

Thema: „ <i>Nur nicht fallen!</i> “ Balancieren auf stabilen und instabilen Gerätearrangements auf geringer und mittlerer Höhe.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) Schwerpunkt: • Wahrnehmungsfähigkeit • Koordination und Kondition • Gleichgewicht als Bewegungserlebnis (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • steuern ihre Bewegung durch den Einsatz körpernaher (taktil, vestibulär, kinästhetisch) und körperferner Sinne (visuell, auditiv). • führen angeleitete Übungen zur Schulung ihrer koordinativen (u.a. Gleichgewichtsfähigkeit) Fähigkeiten durch, • balancieren variantenreich (u.a. verschiedene Geräte, Höhen, Untergründe).		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Sammeln und Erproben von Balanciermöglichkeiten auf dem Schulgelände • Fangspiele zur Schulung der Gleichgewichtsfähigkeit (z.B. Linienfangen, Hinkelfangen) • Bewegungsaufgaben zur Bewusstmachung der kinästhetischen Differenzierungsfähigkeit (Einbeinstand mit Partner, Einbeinstand mit geschlossenen Augen und Partner) • Entwickeln einfache Balancierstationen mit Seil und Reifen auf dem Hallenboden • Bewusstmachung der Gleichgewichtsfähigkeit im Stationsbetrieb mit ausgewählten Balancierstationen (z.B. wippende Bank, wackelige Kästen, wackeliger Weichboden) • Sicherheitsregeln und Hilfestellung • Erhöhung des Schwierigkeitsgrades an ausgewählten Stationen (z.B. wippende Bank: Zwei Kinder wechseln die Seite, ohne den Boden zu berühren; Transport von Gegenständen; Seitwärts- oder Rückwärtsgang) • Bewältigung eines Gleichgewichtsparcours	Materialien/Medien: • Kleine Kästen • Medizinbälle • Reifen • Seile • Bänke • Kastenoberteile • Weichbodenmatte • Große Kästen • Reckstangen Weitere Ideen: http://www.sportpaedagogik-online.de/gleichgewicht1.html	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Beobachtungsbögen für Lehrkräfte • Ggf. im Rahmen der Schuleingangsdiagnostik	Kooperationen:	Ideen für außerschulische Angebote: Wandertag in den Wald (Balancieren in der Natur)

Thema: „ <i>Papier, Klammern & Co laden uns zum Spielen ein.</i> “ Spiele mit Alltagsmaterialien entdecken, erproben und entwickeln vor dem Hintergrund der allgemeinen Spielerziehung		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Schwerpunkt: • Spielerfahrungen, Spielideen und Spielräume (leitend) • Das gemeinsame Spiel (ergänzend)		
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • spielen in vorgegebenen oder selbst gewählten Bewegungsanlässen (u.a. mit Alltags-, Spiel- und Sportmaterialien), • setzen vorgegebene Spielideen und einfache eigene Spielentwürfe um, • treffen erste Vereinbarungen (u.a. Spielregel, Spielgerät, Spielraum) zur Aufrechterhaltung des Spiels, • erkennen vereinbarte Spielregeln an.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Sammeln spielbezogenen Alltagsmaterialien (z.B. Im Rahmen eines Waldspaziergangs, Hausaufgabe) • Erprobung vorgegebener Spielideen mit Alltagsmaterialien (z.B. Klammernklau, Wäsche aufhängen, „Spiele von früher“) • Entwicklung und Erprobung eigener Spielideen mit ausgewählten Alltagsmaterialien (z.B. Bierdeckel und Wäscheklammern) unter Berücksichtigung vereinbarter Aspekte eines gelingenden Spiels • Reflektieren ausgewählte Spielideen unter Einbezug vereinbarter Spielregeln.	Materialien/Medien: Alltagsmaterialien: • Bierdeckel • Korken • Zapfen • Zeitungspapier • Wäscheklammern o.ä. Weitere Ideen: https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/spiel-sport-spannung-mit-alltagsmaterialien	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Beobachtung und freie Dokumentation durch die Lehrkraft • Strukturiertes Reflexionsgespräch, z.B. „Das war Gut“ (Daumen hoch), „Diesen Tipp habe ich für dich!“ (Glühbirne), „Das wünsche ich mir!“ (Herz)	Kooperationen: Sachunterricht: „Was wünschen wir uns für unsere Spielzeugkiste und wie gehen wir nachhaltig damit um? Wir lernen Pausenspiele von früher kennen, probieren sie aus und entwickeln eigene.“	Ideen für außerschulische Angebote: Wandertag in den Wald (Sammeln von Alltagsmaterialien)

Thema: „Laufen ohne Schnaufen“ – Mit kleinen Schritten zu großen Zielen. Ausdauerndes Laufen spielerisch gestalten und variantenreich umsetzen.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: - Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3) (leitend) - Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) (ergänzend) Schwerpunkt: - Laufen – Sprint, Ausdauer, Hindernis	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - benennen die Reaktionen ihres Körpers auf körperliche Belastungen (ergänzend), - beschreiben erste Zusammenhänge von Bewegungsbelastung und Körperreaktion (ergänzend), - bewältigen unterschiedliche Laufanforderungen, - beschreiben ihre körperlichen Reaktionen beim schnellen und ausdauernden Laufen. - bewältigen angeleitet und regelgerecht Wettbewerbssituationen.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - Welches Ziel möchte ich erreichen? Z.B. verschiedene Zeiten und Distanzen laufen - Schnell geht nicht lange? => wer lange laufen will, muss dies langsam machen - Spielerische Annäherung durch (wettbewerbsorientierte) Spiele mit langen Laufwegen: z.B. 6-Tage-Rennen, Haltet den Kasten frei, Schattenlauf, Memorystaffel, Bierdeckel umdrehen, Tempomacher, Hase Joggi, Laufen im Takt (mit dem Tamburin)	Materialien/Medien: - Kartenspiel - Memoryspiel - Ausmalbild Hase Joggi (o.ä.) - Bierdeckel - Schleifchenbänder - Tamburin - Hütchen, Reifen, Matten, etc. - Lied - Stoppuhr Weitere Ideen: https://www.vlamingo.de/laufspiele/ http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/ausdspiele1.html http://www.sportpaedagogik-online.de/ausdauer1.html	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: Beschreiben den Zusammenhang von Bewegungsbelastung und Körperreaktion	Kooperationen: Mathematik: „Wir beschäftigen uns mit den Ziffern, Zahlen und dem Zählen bis 20/100.“ „Wir beschäftigen uns mit der Zeit.“	Ideen für außerschulische Angebote: Teilnahme an Wettkämpfen/Laufveranstaltungen (Schülerlauf)

Thema: „Wir werfen mit Alltagsmaterialien und Wurfgegenständen aus der Turnhalle“ – Wir nutzen verschiedene Wurfgegenstände und werfen mit diesen weit und hoch		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen	
Schwerpunkt: Werfen – Weitwurf		
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - erproben verschiedene Wurfarten (u.a. Schlagballwurf) - beschreiben erste technische Erfahrungen beim Weitwurf - werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - freies werfen von verschiedene Wurfgegenstände aus der Turnhalle in gekennzeichneten Flächen (auch Stoßen soll ermöglicht werden) => Reflexionsanlässe (Welcher Wurfgegenstand fliegt weit? Welcher genau? - Im Freien: Werfen/stoßen mit geeigneten Objekten aus der Natur (Tannenzapfen, kleine Steine, große Steine, Stöcke, Kastanien, etc.) und Abgleich mit Wurferfahrungen in der Turnhalle - Vermittlung grundlegender Wurftechnikelemente (Fingerhaltung, Armführung, Flugkurve, Stemmschritt) - Aufbau verschiedener Zielwurfstationen (genau werfen, weit werfen, evtl. hochwerfen, etc.) - Spielorientierter Weitwurfwettbewerb (werfen z.B. mit Sandsäckchen, mit Papierfliegern, Tennisbälle etc.) - Weitwurf mit dem Schlagball unter Anwendung grundlegender Wurftechnikelemente	Materialien/Medien: - Wurfgegenstände aus der Natur - Wurfgegenstände aus der Turnhalle „Kreative“ Wurfgegenstände - Schlagbälle - Maßband - Seilchen, Hütchen, etc. Weitere Ideen: http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/werfenindex.html	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: Sportmotorische Ausführungen einzelner Wurftechnikelemente	Kooperationen: Mathematik: „Wir untersuchen die Daten unserer Klasse.“	Ideen für außerschulische Angebote: Besuch eines Waldes zum Sammeln von und Werfen mit Wurfmaterialien

Thema: „Springen – tierisch gut.“ Mit den Vorbildern Hase, Tiger, Känguru und Floh die individuelle Leistung im Hoch- und Weitsprung erweitern.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3) Schwerpunkt: • Springen – Weitsprung, hoch springen	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • beschreiben erste technische Erfahrungen beim Überwinden von Höhen und Weiten, • bewältigen unterschiedliche Sprungsituationen, • bewältigen angeleitet und regelgerecht Wettbewerbssituationen.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Impuls: Springen – tierisch gut – Welche Tiere springen wie weit? • Wie weit springen diese Tiere? Messen/markieren und recherchieren. • Wir springen weit (aus dem Stand, mit Anlauf) auf die Matte und in die Grube • Welche Tiere springen wie hoch? Messen/markieren und recherchieren. • Wir springen hoch (auf etwas, über etwas und durch etwas) • Tierischer Sprungwettbewerb	Materialien/Medien: • Zauberschnur • Sprungmatten • Kleine Kästen • Große Kästen • Koordinationsleiter • Mini-Hürden • Langbänke • Maßband Weitere Ideen: http://www.sportpaedagogik-online.de/springen1.html http://www.arillus.de/klassenfahrten/tipps-und-spiele-fuer-klassenfahrt-schule/spiele-fuer-klassenfahrten-im-herbst/tierweitsprung.html https://asset.klett.de/assets/9426cb21/probeseite_4_201629.pdf	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Sportmotorische Ausführungen einzelner Sprungtechniken	Kooperationen: Mathematik: „Wir untersuchen die Daten unserer Klasse.“	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „ <i>Wasser marsch!</i> “ – Spielerisch-explorierende Auseinandersetzung mit dem Element Wasser zu Aspekten der Wassergewöhnung		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen im Wasser – Schwimmen (4)	Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas Wagen und Verantworten	
Schwerpunkt: Wassergewöhnung und Sicherheit		
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - nutzen in spielerischer und ganzheitlicher Form die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers (u.a. Wasserwiderstand, Kältereiz), - beschreiben Empfindungen (u.a. Unsicherheit, Freude, Angst, Mut), - spielen mit- und gegeneinander erlebnisreich im Wasser, - wenden Grundsätze der Bade-, Hygiene- und Sicherheitsregeln zielgerichtet und umweltbewusst an.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - Beitrag zum ganzheitlichen, spielerisch-entdeckenden Lernen - Sicheres „Vertraut werden“ mit der Umgebung anhand kleiner Spiele - Beitrag zur Wassergewöhnung z.B. mit den Facetten einer Wasserbaustelle in Form eines offenen Stationsbetriebs - Reflektierende Auseinandersetzung mit Aspekten der Wassergewöhnung – im Fokus „Angstfreiheit“	Materialien/Medien: - Verschiedene Materialien aus dem Schwimmbad - ggf. Arbeitskarten mit Bewegungsanregungen je Station - Ordner Einfach sportlich: „Erst die Zehen, dann das Knie“ (CD 5) - Schulschwimmpass NRW Niveaustufe 1 „Wassergewöhnung“	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: - Beobachtungsbogen für Lehrkräfte (angelehnt an Einfach sportlich „Erst die Zehen, dann das Knie“) - Schulschwimmpass	Kooperationen: Sachunterricht: „Was kann Wasser? – Wir erforschen die Eigenschaften von Wasser und seine Bedeutung für unsere Gesundheit.“	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „Da geh ich doch mal auf Tauchstation“ – Selbstgesteuertes Lernen und Reflektieren der eigenen Fähigkeiten zum Abtauchen, Orientieren und Fortbewegen unter Wasser mittels der Tauch-Lernstraße		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen im Wasser – Schwimmen (4) Schwerpunkt: - Grundfertigkeiten: Springen und Tauchen, Atmen, Drehen, Rollen, Gleiten, (Sich-) Fortbewegen - Wassergewöhnung und Sicherheit (ergänzend)	Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas Wagen und Verantworten	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - tauchen mit offenen Augen tief und weit unter Einhaltung der Tauchregeln, - wenden grundlegende Atemtechniken situationsgerecht an, - wenden Grundsätze der Bade-, Hygiene- und Sicherheitsregeln zielgerichtet und umweltbewusst an (ergänzend), - nutzen in spielerischer und ganzheitlicher Form die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers (u.a. Wasserwiderstand) (ergänzend), - springen unter Einhaltung von Sprungregeln sicher und sachgerecht.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - Leitideen der <i>Grundfertigkeiten im Wasser</i> im Lehren und Lernen - Beitrag zur Wasserbewältigung / Wasserbewegungsgefühl - Vertrauensübungen mit einem Partner und Kennenlernen der Tauchregeln (Tauchersprache) - Durchführung unterschiedlicher Übungen zum Umsetzen der Tauchregeln	Materialien/Medien: - Ordner Einfach sportlich: „Wir gehen auf Tauchstation“ (CD Grundwerk); Hier sind die Tauchregeln aufgelistet - Ordner Einfach sportlich: „Im Taucherparadies“ (CD 13) - Wäscheleine - Wäscheklammern mit Namen zum individuellen „Abklammern“ des individuellen Lernfortschritts auf der Arbeitskarte - Plakat mit Tauchregeln - Zusatzaufgaben	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: - Beobachtungsbogen für Lehrkräfte (siehe Einfach sportlich „Im Taucherparadies“) - Schulschwimmpass	Kooperationen: Sachunterricht: „Was kann Wasser? – Wir erforschen die Eigenschaften von Wasser und seine Bedeutung für unsere Gesundheit.“	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „Gleiten wie ein Seehund“ – Erproben, Üben und Bewältigen von Aufgaben zum Gleiten zur Minimierung des Wasserwiderstands unter besonderer Berücksichtigung der Bewegungsmerkmale (Körperlage, Körperspannung und Körperhaltung) zur individuellen Bewegungsoptimierung		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen im Wasser - Schwimmen (4) Schwerpunkt: - Grundfertigkeiten: Springen und Tauchen, Atmen, Drehen, Rollen, Gleiten (Sich-) Fortbewegen - Wassergewöhnung und Sicherheit (ergänzend)	Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - nutzen den statischen und dynamischen Auftrieb des Wassers zum Schweben, Gleiten und (Sich-)Fortbewegen, - wenden grundlegende Atemtechniken situationsgerecht an, - wenden Grundsätze der Bade-, Hygiene- und Sicherheitsregeln zielgerichtet und umweltbewusst an, (ergänzend) - wechseln ihre Körperposition im Wasser aufgrund eines initialen Kraftimpulses.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - Spielerische Formen des Lösens vom Boden, Schwebens und Atmens - Vom statischen zum dynamischen Auftrieb: Einführung der Gleitlage in versch. Schwierigkeitsstufen mit unterschiedlichen Materialien - Passives Gleiten in Bauchlage - Stationen zum Üben des Gleitens in Bauchlage: Partnerschieben, Partnerziehen - Gleiten mit Schwimmhilfe in Bauchlage: Spiel- und Übungsformen zum Gleiten mit Schwimmhilfe nach aktivem Abstoß - Analoges Vorgehen für das Gleiten in Rückenlage	Materialien/Medien: - Ggf. Stationskarten - Materialien aus der Schwimmhalle: Schwimmbretter, Poolnudel, Reifen - Ordner Einfach sportlich: „Schweben und antreiben“ (CD 21)	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: - Beobachtungsbogen für Lehrkräfte (siehe Einfach sportlich „Schweben und antreiben“) - Schulschwimmpass	Kooperationen: Sachunterricht: „Was kann Wasser? – Wir erforschen die Eigenschaften von Wasser und seine Bedeutung für unsere Gesundheit.“	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „ <i>Unsere Turnhalle wird zum Spielplatz</i> “ – Einfache Kunststücke und turnerisches Bewegen an Geräten und Gerätekombinationen		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
Schwerpunkt: • Normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • Kunststücke und Akrobatik • Körperschema (ergänzend) • Anspannung und Entspannung (ergänzend)		
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • erfassen ihr Körperschema in der Ruhe und in einfachen Bewegungssituationen (Körperhaltungen im Liegen, Sitzen, Stehen, Gehen und Laufen) (ergänzend) • stellen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen zielgerichtet her, • erproben gerätespezifische Bewegungsanlässe (u.a. Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen, Springen) (ergänzend), • demonstrieren einfache turnerische Bewegungskunststücke, • bewältigen einfache turnerische Bewegungsaufgaben, auch an Geräten und Gerätekombinationen, • berücksichtigen beim Auf-, Abbau und Transport von Geräten erste notwendige Sicherheitsaspekte.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • einfache turnerische Bewegungskunststücke ggf. mit Hilfe von Stationskarten • Sportstunde „Outdoor“ – Wir besuchen einen Spielplatz Herausarbeiten typischer Bewegungsaktivitäten auf einem Spielplatz (Springen, Hangeln, Rutschen, Balancieren, Klettern) • Transfer: Wie bekommen wir den Spielplatz in die Turnhalle? Auf- bzw. Nachbau verschiedener Spielstationen mit Spielplatzcharakter nach Vorgabe • Erarbeiten und Erproben spielplatztypischer Aktivitäten mit Turnhallengeräten/-materialien • Tragen und transportieren von Großgeräten/Sichern von Bewegungsangeboten	Materialien/Medien: • Ausgewählte Klein- und Großgeräte • Mini-Turnhalle Weitere Ideen: https://www.pinterest.de/man_die/bewegungslandschaften/ https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/bewegungslandschaften http://www.sportunterricht.de/aufbauplaner	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Sicherer Transport, Auf- und Abbau von Großgeräten (Sicherheitsaspekte) • Sportpraktisches Handeln an den Stationen	Kooperationen:	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „Vom Purzelbaum zur Rolle vorwärts“ – Erste turnerische Wagniserfahrungen am Beispiel der Rollbewegung.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt: • Raum- und Lageerfahrungen • Normgebundenes Turnen an Geräten	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • stellen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen zielgerichtet her (ergänzend), • erproben gerätespezifische Bewegungsanlässe (u.a. Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen, Springen), • beschreiben Erfahrungen in einfachen turnerischen Wagnissituationen, • berücksichtigen beim Auf-, Abbau und Transport von Geräten erste notwendige Sicherheitsaspekte. • setzen Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen ein, • führen einfache turnerische Bewegungen an ausgewählten Geräten (u.a. Boden, Kasten, Reck) aus.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Ggf. Aufbau von Bewegungsstationen mit Hilfe von Bildkarten und Mini-Turnhalle • Rückenschaukel in „Päckchen-Haltung“ (Arme umfassen die Beine eng) • aus dem Knien auf der Langbank bzw. auf dem Kleinkasten/Deckel vom Großkasten über den eingerollten Kopf auf der Matte vorwärts abrollen • Rückenschaukel über die Kerze mit Aufsetzen der Hände neben dem Kopf • Aufstehen aus der Rückenschaukel • Rolle vorwärts auf einer schrägen Fläche • Rolle vorwärts	Materialien/Medien: • Niedersprungmatten • Langbank • Deckelteile vom Großkasten • Reuterbrett (zum Bau einer schrägen Fläche) • Alternativ: Sprossenwand (zum Bau einer schrägen Fläche) • Schaumstoffelemente Weitere Ideen: https://www.youtube.com/watch?v=Ydl2VnLp9HI https://www.youtube.com/watch?v=XppM1QxfO90 https://bzarnsberg.schulsport-nrw.de/images/download/youngstars/westf_y-oungstars_uv_turnen.pdf https://www.youtube.com/watch?v=RmPWl7pSdP4	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Sicherer Transport, Auf- und Abbau von Großgeräten • Ausgewählte Formen des selbstständigen und eigenverantwortlichen Arbeitens • Sportmotorische Ausführungen an den Stationen/Qualität der Bewegung (Aufsetzen der Hände, Einrollen des Kopfes, rollen über den Rücken, Aufsetzen der Füße und Aufstehen)	Kooperationen:	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „Thementänze“ - Selbstständiges Erarbeiten, Erproben und Darstellen von Bewegungsformen zur Gestaltung eines Thementanzes unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum, Ausdruck, Synchronität)		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste (6) Schwerpunkt: • Rhythmus, Bewegungsgestaltung und Tanz • Bewegung als Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeit (ergänzend) • Vielfalt der Ausdrucks- und Bewegungsformen (ergänzend).	Pädagogische Perspektiven: B: Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: • Gestalten vorgegebene Ausdrucks- und Bewegungsformen mit und ohne Handgeräte(n) und Objekt(en) nach, • setzen vorgegebene Rhythmen und erste Tänze unter Beachtung einfacher Ausführungskriterien (u.a. Präzision) um, • vergleichen ausgewählte Tanzformen anderer Kulturen, • präsentieren einfache Ausdrucks- und Bewegungsformen, • stellen mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Einstimmung auf ein Thema: Freies Bewegen im Raum nach Musik • Beraten über die grundsätzlichen Ideen zur Ausgestaltung eines Tanzes und Festlegen einer vereinbarten Lernschrittfolge • Generieren, Vereinbaren und Üben des Refrains (gemeinsamer Teil der Choreographie) unter besonderer Berücksichtigung des Kriteriums Raum und Ausdruck; (später Synchronität) • Offene Bewegungsaufgabe: Gruppenweise wird zu jeder Strophe eines Liedes eine Bewegungsabfolge vereinbart, kriteriengeleitet geübt und demonstriert • Präsentation der eigenen Gruppenchoreographie und vergleichen der Tanzform vor dem Hintergrund der Gestaltungskriterien Raum und Ausdruck • Zusammenfügen aller Teile zu einer Gesamtchoreographie und kriteriengeleitete Präsentation	Materialien/Medien: • Musikanlage, CD-Player • Plakat über Gruppenfestlegungen • ggf. digitale Endgeräte: Filmen der Bewegungsabfolgen	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Kriteriengeleitete Demonstration des Tanzes	Kooperationen: Musik	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „Erste Schritte mit dem Ball“ - Einfache Spielsituationen durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (7) Schwerpunkt: - Ideen und Strukturen von Regel- und Sportspielen - Spezifische motorische Fertigkeiten - Taktische Verhaltensweisen und Anpassung an das Spielgeschehen - Fairness und Respekt	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - spielen regelgeleitet und rollengerecht Kleine Spiele, - demonstrieren sportspielübergreifende motorische Grundfertigkeiten in einfachen spielerischen Übungsformen, - verhalten sich aufmerksam in einfachen Spielsituationen, - setzen erste taktische Überlegungen in einfachen, spielorientierten Situationen um, - nehmen während des Spiels verschiedene einfache Rollen an, - spielen in ersten kleinen Regelspielen freudvoll, fair und respektvoll mit- und gegeneinander.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - Spielen bereits bekannter, kleiner (Mannschafts-)Ballspiele - Schwerpunkt: Fortbewegung im Spiel mit und ohne Ball - Schulung der motorischen Grundfertigkeiten Fangen (und Passen) - Anbahnung eines ersten Regel- und Rollenverständnisses	Materialien/Medien: - Bälle - Mannschaftsbänder	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: Überprüfung der motorischen Grundfertigkeit „Fangen“	Kooperationen:	Ideen für außerschulische Angebote: Ggf. Kooperation mit TuRa Freienohl

Thema: „Der Roller-Führerschein“ – Sich mit unterschiedlichen Fahrgeräten unter Sicherheitsaspekten fortbewegen.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport (8) Schwerpunkt: • Bewegungserfahrungen und Bewegungskönnen in natürlichen und gestalteten Räumen • Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen – Wahrnehmung (ergänzend)	Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas Wagen und Verantworten	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • erproben ausgewählte Gleit-, Fahr- oder Rollgeräte in unterschiedlichen Räumen, • beschreiben ihre Bewegungserfahrungen mit den ausgewählten Gleit-, Fahr- oder Rollgeräten, • nutzen Fahreigenschaften zur Bewältigung von Bewegungsaufgaben (u.a. bremsen, Kurven fahren), • beachten grundlegende Sicherheitsaspekte.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Hinweis: Vernetzung zur Mobilitäts- und Verkehrserziehung (Sozial-, Umwelt-, Gesundheits- und Sicherheitserziehung) • Sausen über den Schulhof in einer strukturierten Bewegungssituation (Feststellen des fahrpraktischen Lernstands) • Schulung der Basisfähigkeiten an Stationen: Bremsen, Kurven fahren, geradeaus fahren, Hindernisse umfahren, angepasst schnell fahren • Reflexion von fahrpraktischen Erfahrungen • Bewältigen von Grenzsituationen (Schulung der Risikokompetenz) • Abnahme des Rollerführerscheins	Materialien/Medien: • Elternbrief (Mitnahme des häuslichen Rollers in die Schule) • Materialien vom Schulhof oder aus der Sporthalle • ggf. Materialien für Parcours (ADFC)	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • <i>Roller-Führerschein</i> mit ausgewählten Fahraufgaben und Fragen zum Verhalten beim Fahren (oder in alltagsnahen Handlungssituationen)	Kooperationen: Sachunterricht: „Wie komme ich zur Schule? – Sich fortbewegen, Wege erkunden und Pläne zeichnen.“	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „Stärke zeigen“ – Wir messen unsere Kräfte mental und körperlich.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: • Spielerische Kampfformen • Kampfformen und Regelungen • Körperkontakt und Kooperation – Achtsamkeit im Miteinander • Taktische Fähigkeiten und technische Fertigkeiten (ergänzend) • Kampfsituationen - Achtsamkeit im Gegeneinander (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • führen einfache spielerische Kampfformen (u.a. Zieh- und Schiebekämpfe) durch und beschreiben ihre Erfahrungen, • führen einfache Kampfformen (Boden- und Gruppenkämpfe) regelgerecht durch, • setzen einfache taktische Fähigkeiten (u.a. Vergrößerung der Körperfläche) ein, • kämpfen unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen der Gegnerin oder des Gegners, • gehen bei Spiel- und Übungsformen (Gruppen- und Zweikampfsituationen) kooperativ und achtsam miteinander um, • bauen Zutrauen für Körperkontakt auf. • gehen unter Einhaltung erlernter Regeln im Gegeneinander achtsam miteinander um.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Erarbeitung einheitlicher Kampfregeln • Erproben und Reflektieren eines (fairen) Gegeneinanders (z.B. Start- und Stoppsignal, Würdigung des Gegners durch vereinbartes Begrüßungsritual) • Vertrauensbildende, kooperative Gruppenübungen (z.B. Baumstamm rollen, Gordischer Knoten) • Ausgewählte (spielerische) Zweikampfvarianten am Boden um einen Gegenstand (z.B. „Diamantenraub“, „Sockenklaue“) • Erproben ausgewählte taktische Fähigkeiten (Körperfläche vergrößern, Gleichgewichtsvarianten in Kampfsituationen) bei Zweikampfvarianten • Sammeln und Erprobung von bekannten Gruppenwettkämpfen (z.B. Tauziehen, Möhren ziehen) • Erproben und reflektieren (Kooperation, Achtsamkeit) ausgewählter Gruppenwettkämpfe (z.B. Winterschlussverkauf, Alle auf eine Insel)	Materialien/Medien: • Matten • ggf. Bänder • Bälle Weitere Ideen: https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Beobachtungsbogen zu ausgewählten taktischen Fähigkeiten • Reflexionsgespräche	Kooperationen: Sachunterricht: „Wie leben wir in einer Gemeinschaft? – Wir untersuchen und vergleichen unser Zusammenleben in der Klasse und Schule.“	Ideen für außerschulische Angebote:

Thema: „Windmühle, Raupe und Seeanemone!“ - INPP – Entwicklungsbezogenes Bewegungsprogramm		Klasse/Jahrgang: 2 (2. Hj.)
Bereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) Schwerpunkt: • Wahrnehmungsfähigkeit • Koordination und Kondition • Gleichgewicht als Bewegungserlebnis (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • steuern ihre Bewegung durch den Einsatz körpernaher (taktil, vestibulär, kinästhetisch) und körperferner Sinne (visuell, auditiv). • führen angeleitete Übungen zur Schulung ihrer koordinativen (u.a. Gleichgewichtsfähigkeit) Fähigkeiten durch,		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: siehe Material und Medien	Materialien/Medien: • Matte oder großes Handtuch Literatur: Sally Goddard Blythe: Neuromotorische Schulreife „Testen und Fördern mit der INPP Methode“	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Tensley-Test oder Bender-Test	Kooperationen: Frau Risse	Ideen für außerschulische Angebote: