

Schuleigenes Fachcurriculum der Iven-Agßen Schule für das **Fach Sport**



Kompetenzbereiche

Die prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen

Das Fach Sport bietet den Schülerinnen und Schülern in der IAS folgende Möglichkeiten:

- Körpererfahrung
- Bewegungserfahrung
- Könnenserfahrung
- Materialerfahrung
- Sozialerfahrung
- Gesundheitserfahrung

Die prozessbezogenen Kompetenzen:

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

1. Bewegungskönnen entwickeln - Erkenntnisse gewinnen:

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen

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

2. Interaktionen herstellen

Die Schülerinnen und Schüler lernen

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

3. Das „Lernen lernen“

Zum „Lernen lernen“ soll das Fach Sport den Schülerinnen und Schüler

Wege aufzeigen, wie sie ihr Lernen selbst regulieren, den eigenen Lernprozess reflektieren und Lernsituationen gestalten und verändern.

4. Bewerten zu können

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen

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

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen im Fach Sport beziehen sich besonders auf folgende

sportliche Bereiche:

- Spielen,
- Turnen und Bewegungskünste,
- gymnastisch - rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung,
- Laufen, Springen und Werfen,
- Schwimmen, Tauchen und Wasserspringen,
- Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten,
- miteinander Kämpfen und Kräfte messen.

Fachliches Anforderungsprofil

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

Themenschwerpunkte Schulinternes Curriculum Sport

1. / 2. Klasse:

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Erwartete Kompetenzen

Verpflichtende Inhalte

Unterrichtsbeispiele /-ideen

Spielen

- eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen
- Spielregeln vereinbaren und einhalten
- miteinander und gegeneinander fair spielen
- frei spielen können
- Spielideen entwickeln
- Ticker- / Fangspiele
- einfache Laufspiele

(Beispiele gekürzt)

Turnen und Bewegungskünste

- turnerische Bewegungen erlernen
 - außergewöhnliche Körpererfahrungen machen
 - kleine Geräte benennen, aufbauen und transportieren
 - Sprünge von verschiedenen Geräten
 - Balancieren
 - Schaukeln / Schwingen
 - Klettern
 - Rolle vorwärts (keine Rolle rückwärts)
 - Handstütz
 - am Barren stützen
 - Gerätelandschaften
- (Beispiele gekürzt)

Laufen, Springen, Werfen

- Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen
 - im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen
 - zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden
 - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen Werfen
 - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen
 - in die Weite und Höhe springen und sicher landen
 - Laufen durch einen (Hindernis-) Parcours, durch eine Gruppe von Schülern etc.
 - Tiergangan nachahmen
 - Ausdauertraining in spielerischer Form
 - Merkball
 - Partnerwerfen
 - Weitwurf mit Schlagbällen (80g)
 - Memory-Lauf
 - Zahlen-Lauf
 - Teppichfliesen umdrehen
 - Zeitschätzspiele (1 min. laufen)
 - Seilspringwettbewerb
- (Beispiele gekürzt)

Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

- Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen
 - Bewegungen mit / ohne Handgerät gestalten
 - sich nach einem eindeutigen Takt (Trommeln) entsprechend bewegen
 - einfache Formen des Seilspringens vorführen
 - Bewegungslieder
 - Bewegen wie Tiere (Pantomime)
 - Bewegungsgeschichten
 - Großgruppentanz – Vorbereitungen/Proben zum jährlichen Schulfestes
- (Beispiele gekürzt)

Raufen und Ringen

- Regelungen beim Kräfteressen festlegen und einhalten

- Fair kämpfen
 - Emotionen spüren und beherrschen
 - wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen
 - Spiele zur Überwindung von Berührungsängsten mit viel Körperkontakt
 - Rangelspiele mit Regeln für alle
 - Zieh- und Schiebekämpfe
 - Rücken an Rücken
 - Medizinballziehen
- (Beispiele gekürzt)

Rollen, Gleiten, Fahren

- das dynamische Gleichgewicht halten
- Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren
- sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen
- Übungen mit Rollbrettern / 3-Rad-Autos (rollen) und Teppichfliesen (gleiten)
- Rollbrettparcours
- Frühradfahren in Klasse 2 (für ca. 8 Wochen)

(Beispiele gekürzt)

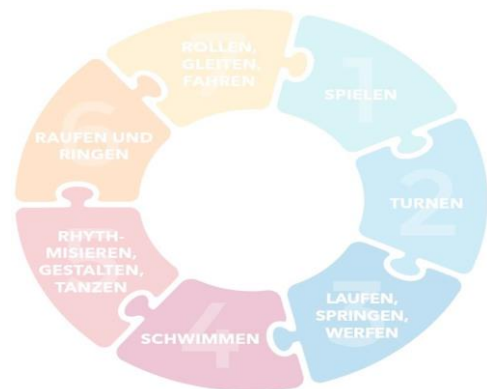
3. / 4. Klasse:

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

erwartete Kompetenzen

verpflichtende Inhalte

Unterrichtsbeispiele / -ideen



Spielen

- eine Rolle mannschaftsdienlich ausfüllen
- mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren
- Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden und bewerten
- ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartengerecht spielen
- Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen
- Brennball
- Völkerball
- Ball über die Schnur
- Rückschlagspiele kennen lernen (Badminton...)
- Spielformen zum Fußball (Futsal)
- Spielformen zum Basketball

- Hockey/Floorball
 - Wurf- und Fangtechniken
 - Merkbball
 - Mannschaftsaufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung)
 - Spielformen zum Prellen
 - Spielformen zum Fangen und Passen
 - Burgball
- (Beispiele gekürzt)

Turnen

- Turnerische Bewegungen erlernen und zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- oder Geräteturnen zu einer Übung verbinden und flüssig präsentieren
 - mit Wagnis umgehen
 - Körpergewicht halten und stützen
 - Akrobatische Kunststücke erfolgreich präsentieren
 - Geräte benennen, aufbauen und transportieren
 - Einzelelemente erlernen:
 - Streck sprung
 - Stütz sprung (Bock)
 - Kniehang an den Ringen
 - 2 verbundene Elemente: z.B. Rolle vorwärts – Streck sprung mit halber Drehung
 - Partnerkunststücke
 - einfache Hilfestellungen
 - einen Stütz sprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen (mit Unterstützung durch ein Sprungbrett oder Minitrampolin)
 - Aufhocken am Kasten
 - erste Sicherheitsstellungen (hinter der Matte absichern)
- (Beispiele gekürzt)

Laufen, Werfen, Springen

- körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen
 - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen
 - Weitwurf mit Schlagbällen (80g)
 - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen
 - in die Weite und Höhe springen und sicher landen
 - Laufabzeichen
 - Staffelläufe
 - Kurzstreckenlauf
 - Staffellauf / Pendelstaffel
 - Schlagwurf in der Halle / auf dem Sportplatz
 - Orientierungslauf in der Halle / auf dem Sportplatz
 - Geländelauf (Lauf tag)
 - GS Olympiade
- (Beispiele gekürzt)

Schwimmen,

- Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen

- sich schwimmend fortbewegen
- Tauchen und Springen
- 5 min schwimmen
- verschiedene Sprünge vom Startblock
- Baderegeln
- Hygienemaßnahmen umsetzen
- Brust- und Rückentechnik
- Ringe-Tauchen, Weittauchen, Gleiten
- Tauchspiele im flachen Wasser
- Spiele

(Beispiele gekürzt)

Der Schwimmunterricht findet lediglich in der dritten Klasse statt. Der Unterricht findet vierzehntägig mit zwei U-Stunden in einem beheizten Hallenbad statt.

Die Schülerinnen und Schüler werden von einem Bus befördert.

Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

- Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen
- Bewegungen mit / ohne Handgerät gestalten
- freies Bewegen mit Handgeräten (z.B. Tücher)
- Bewegungslieder
- Aufwärmen nach Musik
- Großgruppentanz – Vorbereitungen/Proben zum jährlichen Schulfest

(Beispiele gekürzt)

Raufen und Ringen

- Regelungen beim Kräfteressen festlegen und einhalten
- Fair kämpfen
- Emotionen spüren und beherrschen
- Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen
- wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen
- klug und geschickt kämpfen
- Schiedsrichterfunktion übernehmen
- Spielformen zum Kämpfen
- durch das Beobachten der Mitschüler Anregungen für das eigene Handeln bekommen und im eigenen Tun überprüfen
- Mannschaftskämpfe

(Beispiele gekürzt)

Rollen, Gleiten, Fahren

- das dynamische Gleichgewicht halten
- Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren
- Fahrradführerschein /-prüfung (Sachunterricht / Mobilität)
- Übungen mit Rollbrettern / 3-Rad-Autos (rollen) und Teppichfliesen (gleiten)

(Beispiele gekürzt)

Das Kooperative Lernen

- im Sportunterricht können viele Aufgaben nur im Miteinander der Schülerinnen und

Schüler gelöst werden (z.B. Mannschaftsspiele, Gruppenaufgaben im Turnen, Staffeln),

- im Bereich des Helfens und Sicherns im Gerätturnen wird die Verantwortung für den Anderen geschult, vor allem in den Mannschaftsspielen die Verantwortung für eine Gruppe, für das Team.

- durch notwendige Absprachen bei Gruppenaufgaben oder innerhalb der Mannschaften in Spielsituationen wird die kommunikative Kompetenz der Schülerinnen und Schüler verbessert.

- die Probleme beim Lösen von Bewegungsaufgaben werden in Kleingruppen oder in der ganzen Klasse verbalisiert und gemeinsam nach Verbesserungsmöglichkeiten gesucht.

Fachsprache

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

Anzahl und Verteilung von Lernkontrollen

Im Fach Sport werden keine schriftlichen Arbeiten oder Tests geschrieben.

Es finden im Sportunterricht folgende Formen der Lernkontrollen statt:

- Messung von Zeiten und Weiten

- Vorführen bestimmter Techniken

- Bewertete Spielsituationen in denen Spielverständnis und Spielfähigkeit geprüft wird.

Leistungsbewertung

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

Grundlage für die Bemessung bilden auch die Punktetabellen der GS-Olympiade, die Zeiten beim Ausdauerlauf, die individuellen Fortschritte beim Seilspringen, usw.

Festlegung der Ermittlung der Zeugnisnote

Die Sportnote setzt sich zu je einem Drittel aus folgenden Punkten zusammen:

- sportmotorische Leistungen

- individuelle Entwicklung der sportmotorischen Leistungen

- soziale Gesichtspunkte (Fairness, Einhaltung von Regeln, Einbeziehen von Schwächeren, Rücksichtnahme, helfen beim Auf- und Abbau)

Maßnahmen zur Differenzierung

Es ergibt sich eine Differenzierung durch kooperative Lernformen, in denen sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig Hilfestellungen geben können.

In vielen Lernsituationen gibt es dem unterschiedlichen Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler angemessene Aufgaben (unterschiedliche Höhen von verschiedenen Geräten, Reckhöhen, Brettabstände).

In den Sportspielen wird bei der Mannschaftseinteilung die Leistungsstärke der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt. Leistungsstärkere Schülerinnen und Schüler können Zusatzaufgaben oder erschwerte Voraussetzungen bekommen.

Fördermaßnahmen

Die Iven-Agßen Schule bietet für Schülerinnen und Schüler mit motorischen

Defiziten einen ergänzenden Sportförderunterricht in den Klassen 1 und 2 an.

Fachliche Projekte, Wettbewerbe, Nutzung außerschulischer Lernorte

Die Iven-Agßen Schule führt jährlich folgende gemeinsame Sportaktivitäten durch:

- GS-Olympiade auf dem Sportplatz/Ausdauerlauf im Wald im jährlichen Wechsel (schulintern)
- jährlicher Seilspringwettbewerb (schulintern)
- Je nach personellen Möglichkeiten werden im „Kursband“ zusätzliche Sportkurse zur Wahl angeboten:
 - freies Bewegen/Turnen an Geräten
 - Ballspiele
- Seit 2024 wird der MOBAK Test für Klasse 3 in Kooperation mit dem ansässigen Gymnasium (HTS) durchgeführt.