der Halle / draußen - Geländelauf - Hindernislauf - Parcour (Schulhof und Sportplatz sehr geeignet!) - Ausdauerlauf - Puzzelauf - Wettläufe (sprint) - Sammelläufe - Staffelläufe mit Gerät/Partner
<p>Springen</p> <p>und</p> <p>Werfen</p>	<p>in die Weite und Höhe springen und sicher landen</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen - den abprallenden Ball auffangen 	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung der Weitsprungtechnik - Zauberschnur überspringen - einhändige Wurftechnik vermitteln - Schlagwurf - großen Ball in der Luft treffen <p><i>BjSp*in</i> <i>Wettbewerbsform verbindlich</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - s. Beispiele Kl.1/2 - Sprunggarten - Mehrfachsprünge -Zonenweitsprung - Sprung in die Grube - s. Kl. 1/2 - Zielwerfen in der Halle (Stationen) -"Speer"wurf - Zonentreffer - Wurfstationen - Indiacas - Tennisbälle - Heuler - Frisbee - Hütchenabwurf in Mannschaften
<p>Rhythmisieren,</p> <p>Gestalten</p> <p>und</p> <p>Tanzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Bewegungen mit/ohne Handgerät gestalten - sich körperlich ausdrücken 	<ul style="list-style-type: none"> - Aerobicähnliche 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 - Gruppentanz - Zumba - aktuelle Tänze einüben (you tube)

können entsprechend ihrer Fortschritte im Laufe des dritten Schuljahres aufsteigen.

Während des Unterrichts können die Schwimmabzeichen Seepferdchen, Bronze und Silber erworben werden (der 3-m Sprung für das Silber - Abzeichen muss woanders abgelegt werden).

Die Schwimmleistungen werden in den Zeugnissen des 3. Schuljahres verbal dokumentiert.

Örtlichkeiten

Der Sportunterricht findet in einer Norm-Sporthalle direkt an der Breitenauschule sowie auf dem Sportplatz (Rasenplatz) statt. Mit genutzt werden zudem regelmäßig Schulhof (Parcour), Wanderuferweg und Spielwiese an der Fegetasche.

Stundenkontingent

Die Schülerinnen und Schüler haben zwei Wochenstunden Sport.

Ausnahme bildet die Klassenstufe 3. Sie hat zwei Stunden Schwimmunterricht und eine Stunde Sportunterricht.

Die Stunden für das Frühradfahren und die Fahrradwoche mit Fahrradprüfung sind darin nicht enthalten.

Lernkontrollen und Leistungsbewertung

Im Fach Sport werden an der Breitenauschule keine schriftlichen Lernkontrollen geschrieben.

Es werden Entwicklung und Fortschritte dokumentiert. Grundlage sind u.a. Messung von Weiten, Zeiten, Techniken sowie Beobachtung der sportmotorischen Leistungen, der individuellen Entwicklung der sportmotorischen Leistungen und soziale Gesichtspunkte (Interaktion, Motivation, Fairness, Einhaltung von Regeln, Rücksichtnahme, Verlässlichkeit, Sportbekleidung).

In den Klassenstufen 1 bis 3 werden die Leistungen in Form von Kompetenzen dokumentiert.

In Klassenstufe 4 erhalten die Schülerinnen und Schüler für die gezeigten Leistungen eine Ziffernote im Zeugnis.

Differenzierung

Die Schülerinnen und Schüler bringen sehr unterschiedliche körperliche und psychische Voraussetzungen für die Umsetzung von motorischen Leistungen mit. Entsprechend wird dieses beim Aufbau (Höhe, Weite, Schwierigkeitsgrad) sowie bei der Belastung (Ausdauer, Fitness, Zusatzaufgaben) berücksichtigt und entsprechend differenziert.

Fördermaßnahmen

Für die Schülerinnen und Schüler mit erheblichen motorischen Defiziten soll möglichst eine Stunde/Woche Sportförderunterricht angeboten werden. Dies ist aber nur bei ausreichender Stundenversorgung möglich.

Sportfachliche Wettbewerbe, Aktionen, außerschulische Lernorte

- MOBAK-Bewegungscheck, verpflichtend für die 3. Klassen, Durchführung in Kooperation mit der Gemeinschaftsschule am Schiffsthal und dem Gymnasium Schloss Plön, zwischen Herbst- und Weihnachtsferien
- einmal wöchentlich wird eine Bewegungslandschaft aufgebaut, die von allen Klassen im Wechsel genutzt werden kann
- BjSp in Wettbewerbsform, vor den Sommerferien, im Sportstadion der Gemeinschaftsschule am Schiffsthal
- aktive Pause (Spielehütte, Fußball, Basketball...)
- Teilnahme am Projekt "skipping hearts" der Deutschen Herzstiftung (3.Klassen)
- AOK Laufwunder-Tag/Lauftag, nach den Sommerferien (alle Klassen)
- Teilnahme am Kreisturnfest , im Frühjahr (2. Klassen)
- Teilnahme am Schwimmfest "Fit wie ein Fisch", im Herbst (freiwillige Teilnahme der 4. Klässler/-innen)
- Plogging (ausdauerndes Laufen in Kombination des Müllsammelns)
- AGs in Kooperation mit der OGTs (Handball AG)
- geplante Kooperation mit dem PSV (Plöner Segler Verein) bereits in der Konkretisierungsphase, => Segel-AG ab Frühjahr 2024
- Frühradfahren, 1. Klassen
- eine Woche Ausbildung "Radfahren im Verkehr (Plön) mit anschließender theoretischer und praktischer Prüfung zum Erwerb des Radführerscheins (4. Klassen)
- Zirkusprojekt (alle 4 Jahre)
- unregelmäßig:
 - Radtour (Abschlussfahrt)
 - Kanutour
 - Schwimmen, Springen, Rutschen im Freibad Schwentinental

Durchführung und Weiterbildung

Es wird darauf geachtet, dass der Sportunterricht von Fachkräften mit Sportfakulta durchgeführt wird.

Diese nehmen regelmäßig an Fortbildungen im Bereich Sport teil.

Der hier vorliegende schulinterne Arbeitsplan für das Fach Sport richtet sich nach den curricularen Vorgaben des Landes Schleswig-Holstein.