Fachbereich Sport - Unterrichten nach dem Kerncurriculum

Stand: Juli 2010

Inhaltsverzeichnis

1. **Informationen zum Kerncurriculum**
   1.1. Prozessbezogene Kompetenzen
   1.2. Inhaltsbezogene Kompetenzen
2. **Erfahrungs- und Lernfelder**
   2.1. Erfahrungs- und Lernfeld Spielen
   2.2. Erfahrungs- und Lernfeld Turnen und Bewegungskünste
   2.3. Erfahrungs- und Lernfeld gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung
   2.4. Erfahrungs- und Lernfeld Laufen, Springen, Werfen
   2.5. Erfahrungs- und Lernfeld Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen
   2.6. Erfahrungs- und Lernfeld Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
   2.7. Erfahrungs- und Lernfeld Kräfte messen und miteinander kämpfen
3. **Grundsätze und Regelungen zur Leistungsbewertung**
   3.1. Grundsätze
   3.2. Regelungen

1. Informationen zum Kerncurriculum

Die Grundidee eines Kerncurriculums besteht in der Verknüpfung der **prozessbezogenen** und der **inhaltsbezogenen** Kompetenzen. Die Vernetzung erfolgt dadurch, dass die zu erreichenden prozessbezogenen Kompetenzen an den inhaltsbezogenen Kompetenzen entwickelt werden.

1.1. Zu den **prozessbezogenen Kompetenzen** zählen:

- Bewegungskönnen entwickeln – Erkenntnisse gewinnen
- Interaktionen herstellen
- Lernen lernen
- Bewerten und Beurteilen

1.2. Zu den **inhaltsbezogenen Kompetenzen** zählen:

- Spielen
- Turnen und Bewegungskünste
- Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung
- Laufen, Springen, Werfen
- Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen
- Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
- Miteinander kämpfen und Kräfte messen

Folgende Tabellen sind nach inhaltsbezogenen Kompetenzen strukturiert. Sie enthalten Hinweise für die Durchführung in den jeweiligen Schuljahren.

2. Erfahrungs- und Lernfelder

2.1. Erfahrungs- und Lernfeld Spielen

Spielen bezieht sich auf freies, erkundendes Spielen mit Sportgeräten und Alltagsmaterialien, auf darstellendes Spielen und regelgeleitetes Spielen. Es bedeutet, allgemeine und spielformbezogene Spielfähigkeiten in neuen Spielsituationen anzuwenden und Spielen als soziales Handeln zu praktizieren.
Freie, erkundende Spiele ermöglichen die Ausdifferenzierung der sinnlichen Wahrnehmung.
Darstellende Spiele ermöglichen das Ausdrücken von Gefühlen und Stimmungen sowie von Themen durch Bewegung.
Regelgeleitete Spiele ermöglichen das Erfassen von Spielideen, das Einnehmen und Ausfüllen von Spielrollen, das Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen, das Verändern von Rahmenbedingungen und Regeln, das Entwickeln von eigenen Spielen, die Vorbereitung auf große Sportspiele, das Gewinnen- und Verlieren-Können, das Beachten von Regeln fairen Spielens.
Die erwarteten Kompetenzen intendieren eine systematische, vorwiegend problemorientierte Vorgehensweise in Spielsituationen. Diese setzen immer ein spezifisches Bewegungskönnen, insbesondere bei Ballspielen den sicheren Umgang mit dem Ball, voraus.

Spielen:

Erwartete Kompetenzen…	**am Ende des 2. Schuljahrgangs**	**Inhalte**	**am Ende des 4. Schuljahrganges**	**Inhalte**
Allgemeine Spielfähigkeit	eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen Spielregeln vereinbaren und einhalten Miteinander und gegeneinander fair spielen	„Wer hat Angst…“ Fischer,Fischer Feuer, Wasser… Komm mit, lauf weg Oktopussy Zwei macht frei 3. Abschlag Brückenfangen	eine Rolle im Spiel mannschaftsdienlich ausfüllen mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren Mannschaften nach dem Zufalls-, Auswahl,-und Zuwahlverfahren bilden und bewerten	Ball über die Schnur Affenjäger Hase/Jäger Burgball Turmball
Spielformbezogene Spielfähigkeit		Vorformen von… Hase/Jäger Völkerball, Brennball Ball unter der Schnur	ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartgerecht spielen Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen	Völkerball Hallenhockey Brennball Basketball

2.2. Erfahrungs- und Lernfeld Turnen und Bewegungskünste

Turnen und Bewegungskünste umfassen erlebnisreiches Bewegen in Bewegungsarrangements, Partnerakrobatik, Jonglage und Bewegungstheater als zirzensische Kunststücke, Klettern und Hangeln in ungesicherten und seilgesicherten Bereichen und ermöglichen
das Gestalten von Bewegungen als Kunststück,
Bewegungserlebnisse im Sinne außergewöhnlicher Körpererfahrungen,
das Halten und Stützen des Körpergewichts,
die Erfahrungen gegenseitigen Vertrauens, Helfens und Sicherns,
den akrobatischen Umgang mit Partnern und Geräten,
das Darstellen eines Themas im Bewegungstheater,
den selbstsichernden Umgang mit Wagnis und Risiko.
Die genannten Themen beziehen sich auf die Grundformen des Turnens:
Rollen, Drehen, Stützen, Überschlagen, Schwingen, Springen, Balancieren und Klettern

Turnen und Bewegungskünste:

Erwartete Kompetenzen…	**am Ende des 2. Schuljahrgangs**	**Inhalte**	**am Ende des 4. Schuljahrganges**	**Inhalte**
Turnerische Bewegungsformen erlernen	eine Rolle vorwärts aus dem Stand turnen	Rolle vw mit Strecksprung	zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- und Geräteturnen verbinden und flüssig präsentieren	Bocksprung + Rolle Handstandabrollen + Rvw /Strecksprung
Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren	aus unterschiedlichen Höhen im kontrollierten Niedersprung im Stand beidbeinig sicher landen	vom Kasten/ Kletterwand auf Weichboden Erstes Springen am Mini-Trampolin / Spaßsprünge	Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder des Über-Kopf-Seins oder des schnellen Drehens kontrolliert bewältigen	Flugrollen, Handstand (abrollen) Radschlagen Schaukeln Trapez Schwingen Ringe Grätsche/Strecksprung/Hocksprung am Minitrampolin

Das Körpergewicht halten und stützen	im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen	Brückenfangen, Feuer, Wasser... Balancieren auf Bänken, Barren, Hockwende Langbank/ kleiner Kasten Zappelhandstand an einer Stange hangeln am Barren stützen	einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen	Grätsche ü Bock Hockwende ü Kasten Hocke ü Kasten Durchhocken Stützen an Ringen / Trapez
Mit Wagnis und Risiko selbstsichernd umgehen	Ein Gerätearrangement mit differenzierten Anforderungen zum Klettern, Hangeln, Balancieren, Schwingen und Springen selbstsichernd bewältigen	Bewegungsparcours Gletscherspalte Wackelleiter/ Wackelsteg Kastentreppe Lüneburger Stegel Tauschwingen	im Team Geräte aufgabengerecht arrangieren und auf Über- und Untersicherung überprüfen	Bewegungsparcours in Teams planen , aufbauen und kreativ benutzen
Akrobatische Bewegungen mit und ohne Gerät realisieren	jonglieren	mit Tüchern und Erbsensäckchen erstes Jonglieren	mit einem Partner ein akrobatisches Kunststück erfolgreich präsentieren	Kleingeräte / Zirkusspiel Partner-, Gruppenakrobatik
Geräte benennen und sachgerecht auf- und abbauen	Geräte anhand von Aufbauplänen o. Ä. aufbauen	Mattentransportspiel Kastentransportspiel Einfaches Parcoursauf- und abbauen	im Team Geräte aufgabengerecht arrangieren und auf Über- und Untersicherung überprüfen	Bewegungsparcours in Teams planen, aufbauen und kreativ benutzen

2. 3. Erfahrungs- und Lernfeld gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung

Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung umfasst kreative Bewegungen gymnastischer und tänzerischer Art, Bewegungsbildung und funktional-technische Aspekte der Haltungs- und Bewegungsschulung. Dieses beinhaltet
Anreize zum Bewegungsausdruck durch Musik und Rhythmus,
Umsetzung von Rhythmen in entsprechende Bewegungen,
gymnastisch-tänzerische Bewegungen mit und ohne Handgerät,
spontanes Agieren und Reagieren als Bewegungsimprovisation,
die Auseinandersetzung mit Kindertänzen und „Trend-Tänzen“.

Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung:

Erwartete Kompetenzen...	**am Ende des 2. Schuljahrgangs**	**mögliche Inhalte**	**am Ende des 4. Schuljahrganges**	**mögliche Inhalte**
Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	im langsamen und schnellen Hopserlauf unterschiedliche Raumwege zurücklegen sich nach einem eindeutigen Takt entsprechend bewegen	Robotertanz Im Zoo: Tiere bewegen sich unterschiedlich Bewegungs-Tanzlieder von CD	einen Kindertanz oder einen „Trend-Tanz“ in der Gruppe tanzen und präsentieren	aktuelle Popsongs in Bewegung umsetzen Auftritte bei Vollversammlung / Schulveranstaltungen
Bewegungen mit und ohne Handgerät gestalten	sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen einfache Formen des Seilspringens vorführen	Bewegungsgeschichten umsetzen Seilspringolympiade Gymnastische Übungen mit Kleingeräten / Teppichfliesen	themen- und/oder musikbezogen Bewegungen improvisieren	Seilspringkür Aufwärmphasen selbst gestalten kleine Choreographien entwickeln

2. 4. Erfahrungs- und Lernfeld Laufen, Springen, Werfen

Laufen, Springen und Werfen sind grundlegende Fertigkeiten für das Erschließen alltäglicher und sportspezifischer Bewegungszusammenhänge.
Diese umfassen
das Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen und auf geschickte, schnelle und ausdauernde Weise,
das Wahrnehmen körperlicher Reaktionen beim Laufen und das Begreifen gesundheitlicher Bedeutungen,
das Erleben des Fliegens beim Springen in die Weite und Höhe mit geeigneten Geländebedingungen oder Absprunghilfen,
das Erproben unterschiedlicher Materialien im Blick auf geeignete Wurftechniken,
das Erkennen eigener Leistungsfähigkeit im Vergleich mit anderen in tradierten und alternativen Wettkampfformen,
die Selbstvergewisserung über die eigene Leistung als Anreiz zur Verbesserung.

Laufen, Springen, Werfen:

Erwartete Kompetenzen...	**am Ende des 2. Schuljahrgangs**	**Inhalte**	**am Ende des 4. Schuljahrganges**	**Inhalte**
Das Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen	im schnellen, zielstrebigen Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen	Lauf-Fangspiele Hindernisläufe Joggi-, Futti – Ausdauerlauf (5min) 6-Tage- Rennen	mindestens 20 Minuten ausdauernd laufen	6-Tage- Rennen Dauerlauf Jogging Schulgelände
Körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen	zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden	Stepp Langbank	körperliche Reaktionen (Puls, Schwitzen, Atmung, Seitenstiche) beim Laufen erfahren und erklären	eigene Pulsmessung 50m – Sprint Dauerlauf - Atemtechnik
In die Weite und Höhe springen	aus einem Anlauf von einer Rampe hochweit springen und sicher landen	Sprunggrube Sportplatz Weichboden Halle Langbank / Minitrampolin Kastentreppe Reutherbrett Kartons	einen Anlauf effektiv für einen Sprung in die Weite umsetzen	Sprunggrube Sportplatz Weichboden Halle
Mit unterschiedlichen Bällen weit werfen	unterschiedliche Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen	Hallenwände/ Gymnastikbälle Völker-, Brennball Zielwürfe	einen kleinen Ball mit Schlagwurftechnik in die Weite werfen	Tennisbälle, Schlagbälle Brennball mit Tennisball Sportfest / BJS

2. 5. Erfahrungs- und Lernfeld Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen

Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen schulen die Fähigkeit, sich im Wasser sicher zu bewegen. Voraussetzung dafür ist, dass man sich im Wasser angstfrei bewegen und die Eigenschaften des Wassers nutzen kann. Vielfältige Erfahrungsmöglichkeiten im, am, auf und unter Wasser führen dazu, dass sich ein Wasserbewegungsgefühl entwickelt. Der Unterricht in diesem Erfahrungs- und Lernfeld umfasst grundlegende Erfahrungen im Bewegungsraum Wasser, den angemessenen Umgang mit Angst, das Erkennen körperlicher Reaktionen im Zusammenhang mit Wasser, das Springen ins Wasser, das Tauchen im Wasser und die Orientierung im Wasser, das Nutzen der Wassereigenschaften zum Schweben, Gleiten und Sich-Fortbewegen, das Entwickeln von Schwimmfertigkeiten, die Kenntnis von Rettungsmaßnahmen und Baderegeln.

Da der Schwimmunterricht in der Basbergschule im 3. oder 4. Schuljahrgang - einmalig halbjährlich stattfindet - sind die erwarteten Kompetenzen für den 4. Schuljahrgang formuliert.

Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen:

Erwartete Kompetenzen...	**am Ende des 4. Schuljahrganges**	**mögliche Inhalte**
Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen	eine Hockschwebe und eine Sinkschwebe in stehtiefem Wasser ausführen	Wassergewöhnung , Tauchspiele Luft ausblasen / sich auf den Beckenboden legen Rolle vw / rw
Sich schwimmend im Wasser fortbewegen	mindestens fünf Minuten sicher in einer beliebigen Schwimmlage vorwärts oder rückwärts in tiefem Wasser schwimmen	Bahnen mit/ohne Hilfsmittel schwimmen Brust-Rückenschwimmstil verfeinern Schwimmabzeichen in Bronze / Silber
Tauchen und Springen	zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder Einmeterbrett präsentieren nach beidfüßigem Abdruck vom Beckenrand unter Wasser durch einen Reifen gestreckt gleiten	Kopf- und Fußsprünge aus unterschiedlichen Höhen ausführen Startsprünge aus dem Stand / aus der Bewegung Tauchgleitübungen (Reifen) Tauchringe aus Schwimmlage holen
Öffentliche Schwimmbäder den Regeln entsprechend nutzen	die hygienisch notwendigen Maßnahmen selbstständig umsetzen die Baderegeln erklären und einhalten	Baderegeln besprechen Baderegelquiz

2. 6. Erfahrungs- und Lernfeld Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

Bewegen mit rollenden und gleitenden Geräten umfasst raumgreifende, geschwindigkeits- und gleichgewichtsabhängige Bewegungsformen, mit denen in Innen- und Außenräumen spezifische Körper- und Bewegungserfahrungen verbunden sind. Dies ermöglicht grundlegende Erfahrungen im Herstellen und Halten des dynamischen Gleichgewichts, das Erleben und Beherrschen der Geschwindigkeit sowie der Flieh- und Beschleunigungskräfte, situationsangemessenes Beherrschen des Geräts, den selbstschützenden Einsatz von Sicherheitsausrüstungen.

Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten:

Erwartete Kompetenzen...	**am Ende des 2. Schuljahrgangs**	**mögliche Inhalte**	**am Ende des 4. Schuljahrganges**	**Inhalte**
Das dynamische Gleichgewicht halten	sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten	Rollbrettwettlauf Rollbrettparcours Übungstage auf dem Verkehrsübungsplatz Teppichfliesen		Übungstage auf dem Verkehrsübungsplatz Rollbrettführerschein freies Ausprobieren u. Spielen mit Rollbrettern und zusätzl. Geräten
Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren	sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen	Einräder – und Rollernutzung auf dem Pausenhof Rollbrettautos, -züge Übungstage auf dem Verkehrsübungsplatz	mit dem Fahrrad, mit Inlinern, Rollschuhen, dem Roller oder dem Kickboard die Anforderungen eines differenzierten Geräteparcours sicher bewältigen	Fahrradparcours Schulhof, -umgebung Übungstage auf dem Verkehrsübungsplatz Fahrräder (Nils Steensen Schule) Geschicklichkeitsparcours von ADAC bei der Radfahrprüfung

2. 7. Erfahrungs- und Lernfeld Kräfte messen und miteinander kämpfen

Kräfte messen und miteinander kämpfen umfassen die direkte körperliche Auseinandersetzung mit einem Partner in einer geregelten und unter sozialer
Kontrolle stattfindenden Kampfsituation, in der das Erspüren der eigenen Kraft und der Kraft des Partners sowie die körperliche Nähe zu einer emotional
intensiven Auseinandersetzung führen. Anders als beim Kräftemessen gilt beim Kämpfen das Freiwilligkeitsprinzip, um Kindern die drohende Blamage in
der körperlichen Auseinandersetzung mit einem ungewollten Gegner oder den Ganzkörperkontakt zu ersparen. Kräfte messen und miteinander kämpfen
ermöglichen
das Aushalten der körperlichen Nähe und Sich-Einlassen auf die direkte körperliche Auseinandersetzung,
das Beherrschen der eigenen Kraft sowie das Beherrschen der Emotionen beim Kämpfen und das Ausschließen unkontrollierter aggressiver Aktionen,
das faire Verhalten beim Kämpfen, in dem vereinbarte Regeln eingehalten werden, die Unversehrtheit des Partners höher als ein Sieg bewertet und ein unterlegener Partner nicht bloßgestellt wird.

Kräfte messen und miteinander kämpfen:

Erwartete Kompetenzen...	**am Ende des 2. Schuljahrgangs**	**Inhalte**	**am Ende des 4. Schuljahrganges**	**Inhalte**
Fair kämpfen	Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten	Spaßringkämpfe auf Weichböden Tauziehen Schwänzchen fangen „Schatz erobern“	den Standard des 2.Schuljahrgangs halten und Fairnessrituale etablieren Schiedsrichterfunktion übernehmen	Mannschaftsbegrüßungsrituale Spaßringkämpfe auf Weichböden mit Sch-Schiedsrichtern Tauziehen Schwänzchen fangen „Schatz erobern“
Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen		Mattenkönig „Schatz erobern“ Möhrenziehen „Bankkämpfe“	beim Rangeln und Ringen sowohl in der Rolle des Angreifers als auch des Verteidigers klug und geschickt kämpfen	Vorformen Rugby Bankkämpfe
Emotionen spüren und beherrschen	wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen	Rituale der Siegerehrung	den Standard des 2. Schuljahrgangs in schwierigeren Situationen halten	Rituale der Siegerehrung

3. Grundsätze und Regelungen zur Leistungsbewertung

3.1 Grundsätze

Durch die Berücksichtigung der erwarteten Kompetenzen des Kerncurriculums ergeben sich für die Leistungsbewertung folgende Grundsätze**:**

- Leisten im Fach Sport soll als das Bemühen um das Erfüllen von Bewegungsherausforderungen verstanden werden.
- Aus einem erfolgreichen Bemühen ergibt sich die Motivation zum Weitermachen.
- Von allen Schülerinnen und Schülern, auch von konstitutionell benachteiligten, ist zu erwarten, dass sie sich um das Erfüllen der Aufgaben bemühen, um die erwarteten Lernergebnisse zu erreichen.
- Leistungsfeststellungen sollen regelmäßig zu den verschiedenen unterrichtlichen Schwerpunkten erfolgen.
- Die Bewertung berücksichtigt insgesamt die beschriebenen Kompetenzen.
- Der individuelle Leistungsfortschritt ist in die Bewertung einzubeziehen.

3.2 Regelungen

Erwartete Kompetenzen in der 3. und 4. Klasse:
(Ausgearbeitet für die folgenden vier Kompetenzbereiche; die anderen Bereiche sollen bei der Leistungsfeststellung gleichwertig berücksichtigt werden)

<u>Allgemeine / spielformbezogene Spielfähigkeit</u>
a) eine Mannschaft bilden
b) mannschaftsdienliche Rolle im Spiel ausfüllen
c) regelgerecht spielen
d) wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen
e) Fairnessrituale praktizieren

<u>Das Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen</u>
a) Dauerlauf in der 3. Klasse
mindestens 10 Minuten ausdauernd laufen:
erreicht - knapp erreicht – bemüht, aber nicht erreicht – bemüht, nur wenige Minuten durchgehalten - nicht bemüht, nicht erreicht
b) Dauerlauf in der 4. Klasse
mindestens 15 Minuten ausdauernd laufen:
(Wertung: s. o.)
<u>In die Weite springen</u>
<u>In die Weite werfen</u>
Ergebnis der Bundesjugendspiele werten:
Ehrenurkunde – Siegerurkunde – Teilnahmeurkunde
(Evtl. Leistungen für das Sportabzeichen heranziehen:
weit über den geforderten Leistungen – erreicht – teilweise erreicht)

Die Zensuren, die in den 3. und 4. Klassen erteilt werden, sind Ganzjahreszensuren. Die Halbjahreszensur ist als Zwischenzensur zu verstehen.