

Schulinterner Arbeitsplan der Grundschule Büttenberg

Sport

Hinweis:

Gemäß § 29 Absatz 2 des Schulgesetzes bleibt es der Verantwortung der Schulen überlassen, auf der Grundlage der Kernlehrpläne in Verbindung mit ihrem Schulprogramm schuleigene Unterrichtsvorgaben zu gestalten, welche Verbindlichkeit herstellen, ohne pädagogische Gestaltungsspielräume unzulässig einzuschränken.

Den Lehrerkonferenzen kommt hier eine wichtige Aufgabe zu: Sie sind verantwortlich für die schulinterne Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung der fachlichen Arbeit und legen Ziele, Arbeitspläne sowie Maßnahmen zur Evaluation und Rechenschaftslegung fest. Sie entscheiden für jedes Fach außerdem über Grundsätze zur fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit, über Grundsätze zur Leistungsbewertung und über Vorschläge an die Lehrerkonferenz zur Einführung von Lernmitteln (§ 70 SchulG).

Getroffene Verabredungen und Entscheidungen werden in schulinternen Arbeitsplänen dokumentiert und können von Lehrpersonen, Lernenden und Erziehungsberechtigten eingesehen werden. Während Lehrpläne die erwarteten Lernergebnisse des Unterrichts festlegen, beschreiben schulinterne Arbeitspläne schulspezifisch Wege, auf denen diese Ziele erreicht werden sollen.

Als ein Angebot, Schulen im Prozess der gemeinsamen Unterrichtsentwicklung zu unterstützen, steht hier ein Beispiel für einen schulinternen Arbeitsplan einer fiktiven Grundschule für das Fach Sport zur Verfügung. Das Angebot kann gemäß den jeweiligen Bedürfnissen vor Ort frei genutzt, verändert und angepasst werden. Dabei bieten sich insbesondere die beiden folgenden Möglichkeiten des Vorgehens an:

- Schulen können ihre bisherigen schulinternen Arbeitspläne mithilfe der im Angebot ausgewiesenen Hinweise bzw. dargelegten Grundprinzipien auf der Grundlage des neuen Lehrplans überarbeiten.
- Schulen können das vorliegende Beispiel mit den notwendigen schulspezifischen Modifikationen und ggf. erforderlichen Ausschärfungen vollständig oder in Teilen übernehmen.

Das vorliegende Beispiel für einen schulinternen Arbeitsplan berücksichtigt in seinen Kapiteln die obligatorischen Beratungsgegenstände der Lehrerkonferenz. Eine Übersicht über die Abfolge aller Unterrichtsvorhaben des Fachs ist enthalten und für alle Lehrpersonen der Beispielschule einschließlich der vorgenommenen Schwerpunktsetzungen verbindlich.

Auf dieser Grundlage plant und realisiert jede Lehrkraft ihren Unterricht in eigener Zuständigkeit und pädagogischer Verantwortung.

Inhalt

1	Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit.....	4
2	Entscheidungen zum Unterricht	10
2.1	Unterrichtsvorhaben	11
2.2	Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit	51
2.3	Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung	53
2.4	Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung.....	55
2.5	Lehr- und Lernmittel	56
3	Entscheidungen zu fach- oder unterrichtsverbindenden Projekten.....	58
4.	Qualitätssicherung und Evaluation	59

1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

Hinweis:

Schulinterne Arbeitspläne dokumentieren Vereinbarungen, wie die Vorgaben der Lehrpläne unter den besonderen Bedingungen einer konkreten Schule umgesetzt werden. Diese Ausgangsbedingungen für den fachlichen Unterricht werden in Kapitel 1 beschrieben. Fachliche Bezüge zu folgenden Aspekten können beispielsweise beschrieben werden:

- Leitbild der Schule,
- Rahmenbedingungen des schulischen Umfelds,
- Konzepte zum schulischen Lernen (Konzept zur individuellen Förderung und Gemeinsamen Lernen, Medienkonzept, Sprachbildungskonzept),
- Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern.

Lage der Schule

Die städtische Grundschule Büttenberg ist eine Offene Ganztagschule. Sie steht allen Schülerinnen und Schülern, ganz gleich welcher Konfession, offen. Sie liegt in Ennepetal Büttenberg. An der Grundschule Büttenberg lernen zurzeit +/-200 Schülerinnen und Schüler, die auf 8 jahrgangsübergreifende Klassen 1/2 und 3/4 aufgeteilt sind.

Aufgaben des Fachs bzw. der Fachgruppe in der Schule vor dem Hintergrund der Schülerschaft

Die Schülerschaft der Schule zeichnet sich bedingt durch das Einzugsbiet durch eine große Heterogenität in Bezug auf motorische Vorerfahrungen, sprachliche Fähigkeiten und den sozioökonomischen Status des Elternhauses, aus. Sie bringen aus ihren Elternhäusern ganz unterschiedliche Erfahrungen, Wissen und Kenntnisse zu den Bereichen des Sportunterrichts mit. Gleiches gilt für die Interessen der Schülerinnen und Schüler. Aufgabe des Sportunterrichts ist es, die dargelegten Verschiedenheiten der Schülerinnen und Schüler im Unterricht aufzugreifen, sie zu nutzen und es allen Schülerinnen und Schülern zu ermöglichen, einen Zugang zum jeweiligen Unterrichtsthema zu finden, damit alle Schülerinnen und Schüler lernen, sich als Handelnde in ihrer Umwelt wahrzunehmen. Gleichzeitig soll der Sportunterricht alle Schülerinnen und Schüler dazu anregen, in unterschiedlichen Möglichkeiten ihre sprachlichen Fähigkeiten zu verbessern, um mit anderen in Kommunikation zu treten, Informationen sach- und fachgerecht auszutauschen, ihre eigene Meinung zu Themen des Sports zu vertreten sowie Lernstrategien zu verbalisieren.

Funktionen und Aufgaben der Fachgruppe vor dem Hintergrund des Schulprogramms

Die im Schulprogramm formulierten Grundsätze der pädagogischen Arbeit werden innerhalb der Fachgruppe Sport fachspezifisch konkretisiert und werden im Sportunterricht aufgegriffen.

Da in der Schule das demokratische Miteinander von größter Bedeutung ist, kommt dem Sportunterricht hierbei eine große Wichtigkeit zu. Die Kinder erfahren im Zusammenleben in der Schulgemeinschaft demokratische Strukturen, die sie im Sportunterricht über die Schulgemeinschaft hinaus reflektieren können. Sie setzen sich ebenso mit Konflikten und deren Lösungen auseinander, dazu gehört es auch, Stereotype und Vorurteile gegenüber anderen wahrzunehmen und zu thematisieren, um Konflikte zu lösen.

Der reflektierte Umgang mit Medien als Lernmedium und Lerngegenstand ist ebenfalls im Schulprogramm fest verankert. Im Sportunterricht gibt es zahlreiche Gelegenheiten, dass Schülerinnen und Schüler selbst Medienprodukte gestalten und über ihr Handeln das Medium an sich, aber auch ihren Umgang damit reflektieren. Im Sportunterricht reflektieren die Schülerinnen zudem kritisch den Umgang mit Bild- und Videoaufnahmen.

Beitrag der Fachgruppe zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule

Zur Entwicklung und Förderung der Persönlichkeitsattribute leistet die Fachschaft Sport durch die Gestaltung des Schulsportprogramms einen bedeutsamen Beitrag, der dem grundlegenden Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule gerecht wird. Im Besonderen gilt es, im Sportunterricht Möglichkeiten der Verständigung und Partizipation anzubahnen und das eigene Handeln zu reflektieren. Dabei unterliegt der erziehende Sportunterricht auf der Basis der Rahmenvorgaben für den Schulsport einer mehrperspektivischen Ausrichtung. So stehen u.a. Beiträge zur Gesundheitsförderung, zur engen Verbindung von Bewegung und Lernen (in allen Fächern), zum Lernen mit allen Sinnen, zur gelebten Demokratieerziehung sowie ein enger Bezug zum Alltag der Kinder im Zentrum. Dazu gehört im Sportunterricht ebenfalls die Beachtung der Aspekte der Verbraucherbildung (z.B. umweltbewusstes Handeln im Bereich Gleiten Fahren Rollen, Unterrichtsvorhaben „Wie komme ich zur Schule?“).

Darüber hinaus können Schülerinnen und Schüler vielfältige Möglichkeiten im Rahmen des Ganztags sowie des außerunterrichtlichen Sports in der Schule nutzen. So werden sportspezifische Angebote von Vereinen und weiterem externen Fachpersonal erteilt, welche in enger Absprache mit den Sportlehrkräften erfolgen. Bewegung, Spiel und Sport ist als ein Schwerpunkt im OGS Bereich verankert, wo ganzheitliche Bewegungs- und Ruheangebote in Verbindung mit dem Lernen eingerichtet sind.

Ausgehend von der kulturellen, sozialen und individuellen Vielfalt der Lebenswelt eröffnet der Sportunterricht besondere Lerngelegenheiten für Schülerinnen und Schüler, sich mit

Verschiedenheit auseinanderzusetzen, sie zu akzeptieren und Vielfalt als Chance zu sehen. Die Fachkonferenz Sport nimmt zur Unterstützung des Auftrags des interkulturellen Lernens einen Bereich besonders in den Blick. Der Bereich „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“ eröffnet wertvolle bewegungsbezogene Erfahrungsräume für interkulturelles Lernen. Der Vergleich ausgewählter Tanzformen anderer Kulturen “ weist explizit auf die Berücksichtigung unterschiedlicher Traditionen hin.

Verfügbare Ressourcen und Sportstättenangebot

Im Bereich von Bewegung, Spiel und Sport verfügt die Schule über folgende Sportstätten und Räumlichkeiten:

- Einfachsporthalle am Schulgebäude,
- Nutzung des Städtischen Hallenbades (Klutterbad) (Busfahrt 15 min),
- Frei- bzw. Waldgelände, sowie Spielplätze in unmittelbarer Nähe der Schule,
- „Bewegungsfreudiger“ Schulhof u.a. mit Turnstangen, Kletterinsel und kleinen Bewegungsfeldern,
- Sportplatz mit 2 Laufbahnen, 1 Sprunggrube
- Kleiner Fußballplatz mit Rasen und zwei Toren

Fachliche Bezüge zum Leitbild der Schule

Ausgehend vom Lehrplan Sport und den Rahmenvorgaben für den Schulsport wird von einem ganzheitlichen, salutogenes Leitbild, das die Freude an Bewegung, Spiel und Sport der Schülerinnen und Schülern fördern will, ausgegangen. Der Unterricht findet in allen Jahrgangsstufen gemäß SchulG. NRW §2 Absatz 4 durchgängig koedukativ statt. Bei der Gestaltung des Unterrichts sind die Interessen von allen Geschlechtern gleichberechtigt zu berücksichtigen.

Die Schule fördert die Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schülern durch Bewegung, Spiel und Sport, so dass sie ...

- Freude an Bewegung, Spiel und Sport entwickeln,
- den Wert von BSS für die Gesundheit und die persönliche Entwicklung erfahren,
- in der Lage sind, die eigene Motivation zur Förderung und Erhaltung von Gesundheit und Fitness überdauernd hoch zu halten und zu manifestieren,
- sportspezifisches grundlegendes Wissen, einfache Fertigkeiten und Kompetenzen erwerben,
- sich als selbstwirksam erfahren,
- sich volitional und metakognitiv selbst steuern und kontrollieren können (Selbstregulation),
- sich im schulischen Umfeld und durch alle am Schulleben Beteiligten – Schulleitung, Lehrkräfte, Eltern, Mitschülerinnen und Mitschüler - sozial anerkannt und integriert wissen,

- eine umfassende Handlungskompetenz erwerben, welche im Bildungsverlauf durch eine Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz sowie durch fachspezifische Sach-, Methoden- und Urteilskompetenz geprägt ist,
- nicht nur gekonntes und reflektiertes sportliches Bewegungshandeln besitzen, sondern situativ sachgerecht und methodisch sinnvoll handeln, sich in sportlichen Handlungssituationen individuell und sozial verantwortlich verhalten,
- durch sportliche Sachverhalte und Fragestellungen nach einsichtigen und nachvollziehbaren Kriterien reflektieren und beurteilen.

Zielsetzung der Fachkonferenz Sport ist es, den Schülerinnen und Schülern die Ausbildung einer mündigen, bewegungsfreudigen und gesundheitsbewussten Persönlichkeit zu ermöglichen und so nachhaltig die Freude an der Bewegung und am Sport auszuprägen. Den Schülerinnen und Schülern soll darüber hinaus Gelegenheit gegeben werden, ihre Leistungsfreude und -bereitschaft in Schulsportwettkämpfen zu erproben und auszubilden.

Sprachbildung

Der Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport muss mit einer fachbezogenen Sprachförderung verknüpft werden. Lernprozesse bezogen auf Fachwissen und methodische Fähigkeiten sowie auf die Beurteilung und Bewertung von bewegungs- und sportspezifischen Sachverhalten und Problemstellungen sind auch fachsprachlich zu vermitteln; ebenso wie die Beschreibung sportlicher Handlungen und der kommunikative Austausch darüber.

Daher hat die Fachkonferenz vereinbart, dass folgende Bausteine der Sprachförderung regelmäßig verankert werden:

- Fachbegriffe werden im Rahmen eines Unterrichtsvorhabens u.a. benannt, definiert, erläutert, beschrieben und erklärt,
- Beiträge in Unterrichtsgesprächen sind vorwiegend in ganzen Sätzen zu formulieren,
- Sprachkorrekturen erfolgen systematisch, aber nicht als dauerndes unmittelbares Nachbessern,
- Schülerinnen und Schüler sollen kriteriengeleitet reflektieren, bewerten, beurteilen, argumentieren und Stellung beziehen,
- eine angemessene Lehrersprache dient als Vorbild/ Mustersprache.

Leitbild

Alle Schülerinnen und Schüler sollen miteinander gemeinsam und freudvoll in ihrer gewohnten Lerngruppe am Sportunterricht teilnehmen. SchulbegleiterInnen unterstützen im Sportunterricht alle Schülerinnen und Schüler gleichsam. Auch im Sportunterricht gilt für alle Schülerinnen und Schüler das Recht auf Bildung, Förderung bzw. Forderung sowie Erziehung.

Die Schülerinnen und Schüler sollen am Ende der Klasse 4 schwimmen können (Basisstufe (100m)). Die Leistungen für den Schulschwimmpass bzw. die Schwimmabzeichen können im Unterricht abgenommen werden.

Als Konsequenz für den Erziehungs- und Bildungsauftrag zu einem lebenslangen und möglichst freudvollen Sporttreiben zu gelangen, kooperiert die Schule mit ausgewählten Sportvereinen, damit alle Schülerinnen und Schüler im Rahmen des schulischen Bildungsverlaufs die Chance erhalten, am Ende der Klasse 4 organisiert Sport betreiben zu können.

Alle Schülerinnen und Schüler werden grundsätzlich nach dem Lehrplan Sport der Grundschule unterrichtet, auch unabhängig von einem sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf, Migrationshintergrund oder z.B. Status im Bereich des Leistungssports.

Die Auswahl der Themen und Methoden wird so ausgerichtet, dass eine Alltagsbedeutung erwächst und ein individueller Kompetenzzuwachs ermöglicht wird. Die Konkretisierung der in Kapitel 2 dargelegten Unterrichtsvorhaben erfolgt nach den individuellen Dispositionen jeder Lerngruppe u.a. unter Beteiligung der Sonderpädagogen.

Die Schülerinnen und Schüler werden darüber hinaus partizipativ in die Unterrichtsgestaltung- und Organisation einbezogen und werden so in ihrer Beurteilungs- und Handlungskompetenz gestärkt.

Schulmannschaften

Für die Schulmannschaften kann eine Vorbereitung im Unterricht im Rahmen der Freiräume und je nach personellen Ressourcen außerhalb des Unterrichts in Begleitung von Lehrkräften, externen Kooperationspartnern sowie qualifizierten Eltern stattfinden.

Schulsportwettkämpfe

Im Rahmen von Schulsportfesten das Leisten und Leistung zu erfahren, sind unverzichtbare Bestandteile des Sports. Deshalb werden in ausgewählten Jahrgangsstufen auf der Grundlage des Unterrichts Bundesjugendspiele im Bereich der Leichtathletik und Schulsportwettkämpfe und -turniere durchgeführt.

Schwimmen

Schwimmen können ist wichtiger Bestandteil unserer Kultur, Schwimmen lernen und Schwimmen können bedeutet nicht nur die Fähigkeit, sich und andere vor dem Ertrinken zu bewahren, sondern bedeutet insbesondere auch Zugang zu vielen Bewegungs- und Lebensbereichen.

Ziel ist es, dass möglichst alle Schülerinnen und Schüler am Ende der Jahrgangsstufe 4 zu sicheren Schwimmerinnen und Schwimmern ausgebildet wurden (mindestens Basisstufe).

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Verankerung des Schwimmens im „Konzept zur individuellen Förderung“ der Schule und zum Treffen von verbindlichen Vereinbarungen über Maßnahmen zur Erlangung der Schwimmfähigkeit von Schülerinnen und Schülern. Finden Schwimm- und Sportunterricht in einer Lerngruppe in einem Schuljahr gleichzeitig statt, wird auf eine angemessene Gewichtung und Berücksichtigung der Leistungen geachtet.

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Durchführung systematischer Sichtsmaßnahmen der Nichtschwimmerinnen und -schwimmer und besonderer Begabungen im Schwimmen sowie zur Sicherstellung der verbindlichen Rückmeldungen an den Ausschuss für den Schulsport über die Koordinatorin des Schulschwimmens der Schule

Potenziale des Schwimmens insbesondere auch bei Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund sollen bewusst nutzbar gemacht werden. Dabei sind muslimische Mädchen bei der Erlangung der Schwimmfähigkeit in besonderer Weise individuell zu fördern. In Konfliktfällen sind Schulleitung und die unterrichtende Lehrkraft verpflichtet, Information, Rat und Unterstützung durch entsprechende Integrationsbeauftragte und die untere Schulaufsicht einzuholen.

Schülerinnen und Schüler, die das Lernziel im Schwimmunterricht nicht erreicht haben, sollen an der Maßnahme „NRW kann Schwimmen“ teilnehmen. Eltern und Erziehungsbeauftragte werden dahingehend beraten, sowie eine enge Kooperation mit dem örtlichen Schwimmverein bzw. Schwimmbad sowie dem Ausschuss für den Schulsport gepflegt.

2 Entscheidungen zum Unterricht

Die Umsetzung des Lehrplans mit seinen verbindlichen Kompetenzerwartungen im Unterricht erfordert Entscheidungen auf verschiedenen Ebenen:

Die Übersicht über die *Unterrichtsvorhaben* gibt den Lehrkräften eine rasche Orientierung bezüglich der laut Lehrerkonferenz verbindlichen Unterrichtsvorhaben und der damit verbundenen Schwerpunktsetzungen für jedes Schuljahr.

Die Unterrichtsvorhaben im schulinternen Arbeitsplan sind die vereinbarte Planungsgrundlage des Unterrichts. Sie bilden den Rahmen zur systematischen Anlage und Weiterentwicklung *sämtlicher* im Lehrplan angeführter Kompetenzen, setzen jedoch klare Schwerpunkte. Sie geben Orientierung, welche Kompetenzen in einem Unterrichtsvorhaben besonders gut entwickelt werden können. Dies entspricht der Verpflichtung jeder Lehrkraft, *alle* Kompetenzerwartungen des Lehrplans bei den Lernenden auszubilden und zu fördern.

In weiteren Absätzen dieses Kapitels werden *Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit, Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung, Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung* sowie Entscheidungen zur Wahl der *Lehr- und Lernmittel* festgehalten, um die Gestaltung von Lernprozessen und die Bewertung von Lernergebnissen im erforderlichen Umfang auf eine verbindliche Basis zu stellen.

2.1 Unterrichtsvorhaben

In der nachfolgenden *Übersicht* über die Unterrichtsvorhaben wird die für alle Lehrerinnen und Lehrer gemäß Lehrerkonferenzbeschluss verbindliche Verteilung der Unterrichtsvorhaben dargestellt. Die Übersicht dient dazu, allen am Bildungsprozess Beteiligten einen schnellen Überblick über Themen bzw. Fragestellungen der Unterrichtsvorhaben zu verschaffen. Dadurch soll verdeutlicht werden, welches Wissen und welche Fähigkeiten in den jeweiligen Unterrichtsvorhaben besonders gut zu erwerben sind und welche Aspekte deshalb im Unterricht hervorgehoben thematisiert werden sollten. Unter den Hinweisen des Übersichtsrahmens werden u.a. Möglichkeiten im Hinblick auf inhaltliche Fokussierungen und interne Verknüpfungen ausgewiesen.

Der ausgewiesene Zeitbedarf versteht sich als grobe Orientierungsgröße, die nach Bedarf über- oder unterschritten werden kann. Der schulinterne Arbeitsplan ist so gestaltet, dass er zusätzlichen Spielraum für Vertiefungen, besondere Interessen von Schülerinnen und Schülern, aktuelle Themen bzw. die Erfordernisse anderer besonderer Ereignisse (z.B. Klassenfahrten o.Ä.) belässt. Abweichungen über die notwendigen Absprachen hinaus sind im Rahmen des pädagogischen Gestaltungsspielraumes der Lehrkräfte möglich. Sicherzustellen bleibt allerdings auch hier, dass im Rahmen der Umsetzung der Unterrichtsvorhaben insgesamt alle Kompetenzerwartungen des Lehrplans Berücksichtigung finden.

Der Sportunterricht wird in allen Klassenstufen auf der Grundlage der verbindlichen Stundentafel mit jeweils 3 Stunden wöchentlich erteilt. Bei 38 Schulwochen pro Schuljahr ergibt sich eine Summe von ca. 456 Sportstunden, die in den vier Jahren Grundschulzeit erteilt werden. Im vorliegenden Arbeitsplan sind für die vier Jahre Grundschulzeit insgesamt 300 Sportstunden inhaltlich festgelegt, wobei der Bereich 3 einer Schwerpunktsetzung unterliegt. Die Differenz von 156 Stunden Sportunterricht, für die keine obligatorischen Inhalte im Arbeitsplan beschrieben sind, bieten Freiraum u.a. für Vertiefungen oder die Thematisierung aktueller sportdidaktischer Entwicklungen, die vorwiegend aus dem Bereich 7 gestaltet werden.

Die Begleitung der Schwimmgruppen erfolgt mit 2 rettungsfähigen Lehrkräften. Die Lerngruppe beginnt im Nichtschwimmerbecken das Schwimmen zu erlernen. Schwimmende Kinder werden sukzessiv mit der Zeit in das Schwimmerbecken wechseln. Es findet für jede/n Schülerin und Schüler ein Schuljahr Schwimmunterricht in der Jahrgangsstufe 3/4 statt.

Die nachfolgende Übersicht der Unterrichtsvorhaben in der Schuleingangsphase (SEP) dient als Vordruck für das Klassenbuch.

Bereich	UV	Zeitraum	Kürzel
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	„ <i>Nur nicht fallen!</i> “ Balancieren auf stabilen und instabilen Gerätearrangements auf geringer und mittlerer Höhe.		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„ <i>Korken, Zapfen & Co laden uns zum Spielen ein.</i> “ Spiele entdecken und erproben mit Alltagsmaterialien.		
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	„ <i>Laufen ohne Schnaufen</i> “ – <i>Mit kleinen Schritten zu großen Zielen.</i> Ausdauerndes Laufen spielerisch gestalten und variantenreich umsetzen.		
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	„ <i>Wir werfen mit Alltagsmaterialien und Wurfgegenständen aus der Turnhalle</i> “ – Wir nutzen verschiedene Wurfgegenstände und werfen mit diesen in unterschiedlichen Situationen und Umwelten weit und hoch.		
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	„ <i>Springen – tierisch gut.</i> “ Mit den Vorbildern Hase, Tiger, Känguru und Floh zu tollen Leistungen im Hoch- und Weitsprung gelangen.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„ <i>Wasserbaustelle, marsch!</i> “ – Spielerisch-explorierende Auseinandersetzung mit dem Element Wasser im Sinnzusammenhang Baustelle zu Aspekten der Wassergewöhnung.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„ <i>Da geh ich doch mal auf Tauchstation</i> “ – Selbstgesteuertes Lernen und Reflektieren der eigenen Fähigkeiten zum Abtauchen, Orientieren und Fortbewegen unter Wasser mittels der Tauch-Lernstraße.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„ <i>Gleiten wie ein Seehund</i> “ – Erproben, Üben und Bewältigen von Aufgaben zum Gleiten zur Minimierung des Wasserwiderstands unter besonderer Berücksichtigung der Bewegungsmerkmale (Körperlage, Körperspannung und Körperhaltung) zur individuellen Bewegungsoptimierung.		
Bewegen an Geräten – Turnen	„ <i>Unsere Turnhalle wird zum Spielplatz</i> “ – Einfache Kunststücke und turnerisches Bewegen an Geräten und Gerätekombinationen.		
Bewegen an Geräten – Turnen	„ <i>Vom Purzelbaum zur Rolle vorwärts</i> “ – Erste turnerische Wagniserfahrungen am Beispiel der Rollbewegung.		
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	„ <i>Monster und Gummibärchen</i> “ – Eine tänzerische Bewegungsgeschichte zur spontanen Umsetzung und Darstellung von tänzerischen Bewegungen vor dem Hintergrund von Gegensatzkriterien (z.B. schnell und langsam).		

Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	„Erste Schritte mit dem (Basket-)Ball“ Einfache Spielsituationen durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen.		
Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport	„ <i>Wie komme ich zur Schule?</i> “ – sich fortbewegen, Wege erkunden und Pläne zeichnen.		
Ringens und Kämpfens - Zweikampfsport	„ <i>Die Schatzhüter.</i> “ Zweikampfsituationen um einen Gegenstand.		
Ringens und Kämpfens - Zweikampfsport	„ <i>Platz da, jetzt komme ich!</i> “ Achtsam in Gruppen kämpfen.		

Thema: Kennenlernen der Räumlichkeiten und erster Regeln für den organisatorischen Ablauf der Sportstunden	Zeitungsumfang: 3 Wochen	Klasse/Jahrgang: 1
Bereiche: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen, Das Spiel entdecken und Spielräume nutzen, Bewegen an Geräten - Turnen		
Kompetenzen: • führen angeleitet Übungen zur Schulung ihrer koordinativen (u. a. Gleichgewichtsfähigkeit) Fähigkeiten durch. • spielen einfache lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u. a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) • bewältigen einfache turnerische Bewegungsaufgaben, auch an Geräten und Gerätekombinationen		
Inhaltliche Schwerpunkte: • Wege zur Halle, Organisation des Umziehens, Treffen im Sitzkreis, Verhalten in der Halle, • Aufstellungsformen, Gefahrenpunkte: Geräteraum, Leiterwände, etc., Sicherheitshinweise und –regeln, Sportkleidung, Schmuck, Hygiene • Mitschüler beim Spiel kennen lernen (Spiel: Komm mit, lauf weg) • Reagieren auf Signale (z.B. farbige Karten, akustische Signale, Zurufen von Zahlen (Atomspiel), auf ein Signal – z.B. Handheben, Klatschen im Kreis treffen. • Raumerfahrung im Spiel: Raumwege, Raumaufteilung, Orientierung in der Halle (Spiel: Linienfangen, Nachahmespiele) • Spiele und Übungen zur Verbesserung der Ganzkörperkoordination: (Spiel: Haltet den Korb voll!, Körperteile benennen, bewegen und wahrnehmen, Übungen mit Partner zur Bewegung im Raum) 1)	Zusätzliches Material: •	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback:	Differenzierungsideen:	

Thema: „Nur nicht fallen!“ Balancieren auf stabilen und instabilen Gerätearrangements auf geringer und mittlerer Höhe.		Zeitungfang: 8 Std.		Klasse/Jahrgang: SEP	
Bereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)		Pädagogische Perspektive:			
Schwerpunkt: • Wahrnehmungsfähigkeit • Koordination und Kondition • Gleichgewicht als Bewegungserlebnis (ergänzend)		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 angeleitet 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 • Stufenbarren		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Beobachtungsbögen für Lehrkräfte • Benennen körpernahe und körperferne Sinne			Kooperationen:		Außerschulische Angebote: • Wandertag in den Wald (Balancieren in der Natur)

Weitere Ideen: <http://www.sportpaedagogik-online.de/gleichgewicht1.html>

Thema: „Korken, Zapfen & Co laden uns zum Spielen ein.“ Spiele mit Alltagsmaterialien entdecken, erproben und entwickeln vor dem Hintergrund der allgemeinen Spielerziehung	Zeitungfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2) Schwerpunkt: • Spielerfahrungen, Spielideen und Spielräume (leitend) • Das gemeinsame Spiel (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
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 spielbezogen 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. • Digitales Endgerät	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Kriterien geleiteter Beobachtungsbogen für ein gelungenes Spiel mit Visualisierungshilfen • Strukturiertes Reflexionsgespräch mit Visualisierungshilfen („Das war Gut“ (Daumen hoch); „Diesen Tipp habe ich für dich!“ (Glühbirne); „Das wünsche ich mir!“ (Herz))	Kooperationen: • Deutsch	Außerschulische Angebote: • Heimatverein (Projekt: „Spiele von früher“)

Weitere Ideen: <https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/spiel-sport-spannung-mit-alltagsmaterialien>

Thema: „Laufen ohne Schnaufen“ – Mit kleinen Schritten zu großen Zielen. Ausdauerndes Laufen spielerisch gestalten und variantenreich umsetzen.	Zeitungfang: 12 Std.	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? a) eine Liedlänge laufen oder b) 5 Minuten laufen oder c) 15mal um die Hütchen laufen (pro Runde ca. 50m) mit anschließendem Lauf - 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, Puzzle-/Rechen-/Memorystaffel, Bierdeckel umdrehen, Tempomacher, Hase Joggi, Laufen im Takt (mit dem Tamburin)	Materialien/Medien: - Je Gruppe ein Puzzle mit 20 -100 Teilen - Je Gruppe Aufgaben- und Ergebniskarten (+/- im ZR bis 20 bzw. 100) - Je Gruppe ein Memoryspiel - Ausmalbild Hase Joggi (o.ä.) - Bierdeckel - Schleifchenbänder - Tamburin	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: Beschreiben den Zusammenhang von Bewegungsbelastung und Körperreaktion	Kooperationen: Mathematik	Außerschulische Angebote: - Kooperation mit dem Sportverein - Teilnahme an Wettkämpfen/ Laufveranstaltungen

Thema: „Wir werfen mit Alltagsmaterialien und Wurfgegenständen aus der Turnhalle“ – Wir nutzen verschiedene Wurfgegenstände und werfen mit diesen in unterschiedlichen Situationen und Umwelten weit und hoch	Zeitungfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3) Schwerpunkt : Werfen – Weitwurf	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen	
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, Stemm-schritt) • Aufbau verschiedener Zielwurfstationen (genau werfen, weit werfen, evtl. hochwerfen, etc.) • Spielorientierter Weitwurfettbewerb (werfen z.B. mit Kissen, mit Hausschuhen, mit Socken, mit Mützen, mit Papierfliegern, etc.) • Weitwurf mit dem Schlagball unter Anwendung grundlegender Wurftechnikelemente	Materialien/Medien: • Wurfgegenstände aus der Natur • Wurfgegenstände aus der Turnhalle • „Kreative“ Wurfgegenstände • Schlagbälle • Maßband	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Sportmotorische Ausführungen einzelner Wurftechnikelemente	Kooperationen: • Mathematik	Außerschulische Angebote: • Besuch eines Waldes zum Sammeln von und Werfen mit Wurfmaterialien

Weitere Ideen: <http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/werfenindex.html>

<https://www.vlamingo.de/laufspiele/>

<http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/ausdspiele1.html>

<http://www.sportpaedagogik-online.de/ausdauer1.html>

Thema: „Springen – tierisch gut.“ Mit den Vorbildern Hase, Tiger, Känguru und Floh die individuelle Leistung im Hoch- und Weitsprung erweitern.	Zeitungfang: 10 Std.	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 • Poolnudeln • Langbänke • Karteikarten • Maßband • Tablets	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • qualitativ bewertbare sportbezogene Bewegungshandlungen im Hoch- und Weitsprung	Kooperationen: • Mathematik • Sachunterricht • Deutsch	Außerschulische Angebote: • Kooperation mit dem ESV

<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

Thema: „Wasserbaustelle, marsch!“ – Spielerisch-explorierende Auseinandersetzung mit dem Element Wasser im Sinnzusammenhang Baustelle zu Aspekten der Wassergewöhnung		Zeitumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen im Wasser – Schwimmen (4) Schwerpunkt: Wassergewöhnung und Sicherheit		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas Wagen und Verantworten	
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 mit den Facetten einer Wasserbaustelle in Form eines offenen Stationsbetriebs: - Inhibition von Reflexen (Lidschluss, Schlucken) - <i>Wasserrohrbruch</i> - Orientierungsreiz - <i>Betonmischer</i> - Koordination von Bewegungen im Wasser – <i>Schaufelbagger</i> - Spüren des Wasserdrucks - <i>Presslufthammer</i> - Fühlen und Überwinden des Wasserwiderstands – <i>Steine transportieren</i> - Nässe-/Kältereiz – <i>Baustelle säubern</i> - Angstfreiheit - - Wasserbaustellen-Stationen: reflektierende Auseinandersetzung mit Aspekten der Wassergewöhnung – im Fokus „Angstfreiheit“		Materialien/Medien: - Materialien für die einzelnen Stationen (möglichst aus dem Schwimmbad) - Arbeitskarten mit Bewegungsanregungen je Station	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: - Lernstandüberprüfung: Handkartenset DGUV 2019 - Reflexion im Rahmen der Unterrichtsstunde; jeweils eine Facette der Wassergewöhnung - Daumenabfrage (mit Begründung und nächstes individuelles Ziel) über Lernerfolg		Kooperationen:	Außerschulische Angebote: „NRW kann schwimmen“

Thema: „ <i>Da geh ich doch mal auf Tauchstation</i> “ – Selbstgesteuertes Lernen und Reflektieren der eigenen Fähigkeiten zum Abtauchen, Orientieren und Fortbewegen unter Wasser mittels der Tauch-Lernstraße	Zeitungsfang: 8 Std.	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 1. Vertrauensübungen mit einem Partner zum Aufbau fester Tauchpartnerschaften und Kennenlernen der Tauchregeln 2. Arbeit in und mit der Tauchstraße (Prozess des Tauchen-Lernens in die Teilkompetenzen nach Rheker eingeteilt und visualisiert): a. Phasen: Abtauchen – orientieren – fortbewegen unter Wasser mit jeweils mehreren Aufgabenkarten b. eigenständiges Zuordnen, Bearbeiten und Einschätzen des eigenen Könnens in einem Arbeitsbereich (selbstgesteuertes Lernen) c. Reflexion des eigenen Könnens (noch nicht – ein bisschen – sicher) mittels Abklammerns an der Arbeitskarte d. ggf. Aufgaben in einzelnen Bereichen erweitern durch die Ideen / Lernbedarfe der SuS der Lerngruppe (Individuelle Förderung) e. zwischen den einzelnen Phasen (a.: zentrale Reflexionsanlässe (u.a. Lidschluss, Auftrieb, individuelle Problemlösungen) 3. Demonstration der Anforderungen aus dem Wasser-Pass (Tauchen und Tauchregeln) 4. Fußsprung vorwärts mit Ausstieg	Materialien/Medien: • Tauchstraße in 11 Arbeitskarten (in Anlehnung an Rheker) • Wäscheleine • Wäschklammern mit Namen zum individuellen „Abklammern“ des individuellen Lernfortschritts auf der Arbeitskarte • Plakat mit Tauchregeln • Zusatzaufgaben • Wasser-Pass I und II (in Anlehnung an Rüter)	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Unmittelbare Abklammerung des individuellen Lernfortschritts auf der Arbeitskarte durch die SuS (prozessbezogene Dokumentation des individuellen Lernerfolgs) • Beobachtungsbogen für Lehrkräfte (prozessbezogene Erhebung des Lernstands) • Checkliste nach RHEKER (inhaltsbezogene Erhebung des Lernstands)	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: • „NRW kann schwimmen“

• Abschließende Überprüfung und Dokumentation des Könnens mit dem Wasser-Pass I und II (Tauchaufgaben und Tauchregeln)		
--	--	--

Literatur:

Rheker, Uwe: Alle ins Wasser, 2003, S. 148 – 150

Rüter, Heiko: Wasserspaß im Lehrschwimmbecken, in: Zeitschrift Sportpädagogik 5/99, S. 26 – 30

DGUV „Schwimmen Lehren und Lernen in der Grundschule“ (202-107) plus dazugehöriges Handkartenset, November 2019

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		Zeitumfang: 8 Std.	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 • Überprüfung des Gleitens in Form eines Wasserpasses (in Anlehnung an Potthoff (2005))		Materialien/Medien: • Niveaudifferenzierte Stationskarten nach Potthoff (2005) mit 1,2 oder 3 Tröpfchen gekennzeichnet • Materialien aus der Schwimmhalle: Schwimmbretter, Poolnudel, Reifen • Reflexionssymbole (u.a. Körperspannung, Körperlage, Kopfsteuerung) zur Aufmerksamkeitsfokussierung auf relevante Bewegungsmerkmale im Zusammenhang der Bewegungsoptimierung	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Aufgaben des Wasserpasses zum Gleiten (Körperlage, Gesicht ans/ins Wasser, Körperspannung; Kopfsteuerung, Abdruck vom Beckenrand, Weite des Gleitens)		Kooperationen: • Sachunterricht	Außerschulische Angebote: • „NRW kann schwimmen“

Literatur: In Anlehnung an Potthoff, A.: Gleiten wie ein Seehund, in: Zeitschrift Sportpädagogik 1/2005

DGUV „Schwimmen Lehren und Lernen in der Grundschule“ (202-107) plus dazugehöriges Handkartenset, November 2019

Thema: „Unsere Turnhalle wird zum Spielplatz“ – Einfache Kunststücke und turnerisches Bewegen an Geräten und Gerätekombinationen	Zeitumfang: 12 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt: • Normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • Kunststücke und Akrobatik • Körperschema (ergänzend) • Anspannung und Entspannung (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
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 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 • Tablets	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Sicherer Transport, Auf- und Abbau von Großgeräten (Sicherheitsaspekte) • Sportpraktisches Handeln an den Stationen: Bewegungshandlungen Rollen und Drehen	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:

https://www.pinterest.de/man_die/bewegungslandschaften/

<https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/bewegungslandschaften>

Thema: „Vom Purzelbaum zur Rolle vorwärts“ – Erste turnerische Wagniserfahrungen am Beispiel der Rollbewegung.		Zeitumfang: 8 Std.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5)		Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten		
Schwerpunkt: • Raum- und Lageerfahrungen • Normgebundenes Turnen an Geräten		• 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: • 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 einge-rollten 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) • Kreide (markieren von Händen und Kopf)		
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:	Außerschulische Angebote:	

<https://www.youtube.com/watch?v=Ydl2VnLp9HI>

<https://www.youtube.com/watch?v=XppM1QxfO90>

https://bzarnsberg.schulsport-nrw.de/images/download/youngstars/westf_youngstars_uv_turnen.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=RmPWl7pSdP4>

Thema : „Monster und Gummibärchen“ – Eine tänzerische Bewegungsgeschichte zur spontanen Umsetzung und Darstellung von tänzerischen Bewegungen vor dem Hintergrund von Gegensatzkriterien		Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste Schwerpunkt: • Vielfalt der Ausdrucks- und Bewegungsformen • Rhythmus, Bewegungsgestaltung und Tanz (ergänzend)		Pädagogische Perspektiven: B: Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten E: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • Gestalten vorgegebene Ausdrucks- und Bewegungsformen mit und ohne Handgeräte(n) und Objekt(en) nach, • präsentieren einfache Ausdrucks- und Bewegungsformen, • setzen vorgegebene Rhythmen und erste Tänze unter Beachtung einfacher Ausführungskriterien (u.a. Präzision) um.			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Umsetzung von Spielideen zur Musik in Form offener Bewegungsanregungen • Einstimmung: Sprungfederspiel – das Lieblingsspiel der Gummibärchen • Lieblingsspiel der Monster – Erschrecken • Instrumente für Monster und Gummibärchen finden als Passung zu den gewählten Charakteren) • Offene Bewegungsformen mit Musik • Die Gummibärchen sind versteckt; die Monster stampfen umher; • Die Monster ziehen sich zurück, die Gummibärchen hüpfen umher • Gummibärchen-und-Monster-Spiel unter dem Aspekt der unterschiedlichen Raumnutzung unter dem Aspekt des Versteinerns und Auflösens • Rollen im Stück vereinbaren, einnehmen und ausformen • Präsentable Darstellung der tänzerischen Spielidee (Rollenklarheit, Ausdruck, Passung an die Musik) vereinbaren, üben und ausdrucksbezogen ausformen		Materialien/Medien: • Musikanlage, • CD Lied Nr. 19: König Dickbauch und Prinzessin Federleicht („Monster und Gummibärchen“) • ggf. Symbolkarten mit den Gegensatzpaaren • Auswahl an geeigneten Orffschen-Instrumenten • Bilder von Monstern und Gummibärchen	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Aspektgeleitete Präsentation der tänzerischen Spielidee		Kooperationen: • Kunst • Musik	Außerschulische Angebote:

Literatur: Reichle-Ernst, S./Meyerholz, U.: Heiße Füße, Zaubergrüße – Tanzgeschichten, Zytglogge Werkbuch, S. 137 ff

Thema: „Erste Schritte mit dem (Basket-)Ball“ Einfache Spielsituationen durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen.	Zeitungfang: 12 Std.	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 am Beispiel des Regelspiels „Wandball“	Materialien/Medien: - Bälle - Taktikboard (Tafel)	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: Aspektgeleitete Überprüfung der motorischen Grundfertigkeit „Fangen“	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:

Thema: „ <i>Wie komme ich zur Schule?</i> “ – Sich fortbewegen, Wege erkunden und Pläne zeichnen.		Zeitumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: Klasse 1
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: - Mathematik - Sachunterricht	Außerschulische Angebote: Kooperation ADFC (Material)

Thema: „Die Schatzhüter.“ - Zweikampfsituationen um einen Gegenstand.	Zeitungfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: • Spielerische Kampfformen • Kampfformen und Regelungen • 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 unter Einhaltung erlernter Regeln im Gegeneinander achtsam miteinander um.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Ausgewählte (spielerische) Zweikampfvarianten am Boden um einen Gegenstand (z.B. „Diamantenraub“, „Sockenklau“) • Erarbeitung einheitlicher Kampfregeln • Erproben und Reflektieren eines (fairen) Gegeneinanders (z.B. Start- und Stoppsignal, Würdigung des Gegners durch vereinbartes Begrüßungsritual) • Erproben ausgewählte taktische Fähigkeiten (Körperfläche vergrößern, Gleichgewichtsvarianten in Kampfsituationen) bei Zweikampfvarianten	Materialien/Medien: • Matten • Videokompatibles Endgerät • Regelplakat • Reflexionskarten	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Beschreiben individuelle taktische Verhaltensweisen anhand einer Videoanalyse in ausgewählten Kampfsituationen • Beobachtungsbogen zu ausgewählten taktischen Fähigkeiten	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: • Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Thema: „Platz da, jetzt komme ich!“ – Achtsam in Gruppen kämpfen.		Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: • Körperkontakt und Kooperation – Achtsamkeit im Miteinander • Spielerische Kampfformen (ergänzend) • Kampfsituationen - Achtsamkeit im Gegeneinander • Anspannung und Entspannung (ergänzend)		Pädagogische Perspektive: E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • stellen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen zielgerichtet her, • gehen bei Spiel- und Übungsformen (Gruppen- und Zweikampfsituationen) kooperativ und achtsam miteinander um, • bauen Zutrauen für Körperkontakt auf. • führen einfache spielerische Kampfformen (u.a. Zieh- und Schiebekämpfe) durch und beschreiben ihre Erfahrungen.			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Vertrauensbildende, kooperative Gruppenübungen (z.B. Baumstamm rollen, Gordischer Knoten) • Kampfregeln und Absprachen zum fairen Gegeneinander (z.B. Start- und Stoppsignal, Würdigung des Gegners durch vereinbartes Begrüßungsritual) • 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 • Videokompatibles Endgerät • Regelplakat • Reflexionskarten	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Einhalten der Körperspannung • Analysieren das eigene Verhalten in ausgewählten Kampfsituationen mit Hilfe einer Videoaufzeichnung (Schwerpunkt: Achtsamkeit)		Kooperationen:	Außerschulische Angebote: • Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Die nachfolgende Übersicht der Unterrichtsvorhaben bis zum Ende der Klasse 4 dient als Vordruck für das Klassenbuch.

Bereich	UV	Zeitraum	Kürzel
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	„Sonnengruß & Co – Yoga für Kids.“ Erproben und Reflektieren von Yogastellungen (Asanas).		
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	„Schlaue Spiele für schlaue Kids.“ Erproben, Reflektieren und Optimieren von Übungen und Spielen zur Förderung der Selbstregulation vor dem Hintergrund einer allgemeinen Gesundheits-erziehung.		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Auf die Plätze, fertig, los!“ – Variationen von lauf- und Fangspie- len unter Berücksichtigung lernförderlicher Elemente.		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Alte Spiele – neu entdeckt.“ Alte Spiele erproben und reflektieren vor dem Hintergrund einer allgemeinen Spieleerziehung.		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„Laufen kann ich (schon) lange!“ Durch vielseitiges Lauf- und Ausdauertraining zu einer 10-minütigen Ausdauerlaufleistung ge- langen.		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„Olympia – springen, messen, schauen.“		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„Schnell, schneller, am schnellsten“ – Vom spielerischen Rennen über gezieltes Trainieren ausgewählter technischer Aspekte des Sprints, die Sprintleistung verbessern.		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„Werfen sollte man können“ – Wir erlernen die richtige Wurftech- nik (Ballhaltung, Armführung, Anlauf, Abwurf und Flugbahn) zur Erzielung eines optimalen Wurfergebnisses.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„Aquafit – ich mach mit!“ – Erproben und Entwickeln von Fitness- aufgaben im Wasser unter besonderer Berücksichtigung koordi- nativer, konditioneller und gesundheitsbezogener Kriterien.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„Sicher schwimmen können“ – Selbstständiges Arbeiten, Reflek- tieren und Verbessern von individuellen Übungsschwerpunkten		

	zur Schwimmtechnik mit Hilfe einer Arbeitskartei und Übungsformen zur spielerischen Ausdauerschulung im Hinblick auf das Erreichen der Basisstufe „ <i>Sicher Schwimmen können</i> “.		
Bewegen an Geräten – Turnen	„ <i>Die Turnstange nennt man auch Reck</i> “ - Stützsprung, Abschwung, Rückschwung, Unterschwingung und vielleicht noch etwas mehr - Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an der Turnstange ausführen.		
Bewegen an Geräten – Turnen	„ <i>Ninja Warrior Kids</i> “ – Bewältigung von vorgegebenen und erfundenen Hindernissen aus Geräten und Gerätekombinationen.		
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	„ <i>Flashmob – Tanzen und Bewegen für und mit vielen</i> “ - Selbstständiges Erarbeiten und Gestalten von tänzerischen Bewegungsformen zur Entwicklung eines Flashmobs unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum, ..., Ausdruck, Synchronität).		
Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	„ <i>Gemeinsam zum Spielerfolg</i> “ Spielorientierte Umsetzung komplexerer Sportspielideen zur Schulung von Technik und Taktik am Beispiel des Spiels Mattenball.		
Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport	<i>Fahrrad fahren – das kann doch jede(r)</i> - Lösen komplexer Fahraufgaben im Hinblick auf die sichere Teilnahme am öffentlichen Straßenverkehr.		
Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport	„ <i>Sich die Welt auf kleinen Rollen erobern!</i> “ – Problemlöseaufgaben zum Inliner fahren erproben und in der praktischen Umsetzung reflektiert bewältigen.		
Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport	„ <i>Auf die Matte, fertig los – ein Ringen und Kämpfen Turnier.</i> “ Vom spielerischen Kämpfen zu Wettkampfsituationen in einem fairen Gegeneinander.		
Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport	„ <i>Schweben, Drücken, Halten, Wenden – Mit Technik zum Erfolg!</i> “ Spielerische Kampfformen zu ausgewählten technischen Fertigkeiten und taktischen Fähigkeiten.		

Thema: Auf die Plätze, fertig, los! - Variationen von Lauf- und Fangspielen unter Berücksichtigung lernförderlicher Elemente	Zeitungsfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2) Schwerpunkt: Lernförderliche Spiele	Pädagogische Perspektiven: F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - spielen einfache lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit), - entdecken lernförderliche Elemente (u.a. Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) im Spielkontext, - beschreiben in Grundzügen Auswirkungen von Mechanismen der Selbstregulation (u.a. Impulskontrolle) auf Spielsituationen.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <u>Lernförderliche Spiele in ihrer Grundform:</u> „Feuer, Wasser, Luft“; „Sching, Schang, Schong-Fangen“, „Hase und Jäger“ <u>Lernförderliche Spiele in progressiv gestuften Variationen (vgl. dazu Eckenbach (2017): „Games for Brains“) zur Förderung der Inhibition/ Impulskontrolle:</u> „Feuer, Wasser, Luft“ „Sching, Schang, Schong – Fangen“ „Hase und Jäger“ - Beschreibung der Auswirkungen von Mechanismen der Selbstregulation am Beispiel der Inhibition mit Hilfe ausgewählter Spielsituationen.	Materialien/Medien: - Farbkarten - Akustische Geräte (Tambourin, Glocke, Triangel, CD-Player) - Parteibänder - Plakate - Beobachtungsbogen - Video - Digitales Endgerät	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: - Beschreiben innere und äußere Einflussfaktoren an einem vorgegebenen Beispiel aus dem Spielkontext (Hilfsplakate). - Erfolgreiche Umsetzung (Regeln und Tempo) der Spielvariationen (Beobachtungsbogen und Video).	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:

Thema: „Alte Spiele – neu entdeckt.“ Alte Spiele erproben und reflektieren vor dem Hintergrund einer allgemeinen Spieleerziehung.	Zeitungfang: 9 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2) Schwerpunkt: • Spielerfahrungen, Spielideen und Spielräume • Das gemeinsame Spiel	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • setzen Kriterien für ein gelingendes Spiel um, • übertragen Spielideen auf unterschiedliche Spielräume, • orientieren und bewegen sich kontrolliert in vorgegebenen und selbst gestalteten Spielräumen, • erkennen vereinbarte Spielregeln an, • benennen Gründe für ein gelingendes Spiel, • nehmen notwendige einfache Spielveränderungen vor, • setzen im Miteinander ein faires Gegeneinander um.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Sammeln Spielideen aus der eigenen Lebenswelt • Erprobung, Reflexion und Optimierung von Spielen in Kleingruppen (z.B. Murmeln, Karten schnibeln, Klatschspiele, Hinkelspiele, Gummitwist) im Stationsbetrieb • Erprobung, Reflexion und Optimierung von Spielen in Großgruppen (z.B. „Fahnen packen“, Räuber und Gendarm, Verstecken) • Erproben und reflektieren Spielideen in Klein- und Großgruppen in unterschiedlichen Spielräumen (z.B. Wald, Pausenhof, Wiese, Turnhalle, Klassenraum) • Reflexion des Fair Play Gedankens in ausgewählten Spielsituationen • Durchführung einer Spielstunde zu den Lieblingsspielen der Lerngruppe	Materialien/Medien: • Bälle • Murmeln • Karten • Seile • Gummibänder • Kreide • Videokompatibles Endgerät	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Beiträge in Reflexionsgesprächen zu einfachen Spielveränderungen • Kriterien geleiteter Qualitätsbogen für ein gelungenes Spiel	Kooperationen: • Sachunterricht	Außerschulische Angebote: • Kooperation mit dem Heimatverein

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Thema: „Laufen kann ich (schon) lange!“ Durch vielseitiges Lauf- und Ausdauertraining zu einer 10-minütigen Ausdauerlaufleistung gelangen	Zeitungfang: 9 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: <u>Laufen</u> , Springen, Werfen - Leichtathletik (3) Schwerpunkt: - Laufen- Sprint, Ausdauer, Hindernis - Leichtathletische Wettbewerbe und Wettkämpfe (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - laufen ausdauernd (10 Minuten) in einem gleichmäßigen und selbst gewählten Tempo, - laufen rhythmisch über Hindernisse (u.a. Reifen, Matten, Hürden), - erfüllen messbare Anforderungen bei Wettbewerben und Wettkämpfen, - erweitern ihre individuelle Leistungsfähigkeit auf Grundlage ihrer Erfahrungen in Wettbewerbs- und Wettkampfsituationen.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: „Auf die Plätze, fertig, los!“ - Analyse des eigenen Laufverhaltens anhand einer Lauf-App - Wir entwickeln ein Zeitgefühl (1 Minute, eine Liedlänge, etc.) (Tipp: Hase Joggi oder Herr Konstantin (Zaubereinmaleins)) - Wir entwickeln ein Tempogefühl – Laufen ohne Schnaufen; zu zweit oder in der Gruppe: „Wir reden über ...“ „Jedem das Seine – Laufen mit „Bremse“ durch z.B. Ball am Fuß, mit Hockeyschläger und Ball, im Gespräch mit einem Partner, - laufen über Hindernisse - Wir laufen ein Lied, zwei Lieder, drei Lieder - Wir laufen 10 Minuten – jeder wie er mag - Wir laufen auf Zeit!	Materialien/Medien: - Fußbälle - Prellbälle - Hockeyschläger und Ball - Stoppuhr - Hase Joggi/Herr Konstantin (Zaubereinmaleins) - Musik - Tablet (Laufapp)	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: - Verbesserte Laufleistung - Verleihung des Laufabzeichens/AOK-Laufwunder - Ausgemalter Hase Joggi/Herr Konstantin	Kooperationen: Mathematik	Außerschulische Angebote: - Laufabzeichen - Deutsche Sportabzeichen

<http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/viellauf1.html>

<http://www.sportpaedagogik-online.de/laufen1.html>

http://www.ostbelgienbildung.be/PortalData/21/Resources/downloads/schule_ausbildung/schulische_ausbildung/04 - Laufen ohne Schnaufen.pdf

<https://www2.zaubereinmaleins.de/bz/konstantin/jogger.pdf>

Thema: „Schnell, schneller, am schnellsten“ – Vom spielerischen Rennen über gezieltes Trainieren ausgewählter technischer Aspekte des Sprints, die Sprintleistung verbessern.	Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3) Schwerpunkt: • Laufen – Sprint, Ausdauer, Hindernis • Leichtathletische Wettbewerbe und Wettkämpfe (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • beherrschen die Sprinttechnik in der Grobform, • benennen wesentliche Bewegungsmerkmale beim Sprint (Armschwung, Ballenaufsatz, Zieleinlauf), • erfüllen messbare Anforderungen bei Wettbewerben oder Wettkämpfen, • erweitern ihre individuelle Leistungsfähigkeit auf Grundlage ihrer Erfahrungen in Wettbewerbs- oder Wettkampfsituationen.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • „schnelle“ Spiele (z.B.: „Schwarz-weiß“, „Komm mit-Lauf weg“, Sprintstaffeln (Puzzlestaffel, Reifen-Dreh-Staffel, 1X1-Staffel, Fangspiele, Brennball, etc.), • messen und Dokumentation der Zeiten für 30m und 50m, • Ideen und Recherche bewegungsrelevanter Parameter • Der Start: Hochstart => Startversuche und Übungen zur Reaktionsfähigkeit, z.B. unter http://mitmannsgruber.net/wp-content/uploads/2015/06/Reaktion.pdf • Der Einsatz von Armen und Beinen => üben, üben, üben Anm.: Hierfür schulen wir die SuS im Umgang mit der Stoppuhr: Üben in Partner- und Gruppenarbeit, bei der gezielt auf die technischen Teilaspekte Start/Armschwung/Ballenlauf und Zieleinlauf geachtet werden muss. • Das Ende eines Sprints: Wir erkennen, dass wir über das Ziel hinaus bzw. durch das Ziel hindurch sprinten müssen. Unser Motto: Das Ziel liegt hinter dem Ziel! • stoppen der Zeit auf den Wettkampfstrecken 30m und 50m. • Analyse (Bewegungsmerkmale) der Läufe in Reflexionsgesprächen • Abgleich der Messungen; nutzen der Zeiten für das DAS; Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele und NRW-Youngstars	Materialien/Medien: • Stoppuhren • Starterklappen • Tablets • Kleingeräte • Beobachtungsbögen	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Sportmotorische Ausführungen der einzelnen Teilaspekte (Start, Armschwung, Ballenlauf, Zieleinlauf) anhand vorgegebener Kriterien • Gemessene Zeiten (in Anlehnung an die vorgegebenen Zeiten beim DSA und der individuellen Verbesserungen) • Theoretische Kenntnisse wesentlicher Bewegungsmerkmale beim Sprint	Kooperationen: • Mathematik (Zeitspannen)	Außerschulische Angebote: • Teilnahme bei den Wettbewerben „NRW Youngstars“, DSA und den eigenen BJS • Kooperation mit dem Sportverein vor Ort

Thema: „Olympia – Springen, messen, schauen.“		Zeitumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3) Schwerpunkt: • Springen – Weitsprung, hoch springen • Körperschema (ergänzend) • Koordination und Kondition (ergänzend)		Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • verhalten sich körpergerecht bei unterschiedlichen Bewegungsanforderungen. • führen Übungen zur Schulung ihrer koordinativen (u.a. Gleichgewichtsfähigkeit) und konditionellen Fähigkeiten durch, • beherrschen die Weitsprungtechnik in Grobform (Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung), • überwinden Hindernisse in der Höhe (Grundform Schersprung), • benennen wesentliche technische Bewegungsmerkmale beim Weitsprung und hoch springen.			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Weitsprung: Anlauf – einbeiniger Absprung – beidbeinige Landung: • 1. Einbeiniger Absprung (kurzer Anlauf, einbeiniger Absprung über ein Hindernis (Schaumstoffbalken, Zauberschnur, Bananenkiste, etc.) mit Landung im Sand/auf der Matte • 2. Beidbeinige Landung (kurzer Anlauf, Zielsprünge in den Sand/auf die Matte, in Zonen oder mit Weitenmessung zur Motivation, nach vorne „stürzen“ und nicht nach hinten „fallen“ • 3. Anlauf (kurz und knackig, wie beim Sprint) möglichst effizient + Absprung + Landung • Feinarbeit zur Differenzierung: a) Armeinsatz + Beinführung in der Flugphase b) Optimierung des Anlaufes mit Blick auf den Absprung (Balken und richtiges Absprungbein) • Hochsprung: Hindernisparcours mit Weichbodenmatten und Zauberschnur		Materialien/Medien: • Weitsprunggrube oder Weichbodenmatten • Schaumstoffbalken/-klötze, • Zauberschnur • Bananenkisten • Maßband • Tablet zur Recherche und Bewegungsüberprüfung	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Mitarbeit/Engagement • Koordinative Bewegungsausführungen der Teil- und Gesamtbewegung(en) (Qualität) • Sprungweite (Quantität)		Kooperationen: • Mathematik • Kunst	Außerschulische Angebote: • DSA • Teilnahme an lokalen Wettbewerben

<https://www.doa-info.de/publikationen/unterrichtsmaterialien>

<https://www.lehrer-online.de/unterricht/grundschule/faecheruebergreifend/unterrichtseinheit/ue/olympische-spiele-schneller-hoeher-staerker/>

<http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/weitindex.html>

<https://www.leichtathletik.de/jugend/praxis-fuer-schule-verein/laufen-springen-werfen>

<https://www.vlamingo.de/weitsprung-technikbeschreibung/>

Thema: „Werfen sollte man können“ – Wir erlernen die richtige Wurftechnik (Ballhaltung, Armführung, Anlauf, Abwurf und Flugbahn) zur Erzielung eines optimalen Wurfergebnisses.	Zeitungfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: bis Ende 4
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 • führen die Technik des Schlagballwurfs in der Grobform aus, • benennen wesentliche technische Bewegungsmerkmale des Schlagballwurfs (Ballhaltung, Anlauf, Wurfauslage, Abwurf, Flugbahn), • wenden anforderungsbezogenen Stoß- und Wurftechniken an, • erfüllen messbare Anforderungen bei Wettbewerben oder Wettkämpfen, • erweitern ihre individuelle Leistungsfähigkeit auf Grundlage ihrer Erfahrungen in Wettbewerbs- oder Wettkampfsituationen.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Schneeballspiel (auf DIN A4-Zetteln stehen Gruppennamen, die den aufzubauenden Stationen dieser U-stunde entsprechen. (bei 20 SuS z.B.: 5x Dosenwerfen, 5x Zielwerfen, 5x Weitwerfen und 5x Abwerfen) • Wie werfen wir (richtige) weit ? Internetbasierte Beispielrecherche mit anschließender Demonstration, Analyse und Beschreibung • Wir üben und korrigieren uns bzgl. - Ballhaltung - Armhaltung und Armführung (Wurfauslage) aus dem Stand - Anlauf • Abwurf/Flugbahn (Weitwerfen – wir messen unsere Weiten: - Kriteriengeleitetes Werfen mit dem Heulball, dem Flatterball und Schlagball - Abgleich der Weiten mit den Anfangsweiten und nutzen diese für das DAS - Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele und die NRW-Youngstars.	Materialien/Medien: • Schlagball 80g • Flatterbälle • Heulball (Vortex-Ball) • Maßband • Hindernisse zum Überwerfen • Tablets •	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Sportmotorische Ausführungen der einzelnen Teilaspekte (Anlauf, Ballhaltung, Armführung, Abwurf und Flugkurve) anhand vorgegebener Kriterien • Gemessene Entfernungen (in Anlehnung an die vorgegebenen Weiten beim DSA) und der individuellen Verbesserungen • Theoretische Kenntnisse wesentlicher Bewegungsmerkmale des Schlagballwurfs • Engagement, Lernbereitschaft	Fächerübergreifende Kooperationen: • Mathematik	Außerschulische Angebote: • Teilnahme beim Wettbewerb „NRW Youngstars“ und der BJS • Kooperation mit dem Sportverein

Weitere Ideen: <http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/werfenindex.html>

Thema: „Aquafit – ich mach mit!“ – Erproben und entwickeln von Fitnessaufgaben im Wasser unter besonderer Berücksichtigung koordinativer, konditioneller und gesundheitsbezogener Kriterien		Zeitumfang: 10 Stunden	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: • Bewegen im Wasser - Schwimmen (4) • Den Körper wahrnehmen, Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) (ergänzend) Schwerpunkt: • Grundfertigkeiten: Springen und Tauchen, Atmen, Drehen, Rollen, Gleiten, (Sich-) Fortbewegen • Kondition und Koordination		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen (ergänzend) G: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • wenden grundlegende Atemtechniken situationsgerecht an, • nutzen den statischen und dynamischen Auftrieb des Wassers, Gleiten und (Sich-)Fortbewegen, • Wechseln ihre Körperposition im Wasser aufgrund eines initialen Kraftimpulses			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: 1. Grundtechnik des Aqua-Joggings als Möglichkeit der Erwärmung und bewegungsbezogenen Auseinandersetzung erproben und üben 2. Partnerbezogene Aquaaerobic-Aufgaben im Wasser, eigene Fitnessaufgaben zu ausgewählten Schwerpunkten (z.B. Ausdauer, Kraft, Arme, Beine) mit herausfordernden Materialien (Schwimmbrett, Noodle) erfinden und vorstellen 3. Überprüfung der Aquaaerobic-Aufgaben hinsichtlich konditioneller und koordinativer Aspekte 4. Möglichkeiten der Entspannung im Wasser sinnesbezogen wahrnehmen und das Getragen werden erleben		Materialien/Medien: • Div. Materialien aus der Schwimmhalle; ggf. Ergänzung aus der Sporthalle • Arbeitskarten zum Entwickeln der Aqua-fit-Aufgaben	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Individuelles Bewältigen des entworfenen Aquaaerobic-Circles		Kooperationen: • Sachunterricht	Außerschulische Angebote: • „NRW kann schwimmen“

Thema: „ <i>Sicher schwimmen können</i> “ – Selbstständiges Arbeiten, Reflektieren und Verbessern von individuellen Übungsschwerpunkten zur Schwimmtechnik mit Hilfe einer Arbeitskartei und Übungsformen zur spielerischen Ausdauerschulung im Hinblick auf das Erreichen der Basisstufe „ <i>Sicher Schwimmen können</i> “		Zeitumfang: 15 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Bewegen im Wasser - Schwimmen (4)		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungsfähigkeiten erweitern F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Schwerpunkt: • Basisstufe „<i>Schwimmen können</i>“			
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • schwimmen mit und ohne Hilfsmittel ökonomisch und ausdauernd in Bauch- und Rückenlage, • schwimmen nach Sprung in s Wasser 100m ohne Unterbrechung in beliebiger Zeit mit einer ausgewählten Wechsel- oder Gleichzugtechnik sicher in der Grobform und verlassen das Becken selbständig, • springen unter Einhaltung von Sprungregeln sicher und sachgerecht.			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Leitideen der <i>Grundfertigkeiten im Wasser</i> im Lehren und Lernen Das Erlernen der gewählten Technik (Wechsel- oder Gleichzug) ist in der Grobform (Beinbewegung, Armbewegung, Atmung, Gesamtbewegung) in methodischer Vorgehensweise erfolgt. 1. Weiterarbeit an individuellen Übungsschwerpunkten mit Hilfe der Arbeitskartei, die in Form von Lerninseln im Schwimmbad ausgelegt sind; Reflexion in den Übungsschwerpunkten zur ind. Bewegungsoptimierung 2. Spielerische Schulung der Schwimm-Ausdauer über Schwimmspiele wie „Schwimmen mit Köpfchen“, Brennball im Wasser, Würfel-Bingo, Schwimmpyramide o.a. 3. Kennenlernen, Erproben und Trainieren der Bedingungen für die Basisstufe <i>100 m schwimmen können</i>. Abnahme der Bedingungen für die Basisstufe (s.u.) 4. Fußsprung vorwärts vom Beckenrand und Startblock mit anschließender Fortbewegung		Materialien/Medien: • Arbeitskartei zur gewählten Technik (Wechsel- oder Gleichzug) aufgebaut in den Teilkompetenzen (Beinbewegung, Armbewegung, Atmung, Körperlage, Gesamtbewegung) mit jeweiligen Bewegungsangeboten • Aufbau der Karte: Bild, Aufgabe, Hilfsmittel, Bewegungsanregungen über Gegensatzerfahrungen und Nachdenkauftrag zur Annäherung an die optimale Bewegungsausführung; • Könnensstände können in individuellen Übungsschwerpunkten zum Anlass der inhaltlichen Reflexion genommen werden; • Unterlagen für die Ausdauerspiele (s. Elbracht)	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Bedingungen der Basisstufe: Sprung ins Wasser - 100m schwimmen – selbstständiges Verlassen des Beckens • Überprüfung nach Leistungsanforderungen im nordrhein-westfälischen Schulschwimmpass • ggf. Abnahme von Deutschen Schwimmbadzeichen		Kooperationen:	Außerschulische Angebote: • „NRW kann schwimmen“

Elbracht, M.: Grundschnelligkeit und Grundlagenausdauer – Spielerische Trainingsformen im Schwimmen, in: ZS Bewegung, Spiel und Sport 33/2009 und 47/2012
DGUV „Schwimmen Lehren und Lernen in der Grundschule“ (202-107) plus dazugehöriges Handkartenset, November 2019
Literatur: LASPO: Schwimmen unterrichten, 2009, S. 147 – 174

Thema: Die Turnstange nennt man auch Reck - Stützsprung, Abschwung, Rückschwung, Unterschwung und vielleicht noch etwas mehr - Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an der Turnstange ausführen	Zeitumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: bis Ende 4
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt : Normgebundenes Turnen an Geräten	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler - wenden ihre Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen an, - demonstrieren in der Grobform turnerische Bewegungsfertigkeiten an Geräten (z.B. Reck, Barren, Bock, Kasten, Boden, Ringe), - sammeln erste Erfahrungen im Sichern und Helfen.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - erste gerätespezifische Erfahrungen: spielerische Übungen (z.B. Seiltanz, Faultier, Affenhängen) und Präsentation von Vorerfahrungen Erste normgebundene Übungsformen: - Springen in den Stütz an drei unterschiedlich hohen Reckstangen (Differenzierung) (z.B. Körperspannung mit Arm- und Beinstreckung) -> Reflexion anhand individueller Rückmeldung durch die Lehrkraft - Hüftabschwung (Rolle vorwärts) mit und ohne Geräte- und Schüler-/Lehrerhilfe: aspektgeleiteter Vergleich unterschiedlicher Ausführungen - Unterschwung mit Zauberschnur bzw. gehaltener Poolnudel und schließende Reflexion (Schwerpunkt: Körperspannung und Kraft) (Differenzierung: Hüftaufschwung - vier verschiedene, progressiv gestaltete Lernarrangements; - mit Kastentreppe, am Stufenbarren, mit Schrägkasten und Lehrer- bzw- Schülerhilfe. (Differenzierung: Hüftumschwung.	Materialien/Medien: - Reckstangen in unterschiedlichen Höhen - Zauberschnur und Poolnudel (zum Überspringen) - Poolnudeln - Stufenbarren - Kastentreppe - Schrägkasten - Digitale Endgeräte - Beobachtungsbogen - Erklärvideo: https://www.youtube.com/watch?v=H770v6p0LeA	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: - Demonstration (Grobform) von Stützsprung, Hüftabschwung, Rücksprung und Unterschwung - beschreiben die Bewegungsqualität anhand zuvor vereinbarter Beobachtungsschwerpunkte (u.a. mit Hilfe von digitalen Endgeräten und Beobachtungsbogen) - Benennen einfacher Regeln zum Sichern und Helfen	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:

<https://www.schuleturnt.de/wp-content/uploads/2019/05/SCHOOLINMOTION-Methodische-Hinweise-RECK.pdf>

<https://www.mobilesport.ch/aktuell/tummelformen-an-geraten-ringe-reck-und-barren/>

https://m.unfallkasse-nrw.de/fileadmin/server/download/praevention_in_nrw/praevention_nrw_39.pdf

Thema: „Ninja Warrior Kids“ – Bewältigung von vorgegebenen und erfundenen Hindernissen aus Geräten und Gerätekombinationen.	Zeitungfang: 12 Std.		Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt: • Normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • Kunststücke und Akrobatik • Gleichgewicht als Bewegungserlebnis (ergänzend) • Raum und Lageerfahrungen (ergänzend)	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten		
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • bewältigen Balancieraufgaben mit komplexeren Anforderungen, (ergänzend) • bewältigen Bewegungsaufgaben im Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen und Springen an unterschiedlichen Geräten, (ergänzend) • beurteilen turnerische Wagnissituationen anhand ausgewählter Kriterien, (ergänzend) • demonstrieren eigene und vorgegebene Bewegungskunststücke, • demonstrieren turnerisches Bewegen an vorgegebenen oder selbst gewählten Geräten und Gerätekombinationen, • benennen Geräte und wenden erforderliche Sicherheitsaspekte an.			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Ninja Warrior Kids – Annäherung: Wir schauen uns das mal an (Tablet, Leinwand) a) in einer Ninja-Halle b) in einer Turnhalle c) beim Training => Motivation und Anregung • Welche Möglichkeiten bietet unserer Turnhalle? – Ideensammlung • Aufbau von Hindernissen in Kleingruppen (Aspekte: richtiger Transport und sicherer Aufbau der Geräte/Stationen), • Bewältigung von Bewegungsaufgaben (herausfordernde Hindernisse werden anhand von Stationskarten aufgebaut und erprobt) • durch die Schülerinnen und Schüler ausgewählte Hindernisse werden zu einem leichteren und einem schwereren Parcours zusammengestellt • Variation der Hindernisse zu einem Parcours		Materialien/Medien: • Ausstattung der Turnhalle, vor allem Großgeräte • Tablets o.ä. zur Ideenfindung (Recherche), Aufzeichnung, Beurteilung • https://youtu.be/SsxGclD2sqw (in einer Turnhalle) • https://youtu.be/RwWHGaupjZU (Ninja-Bewerbung) • https://www.youtube.com/watch?v=g0Uo7KnJqjg (Training in Ninja-Halle) • Stationskarten (Bildkarten) mit Hindernissen	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Verbalisierung von Ideen und benennen der Geräte • Vor- und Nachmachen von Bewegungsaufgaben • Sicherer Transport und Aufbau von größeren Geräten • Ausführung ausgewählter turnerischer Bewegungen an den Geräten und Gerätekombinationen		Kooperationen:	Außerschulische Angebote:

https://www.pinterest.de/man_die/bewegungslandschaften/
<https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/bewegungslandschaften>
<https://www.youtube.com/watch?v=RMONCK2b6lg>
<https://youtu.be/Ptui6uuXOQ4>

Thema: „Flashmob – Tanzen und Bewegen für und mit vielen“ - Selbstständiges Erarbeiten und Gestalten von tänzerischen Bewegungsformen zur Entwicklung eines Flashmobs unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien		Zeitungsumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Bewegen, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste Schwerpunkt: • Vielfalt der Ausdrucks- und Bewegungsformen • Rhythmus, Bewegungsgestaltung und Tanz • Bewegung als Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeit		Pädagogische Perspektiven: B: Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten A: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • kombinieren und variieren Ausdrucks- und Bewegungsformen mit unterschiedlichen Handgeräten und Objekten, • präsentieren kriteriengeleitete (u.a. Bewegungsqualität) Ausdrucks- und Bewegungsformen, • entwerfen und präsentieren einzeln, mit dem Partner oder in der Gruppe einfache, kriteriengeleitete (u.a. Synchronität) Bewegungsgestaltungen, • variieren nach vorgegebenen Gestaltungskriterien (u.a. Raum, Rhythmus, Form) einfache Tänze, • vergleichen kriteriengeleitet Tanzformen aus Alltag und Lebenswelt der Mitschülerinnen und Mitschüler, • erproben und präsentieren allein und in der Gruppe pantomimische und szenische Darstellungsmöglichkeiten.			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Hinweis: Beitrag zur Ästhetischen Bewegungserziehung: Aufgabenstellungen nach A. Tiedt, N. Neuber; Gestaltungskriterien (Kastrup, von Waldegge, Tiedt) • Hinweis: Beitrag zur Medienkompetenz (Bewegungssequenzen aufnehmen und Bewegungskorrekturen vornehmen; Präsentation) 1. Einstimmung und Motivation zu einem Flashmob über ein Videoclip; vereinbaren des Musikstücks; Hören der Musik und freies Bewegen im Raum 2. Beraten und freies Erproben über die Partitur des Liedes, über die grundsätzlichen Ideen zur Ausgestaltung des Flashmobs und Festlegen einer vereinbarten Lernschrittfolge 3. Aufbau von Basisfähigkeiten / Basisschrittfolgen in Anlehnung anhand einfacher Tanzbewegungen (selbstgesteuert, mit Partner, in der Kleingruppe) 4. Zusammenstellen der Ideen, Erproben und gestalterisches Üben der tänzerischen Bewegungen in der gewählten und vereinbarten Folge 5. Zusammenfügen aller Teile des Liedes zu einer Gesamtchoreographie und kriteriengeleitetes einer Darstellung / Präsentation		Materialien/Medien: • Videoclip eines Flashmobs zur Motivation/Einführung • Musikanlage • CD mit ausgewähltem Lied • Partitur-Darstellung des gewählten Liedes • ggf. digitale Endgeräte: Filmen der Bewegungsabfolgen zur Optimierung des Bewegungslernens sind gut vorstellbar und äußerst effizient für das Bewegungslernen; • Plakate mit Gestaltungskriterien (auf der Basis von den Kindern ermittelten und zusammengestellten Ideen)	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: prozessbezogenes Feedback: • kleingruppenbezogenes Feedback über eine Videoaufnahme (Selbstüberprüfung) • gruppenbezogenes Peer-to-Peer-Feedback zum Erlernen der Bewegungssequenz Lernerfolgsüberprüfung: • Präsentation des Tanzes unter Maßgabe der vereinbarten und erprobten Gestaltungsparameter Leistungsbewertung: • Kriteriengeleiteter Bewertungsbogen für den Flashmob		Kooperationen:	Außerschulische Angebote: • Aufführung des Tanzes beim Sportfest

Thema: „Gemeinsam zum Spielerfolg“ Spielorientierte Umsetzung komplexerer Sportspielideen zur Schulung von Technik und Taktik am Beispiel des Spiels Mattenball	Zeitungfang: 15 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) Schwerpunkt: - Ideen und Strukturen von Regel- und Sportspielen - Speziellspezifische motorische Fertigkeiten - Taktische Verhaltensweisen und Anpassung an das Spielgeschehen - Fairness und Respekt	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: - setzen Spielidee und Regelungen komplexerer Spiele um, - spielen Sportspiele nach vereinfachten Regeln, - wenden erste motorische Grundfertigkeiten (u.a. Fange, Werfen, Passen) in einfachen Spielsituationen an, - wenden sportspielspezifische Grundfertigkeiten situationsgerecht an, - setzen taktische Überlegungen in einfachen spielorientierten Situationen ein, - modifizieren aufgrund erkannter Spielprobleme ihr taktisches Spielverhalten, - variieren das Spiel durch die Wahrnehmung unterschiedlicher Rollen (Angriff, Verteidigung), - beurteilen ihr Spielverhalten in Spielsituationen, - lösen miteinander durch faires und respektvolles Spielverhalten Konfliktsituationen, - zeigen emotional regelkonformes Verhalten bei Erfolg und Misserfolg.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: - Spielidee Mattenball mit Hilfe eines Erklärvideos - Reflexion hinsichtlich eines fairen Spielens miteinander und gegeneinander - Variation des Spiels und Reflexion des Spielverlaufs durch: Anzahl der Bälle (mehrere, farbige, größere/kleinere), Größe des Spielfeldes und z.B. den Einsatz spielverändernder Materialien bzw. Geräte - Variation des Spiels durch Regeländerungen und Reflexion des Spielverlaufs im Hinblick auf das Zielspiel Basketball - Zielspiel Basketball in Grundzügen	Materialien/Medien: - Parteibänder - Softbälle (mehrere Farben und Größen) - Hütchen 2x Weichbodenmatte - Tablets	

Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: Fangquote	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:
---	-----------------------	----------------------------------

Thema: „ <i>Sich die Welt auf kleinen Rollen erobern!</i> “ – Problemlöseaufgaben zum Inliner fahren erproben und in der praktischen Umsetzung reflektiert bewältigen.		Zeitungsumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wassersport (8) Schwerpunkt: Bewegungserfahrungen und Bewegungskönnen in natürlichen und gestalteten Räumen		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungsfähigkeiten ausprägen C: Etwas Wagen und Verantworten	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • entwickeln grundlegende gerätespezifische Fertigkeiten (u.a. Verlagerung des Körperschwerpunkts), • bewältigen vorgegebene oder selbst entwickelte Anforderungssituationen mit ausgewählten Gleit-, Fahr- oder Rollgeräten, • halten Sicherheitsvorgaben in Abhängigkeit von Material, Raum und Personal ein, • bewältigen bewegungssicher Gleit-, Fahr- und Rollherausforderungen (u.a. Mehrfachaufgaben im Parcours) in natürlicher und gestalteter Umwelt, • Beurteilen Wagnissituationen anhand äußerer und innerer Faktoren.			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Beitrag zum problemlösenden Arbeiten mit Fahraufgaben 1. Gewöhnung an die Inliner, Gleichgewicht, Sicherheit; Sturzprophylaxe 2. Basis-Fahraufgaben (ggf. als Lerninseln) 3. Spiel-Idee: Skater-Jeopardy (Aufgaben-Matrix) a. Kategorien: Körperhaltung, Fahren, Bremsen, Kunststücke b. Staffelung nach Schwierigkeitsgrad von 1 – 5 c. Lösungsvorschläge für Bewegungsprobleme generieren und für die Bewegungsverbesserung ausprobieren d. Individuelle Bewegungsprobleme formulieren und kooperativ lösen, fahrpraktisches Können erweitern; ggf. Buddy-Prinzip installieren; 4. Demonstration fahrpraktischer Aufgaben im Parcours		Materialien/Medien: • Aufgaben-Karten zu Zschätzsch/Uhlmann • Aufgabenmatrix, Papier, Stifte (in Anlehnung an Weidhoff) • Material aus der Sporthalle für einzelne Aufgaben	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Lösen der Matrix-Felder mit unterschiedlichen Lösungsansätzen für das Bewegungsproblem • Unterrichtsbegleitende Reflexionsanlässe (Lösungsideen, ihre Zweckmäßigkeit und Umsetzbarkeit) • Demonstration fahrpraktischer Aufgaben im Parcours		Kooperationen:	Außerschulische Angebote: • Besuch der Skater-Bahn

Literatur: Weidhoff, A.: Skater-Jepardy – Techniklernen auf Inline-Skates, in: Zeitschrift Sportpädagogik 5//2000, S. 39 ff
 Zschätzsch/Uhlmann: Inlineskating in der Grundschule, in: Zeitschrift Sportpädagogik 2/2015, S. 8ff

Thema: „Auf die Matte, fertig los – ein Ringen und Kämpfen Turnier.“ Vom spielerischen Kämpfen zu Wettkampfsituationen in einem fairen Gegeneinander	Zeitungsfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: • Spielerische Kampfformen • Kampfformen und Regelungen • Kampfsituationen – Achtsamkeit im Gegeneinander • Taktische Fähigkeiten und technische Fertigkeiten	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • entwickeln spielerische Kampfformen weiter, • erfinden Kriterien geleitet eigene Kampfformen und Regelungen, • bewerten Kriterien geleitet Kampfformen und deren Regelungen, • kämpfen unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen der Gegnerin oder des Gegners, • gehen unter Einhaltung erlernter Regeln im Gegeneinander achtsam miteinander um. • setzen erlernte technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten zielorientiert in Kampfformen ein.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Erweitern ihr Repertoire an technischen und taktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. Schieben, Ziehen, Ausweichen, Körperschwerpunkt), auch in eigenen Kampfformen • erste normgebundene Zweikampfformen im Stand (z.B. „Über die Linie ziehen“, „Nicht in die Pfütze treten“, Mattenkampf, Kinder Sumo) • Notieren Aspekte für ein faires Gegeneinander(Plakat) • Kennenlernen der einheitlichen Wettkampfregeln • Erproben und bewerten Kriterien geleitet unterschiedliche (Wett-)kampfformen (z.B. Pyramidenform, Sieger- und Trostrunde)	Materialien/Medien: • Matten • Videokompatibles Endgerät • Regelplakat	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Ergebnislisten der(Wett-)Kampfformen • Aspektgeleitete Videoanalyse des eigenen Kampfverhaltens in ausgewählter Kampfsituationen	Kooperationen: • Mathematik	Außerschulische Angebote: • Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins und Teilnahme am städtischen Judo-Sumo Grundschulturnier

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Thema: „Schweben, Drücken, Halten, Wenden – Mit Technik zum Erfolg!“ Spielerische Kampfformen zu ausgewählten technischen Fertigkeiten und taktischen Fähigkeiten.	Zeitungsfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: • Taktische Fähigkeiten und technische Fertigkeiten • Kampfsituationen - Achtsamkeit im Gegeneinander • Spielerische Kampfformen	Pädagogische Perspektive: A: Bewegungsfähigkeiten ausprägen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler • wenden erste technische Fertigkeiten (u.a. Greifen, Heben, Drehen, Wenden, Schieben, Ziehen) an, • setzen erlernte technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten zielorientiert in Kampfformen ein, • kämpfen unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen der Gegnerin oder des Gegners, • gehen unter Einhaltung erlernter Regeln im Gegeneinander achtsam miteinander um, • führen spielerische Kampfformen (um Zonen, Körperlagen, Material) durch.		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: • Spielerisch reflektierte Erprobung von Kraft und Gegenkraft in ausgewählten Bewegungsaufgaben (z.B. Gegenseitiges Ausbalancieren im Stand mit Handfassung, Rücken an Rücken, Wegschieben des Partners im Stand mit verschiedenen Ausgangspositionen, Stoßende Hände) • Spielerische Kampfformen zum Angriff und Verteidigung (z.B. Bärenkampf, Gleichgewichtstanz, Hockstandkampf) • Spielerische Kampfformen zur Bewusstmachung des Körperschwerpunktes – Wie mache ich mich schwer? (z.B. Schildkröten wenden, Aushebeln) • Spielerische Kampfformen zum Ausweichen und Täuschen (z.B. Kinder Sumo, Widerstehen, Wegschieben und Ziehen) • Grundlage aller Inhalte ist die <u>Einhaltung vorher vereinbarter Kampfregeln</u> (z.B. Start- und Stoppsignal, Wertschätzung durch Begrüßungsritual)	Materialien/Medien: • Matten • Videokompatibles Endgerät • Regelplakat	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: • Videoanalysen einzelner, ausgewählter Kampfsituationen • Strukturierte Reflexionsgespräche • „Der Schulgürtel“ (schulinterne Rückmeldung für eine erfolgreiche Technikabnahme)	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

2.2 Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit

Die Lehrerkonferenz trifft Absprachen zu Grundsätzen der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit im jeweiligen Fach.

In Absprache mit der Lehrerkonferenz sowie unter Berücksichtigung des Schulprogramms hat die Lehrerkonferenz für das Fach Sport die folgenden fachdidaktischen und fachmethodischen Grundsätze beschlossen.

Überfachliche Grundsätze:

Ziele des Sportunterrichts

Sportunterricht hat das Ziel, eine umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport systematisch zu entwickeln und zu fördern. Die vor diesem Hintergrund im Lehrplan Sport beschriebenen Kompetenzerwartungen stellen die beobachtbaren fachlichen Anforderungen und überprüfbaren Lernergebnisse dar, die im Sportunterricht unserer Schule vollständig und umfassend angebahnt und entwickelt werden.

Pädagogisch leitend ist für die Fachkonferenz dabei der in den Rahmenvorgaben für den Schulsport formulierte Doppelauftrag für den Schulsport: Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur.

Auf Basis der pädagogischen Perspektiven folgen wir somit den Prinzipien eines erziehenden Sportunterrichts.

Mehrperspektivität

Unter den sechs Pädagogischen Perspektiven thematisiert der Sportunterricht unterschiedliche Sinngebungen sportlicher Aktivitäten.

Reflexion

Sportunterricht strebt einen möglichst hohen Anteil aktiver Bewegungslernzeit an. Dies impliziert zahlreiche und vielfältige sportliche Handlungssituationen, in denen das Bewegungserleben reflektiert wird, damit Bewegungserfahrungen – im Sinne reflektierter Praxis ausgetauscht, bewusstgemacht und systematisch aufgearbeitet werden können.

Partizipation und Verständigung

Grundlegend ist die umfassende und gleichberechtigte Teilhabe aller Schülerinnen und Schüler.

Weitere Fachliche Grundsätze:

Um die Prinzipien des Lehrens und Lernens im Sport- und Bewegungsunterricht der Grundschule in seinen fachdidaktischen und fachmethodischen Implikationen in einem verantworteten Rahmen der Öffnung von Unterricht zu konkretisieren, orientieren wir uns in den einzelnen Stufen an ausgewählten fachdidaktischen Zugängen. Diese sind subjektorientiert, selbstreflexiv, nachhaltig, realitätsnah, ergebnisoffen und lernwirksam, transparent, elementarisiert, antizipativ und reflexiv.

Freiräume

Über den obligatorischen Rahmen der Unterrichtsvorhaben hinaus, wird der verbleibende Freiraum genutzt, um Unterrichtsvorhaben zu verwirklichen, die

- in den überfachlichen Zusammenhängen konzipiert werden und im Rahmen konkreter Zielvereinbarungen mit der Schulaufsicht vereinbart sind,
- aus den eigenen Ideen der Lehrkraft mit ihrer Lerngruppe generiert werden,
- anlassbezogen notwendig sind (z.B. Schulfest).

Fachmethodische Grundsätze

Um den Schülerinnen und Schülern das Sammeln, Verarbeiten, Abspeichern und Gestalten von Erfahrungen zu ermöglichen und /oder zu erleichtern, ist das Bewegungslernen an unserer Schule fachmethodisch lernprogressiv, nachhaltig und schülerorientiert gestaltet.

Einem fehlerfreundlichen Umgang im Bewegungslernen liegt eine wertschätzende Rückmeldekultur (unterrichtsbegleitende Lerngespräche) zu Grunde, die wie folgt gekennzeichnet ist:

- ⇒ Vom Leichten zum Schweren
- ⇒ Vom Bekanntem zum Unbekannten
- ⇒ Vom Einfachen zum Komplexen
- ⇒ Vom Unökonomischen zum Ökonomischen
- ⇒ Vom stabilen Halt über den instabilen Halt zum freien, variablen Bewegen
- ⇒ Vielseitiges und variantenreiches Üben
- ⇒ Mehrkanaliges Lernen eröffnen

2.3 Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung

In Kapitel 2.3 werden basierend auf den überfachlichen Grundsätzen, die die Schule im schuleigenen Konzept zur individuellen Förderung und zum Gemeinsamen Lernen bereits festgelegt hat, fachspezifische Grundsätze in Bezug auf Differenzierung und individuelle Förderung ausgewiesen.

Wichtig ist dabei, dass die getroffenen Vereinbarungen spezifisch das fachliche Lernen im jeweiligen Fach unterstützen.

„Gendermainstreaming“ – Reflexive Koedukation“ – als Beitrag zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule.

- Geschlechtsunabhängig werden im Fach Sport alle Schülerinnen und Schüler in den Jahrgangsstufen gemeinsam unterrichtet. Die angemessene Berücksichtigung der Geschlechter und die Verpflichtung gegenüber dem Ziel der Geschlechtergerechtigkeit sind Basis des Unterrichts.
- Die Verpflichtung zu einem mehrperspektivischen Sportunterricht impliziert, dass in den neun Bewegungsfeldern unterschiedliche Sportarten gleichermaßen thematisiert werden. Im Sinne einer reflexiven Koedukation werden den Geschlechtern reflektierte Erfahrungen und Lernprozesse ermöglicht. Die Fachkonferenz Sport verständigt sich darauf, geschlechterdifferente Regelungen wie „Mädchentore zählen doppelt“ oder „Jungen werfen mit dem schwachen Arm“ grundsätzlich zu vermeiden, um stereotype Annahmen nicht zu verstärken und insbesondere im Bewegungsfeld „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ geschlechtsspezifische Probleme und Konflikte aufzugreifen, zu reflektieren und Lösungsmöglichkeiten zu entwickeln.

In Absprache mit der Lehrerkonferenz unter Berücksichtigung des Schulprogramms, sind für das Fach Sport die folgenden Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung gültig:

Überfachliche Grundsätze:

Ausführungen dazu: siehe schuleigenes Konzept zur individuellen Förderung und zum Gemeinsamen Lernen

Fachliche Grundsätze:

Die individuelle Förderung im Sportunterricht findet ihre praktische Umsetzung unter der Berücksichtigung folgender Leitaspekte:

Unterrichtsgestaltung

Der Sportunterricht wird mit Blick auf die Leistungsheterogenität so geplant und gestaltet, dass möglichst alle Schülerinnen und Schüler Lernfortschritte machen und Könnenserfahrungen sammeln können. Unterrichtsmethodische Maßnahmen (Stationsbetrieb, offene Lernsettings, Bewegungslandschaften, Wettbewerbe usw.) werden danach ausgerichtet.

Homogene Gruppenbildung ist eine weitere Form der Unterrichtsorganisation, um individuelle Lernfortschritte zu ermöglichen.

In jedem Jahrgang werden altersadäquate Rückmeldesysteme etabliert.

Prozessorientierung

Durch eine systematisch fest verankerte Verzahnung von Daten (Diagnostik) und Taten (Förderung) wird dem Lernen als individueller, kumulativer Entwicklungsprozess Rechnung getragen.

Wertschätzende Stärkenorientierung

Die Lernbegleitung im Sinne einer Stärkenorientierung bedeutet einen Paradigmenwechsel im Lehr- und Lernprozess. Der Könnensstand und nicht die Lernrückstände der einzelnen Schüler und Schülerinnen sind im Fokus der Betrachtung. Durch systematische Förderung wird der individuelle Lernzuwachs erzielt. Das heißt, dass neben allgemeinen Lernzielen, die individuellen Lernziele im Vordergrund stehen. Diese werden beispielsweise über Bewegungsführerscheine oder individuelle Rekordlisten festgehalten.

Lernentwicklungsdokumentation

Die Beobachtung der individuellen Lernentwicklung findet in verschiedenen Unterrichtssettings (z.B. Unterrichtsspiele, Bewegungsführerscheine, Stationsbetriebe, „Freies Spiel“) statt.

Beratung

Damit „aus Daten Taten werden“, erhalten die Schülerinnen und Schüler konkrete Hinweise, wie sie den nächsten Lernschritt erreichen können. Grundlegend dabei ist, dass diese wertschätzend, zeitnah und kriteriengeleitet an die Kinder weitergegeben werden.

Die Eltern erhalten im Rahmen von Elternsprechtagen oder Sprechstunden eine individuelle Beratung im Hinblick auf die sportmotorische Förderung ihrer Kinder. Es werden Bewegungsaufgaben für die Freizeit und zu Hause an die Hand gegeben und Kooperationen mit örtlichen Sportvereinen bieten Möglichkeiten der Bewegungs- und Talentförderung.

Transparenz und Nachhaltigkeit

Durch stetige, im Unterricht erfolgende, altersadäquate Rückmeldungen, wird der Lernentwicklungsprozess für die einzelnen Schülerinnen und Schüler transparent gemacht.

Eine entsprechend hohe Umsetzungsqualität der individuellen Förderung ist stark abhängig von der diagnostischen Kompetenz der einzelnen Lehrkräfte. Deswegen wird großer Wert auf fundierte Aus- und Fortbildungen z.B. über die Bezirksregierung, das Kompetenzteam, den Ausschuss für den Schulsport und die universitären Fortbildungsangebote (z.B. Sportförderunterricht, QUES, Jungen Förderung im Sportunterricht) gelegt.

2.4 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Hinweis:

Die Lehrerkonferenz trifft Vereinbarungen zu Bewertungskriterien und deren Gewichtung. Ziel dabei ist, eine Transparenz von Bewertungen zu gewährleisten.

Grundlagen der Vereinbarungen sind § 48 SchulG, § 5 AO-GS sowie die Angaben in *Kapitel 3 Leistungen fördern und bewerten* des Kernlehrplans.

Überfachliche Grundsätze:

Ausführungen dazu: siehe schuleigenes Leistungskonzept

Fachliche Grundsätze:

Auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 5 AO-GS sowie Kapitel 3 des Lehrplans Sport hat die Lehrerkonferenz die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen. Die Absprachen betreffen das lerngruppenübergreifende gemeinsame Handeln der Fachgruppenmitglieder. Ausgangspunkt für die Leistungsbewertung sind die unterschiedlichen körperlichen, psychischen und sozialen Voraussetzungen von Jungen und Mädchen. Der individuelle Lernfortschritt (ausgehend von der Lernausgangslage einer Schülerin bzw. eines Schülers) und die Anstrengungsbereitschaft sind in besonderer Weise zu berücksichtigen. Die Leistungsbewertung insgesamt bezieht sich auf die im Zusammenhang mit dem Unterricht erworbenen Kompetenzen in den neun Bereichen und setzt voraus, dass die Schülerinnen und Schüler hinreichend Gelegenheit hatten, die in Kapitel 2 ausgewiesenen Kompetenzen zu erwerben. Als Leistung werden im Sportunterricht somit nicht nur die Ergebnisse des Lernprozesses zu einem bestimmten Zeitpunkt im Vergleich zu den verbindlichen Anforderungen und Kompetenzerwartungen gewertet, sondern auch die Anstrengungen und Lernfortschritte, die zu den Ergebnissen geführt haben. Dabei gewinnen die verbindlichen Anforderungen und Kompetenzerwartungen im Laufe der Grundschulzeit ein immer größeres Gewicht.

Die Leistungsbewertung entspricht den gemäß Schulgesetz (§ 70 Abs. 4 SchulG) beschlossenen Grundsätzen. Die Kriterien der Leistungsbewertung sind für die Schülerinnen und Schüler transparent und vermitteln durch individuelle Rückmeldung Erkenntnisse über die individuelle Lernentwicklung.

Die Fachkonferenz hat auf den zuvor dargelegten Grundsätzen ein Konzept zur Leistungsbewertung vereinbart.

2.5 Lehr- und Lernmittel

Die Lehrerkonferenz erstellt eine Übersicht über die verbindlich eingeführten Lehr- und Lernmittel, ggf. mit Zuordnung zu Jahrgangsstufen (ggf. mit Hinweisen zum Elternteil).

Die Übersicht kann durch eine Auswahl fakultativer Lehr- und Lernmittel (z. B. Fachzeitschriften, Sammlungen von Arbeitsblättern, Angebote im Internet) als Anregung zum Einsatz im Unterricht ergänzt werden.

Die zugrunde gelegten Lehrwerke sind in diesem Beispiel aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nicht genannt. Eine Liste der zulässigen Lehrmittel für das Fach kann auf den Seiten des Schulministeriums eingesehen werden:

<https://www.schulministerium.nrw.de/BiPo/VZL/lernmittel>

Organisation in der Schule

Für das Fach Sport sind keine verbindlichen Lehr- und Lernmittel vorgesehen. Bei der Durchführung der einzelnen Unterrichtsvorhaben werden die theoretisch eingesetzten Arbeitsmaterialien in digitaler oder analoger Form (z.B. Arbeitsblätter, Lerntagebücher, Diagnose- und Beobachtungsbögen)

Unterstützungsmaterial für Lehrkräfte

➤ zur Unterrichtsentwicklung

Unterstützende Materialien für Lehrkräfte sind zum Beispiel bei den konkretisierten Unterrichtsvorhaben im Lehrplannavigator NRW unter dem folgenden Link zu finden:

https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/front_content.php?idcat=4948

➤ zum Gemeinsamen Lernen im Schulsport

Broschüre der UK NRW: Gemeinsames Lernen im Schulsport, Band 1 und 2

➤ zum sprachsensiblen Sportunterricht

Dissertation: van de Sand. Sophie: Sprachbildung im Sportunterricht der Grundschule, Dez. 2019

➤ zum Distanz- oder Wechselunterricht

www.digitalersport.de

Grundschule Ideenwiese der Bezirksregierung Münster

Unfallkasse Bayern: Broschüre zum Distanzlernen

➤ digitale Werkzeuge zum digitalen Arbeiten

- Umgang mit Quellenanalysen: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/informationen-aus-dem-netz-einstieg-in-die-quellenanalyse/>

(Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020) Erstellung von Erklärvideos: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/erkl%C3%A4rvideos-im-unterricht/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

- Erstellung von Tonaufnahmen: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/das-mini-tonstudio-aufnehmen-schneiden-und-mischen-mit-audacity/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Die Lehrerkonferenz hat sich zu Beginn des Schuljahres darüber hinaus auf die nachstehenden Hinweise geeinigt, die bei der Umsetzung des schulinternen Lehrplans ergänzend zur Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW eingesetzt werden können. Bei den Materialien handelt es sich nicht um fachspezifische Hinweise, sondern es werden zur Orientierung allgemeine Informationen zu grundlegenden Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens NRW gegeben, die parallel oder vorbereitend zu den unterrichtsspezifischen Vorhaben eingebunden werden können.

➤ **Rechtliche Grundlagen**

- Urheberrecht – Rechtliche Grundlagen und Open Content: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/urheberrecht-rechtliche-grundlagen-und-open-content/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)
- Creative Commons Lizenzen: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/creative-commons-lizenzen-was-ist-cc/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)
- Allgemeine Informationen Daten- und Informationssicherheit: <https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Datenschutz-und-Datensicherheit/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

3 Entscheidungen zu fach- oder unterrichtsverbindenden Projekten

Die Lehrerkonferenz erstellt eine Übersicht zu fächerverbindenden Projekten, trifft fachbezogene und übergreifende Absprachen, z. B. zur Arbeitsteilung bei der Entwicklung Curricula übergreifender Kompetenzen (ggf. Methodentage, Projektwoche, Schulprofil...) und über eine Nutzung besonderer außerschulischer Lernorte.

4. Qualitätssicherung und Evaluation

Der schulinterne Arbeitsplan stellt keine starre Größe dar, sondern ist als „dynamisches Dokument“ zu betrachten. Dementsprechend sind die Inhalte stetig zu überprüfen, um ggf. Modifikationen vornehmen zu können. Die Lehrerkonferenz trägt durch diesen Prozess zur Qualitätsentwicklung und damit zur Qualitätssicherung des Faches bei.

Die Fachkonferenz ist der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Faches Sport verpflichtet. Die Fachkonferenzvorsitzende übernimmt die Verantwortung für die Umsetzung der fachlichen und pädagogischen Vereinbarungen im Fach Sport.

Die Sportfachlehrkräfte verpflichten sich zur regelmäßigen Teilnahme an Implementationsveranstaltungen, Qualitätszirkeln für die Unterrichtsentwicklung im Fach Sport sowie an Fortbildungen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung. Koordinatorin für die Unterrichtsentwicklung, das Fortbildungskonzept der Fachkonferenz Sport sowie für die Fortschreibung der schulinternen Lehrpläne ist Frau Friede. Die Koordinatorin verpflichtet sich, Inhalte und Maßnahmen zur Unterrichtsentwicklung zeitnah in der Fachkonferenz zu kommunizieren.

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Entwicklung eines Leitbildes mit dem Ziel der Förderung des Sports in der Schule. Das Leitbild ist der Schulöffentlichkeit vorzulegen und regelmäßig im Abstand von 4 Jahren zu evaluieren und fortzuschreiben. Die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern sind an der Evaluation zu beteiligen.

Die Fachkonferenz legt der Schulleitung spätestens zum Ende des Schuljahres einen Jahresarbeitsplan über zu entwickelnde Projekte, zur Evaluation sowie über die vereinbarten Veranstaltungen/ Schulsporttermine vor. Diese werden in den Jahreskalender der Schule aufgenommen und der Schulöffentlichkeit zu Beginn des Schuljahres vorgestellt.

Die Fachkonferenz Sport gibt der Schulkonferenz darüber hinaus Impulse, Bewegung, Spiel und Sport im Schulprogramm zu verankern. Ein Geschäftsverteilungsplan im Bereich des Sports regelt Aufgaben und Zuständigkeiten.

Die unterrichtliche Qualität wird gesichert, indem auf Grundlage von systematisch gewonnenen Informationen über die Ergebnisse und Prozesse im Sportunterricht geeignete Maßnahmen zur Unterrichtsentwicklung, zur Unterstützung sowie zur individuellen Förderung aller Schülerinnen und Schüler erarbeitet und umgesetzt werden. Die Informationen werden gewonnen u.a. durch das Beobachten von Prozessen in der Umsetzung im Unterricht, Gespräche mit Schülerinnen und Schüler über das Lernen sowie kollegialer Unterrichtshospitationen.

Checkliste zur Evaluation

Zielsetzung: Der schulinterne Lehrplan ist als „dynamisches Dokument“ zu sehen. Dementsprechend werden die getroffenen Absprachen stetig überprüft, um ggf. Modifikationen vornehmen zu können. Die Fachschaft trägt durch diesen Prozess zur Qualitätsentwicklung und damit zur Qualitätssicherung des Faches Sport bei.

Prozess: Die Überprüfung erfolgt jährlich. Zu Schuljahresbeginn werden die Erfahrungen des vergangenen Schuljahres in der Fachkonferenz ausgetauscht, bewertet und notwendige Konsequenzen formuliert.

Die Checkliste dient dazu, mögliche Probleme und einen entsprechenden Handlungsbedarf in der fachlichen Arbeit festzustellen und zu dokumentieren, Beschlüsse der Fachkonferenz zur Fachgruppenarbeit in übersichtlicher Form festzuhalten sowie die Durchführung der Beschlüsse zu kontrollieren und zu reflektieren. Die Liste wird als externe Datei regelmäßig überarbeitet und angepasst. Sie dient auch dazu, Handlungsschwerpunkte für die Fachgruppe zu identifizieren und abzusprechen.

Handlungsfelder		Handlungsbedarf	Verantwortlich	Zu erledigen bis
Ressourcen				
räumlich	Schwimmbad			
	Sporthalle			
	Bewegungsraum			
	Schulhof			
	Sportplatz			
materiell/ sachlich	Literatur			
	Fachzeitschriften			
	Geräte/ Medien			
	...			
Kooperation bei Unterrichtsvorhaben				
Verein 1				
Verein 2				

Verein 3			
OGS			
AfS			
<i>Leistungsbewertung/ Leistungsdiagnose</i>			
Unterricht in den Fächern			
Wettkämpfe			
Wettbewerbe			
Sonstige Leistungen			
<i>Fortbildung</i>			
<i>Fachspezifischer Bedarf</i>			
<i>Fachübergreifender Bedarf</i>			