

Schuleigener Arbeitsplan der Grundschule Uschlag mit Kriterien zur Leistungsbewertung

SPORT



Niedersachsen

Arbeitsplan der Grundschule Uschlag für das Fach Sport

VORWORT

Der vorliegende Arbeitsplan bietet einen Überblick über die Gestaltung des Sportunterrichts in der Grundschule Uschlag.

Im ersten Teil befinden sich die Vorgaben zu den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen des Faches, die in dieser Form vom Bildungsplan des Landes Niedersachsen für das Fach Sport gegeben sind. Den zweiten Teil bildet der schuleigene Arbeitsplan Sport mit den Kompetenzschwerpunkten und die inhaltliche Umsetzung des schuleigenen Arbeitsplanes Sport mit Themenvorschlägen und einer zeitliche Verteilung. Im dritten Teil folgen die Kriterien zur Leistungsbewertung.

Der schuleigene Arbeitsplan Sport wurde im zweiten Halbjahr des Schuljahres 2014/2015 überarbeitet.

Auch im Sportunterricht muss den unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der SchülerInnen Rechnung getragen werden. Aus diesem Grund ist auch in diesem Fach eine Differenzierung erforderlich. Alle SchülerInnen sollen gemäß ihren Lernvoraussetzungen gefordert und gefördert werden. Insofern muss der Sportunterricht, gerade auch im Hinblick auf die Herausforderung "Inklusion", Bewegungsaufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bieten.

1 Die prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen

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

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

1.1 Die prozessbezogenen Kompetenzen:

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

a) 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.

b) Interaktionen herstellen

Die Schülerinnen und Schüler sollen 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.

c) 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.

d) 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.

1.2 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.

1.3 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.

Thema: Turnen und Bewegungskünste
(ca. 10 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 2. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Bewegungsformen erlernen: eine Rolle vorwärts aus dem Stand turnen • Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren: aus unterschiedlichen Höhen im kontrollierten Niedersprung im Stand beidbeinig sicher landen • Das Körpergewicht halten und stützen: im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen; an einer Stange hangeln; am Barren stützen • Mit Wagnis und Risiko selbstsichern umgehen: ein Gerätearrangement mit differenzierten Anforderungen zum Klettern, Hangeln, Balancieren, Schwingen und Springen selbstsichernd bewältigen • Akrobatische Bewegungen mit und ohne Gerät realisieren: mit Tüchern und Tellern jonglieren • Geräte benennen und sachgerecht auf- und abbauen: Geräte anhand von Aufbauplänen o. Ä. aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungsreihe zur Rolle vorwärts • Sprünge von verschiedenen Geräten und Aufbauten • Stützen am Barren und an der Wand, Hockwende, Hinführung zum Handstand • Teller drehen (Pausenspielkiste) • Jonglieren mit Tüchern 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsstationen zum Thema "Zirkus" • Bewegungslandschaft zum Thema "Im Urwald" • Bewegungslandschaft à la Pippi Langstrumpf "Nicht den Boden berühren" 	<p>Matten</p> <p>Großgeräte: Großkasten, Kletterwand, Sprossenwand, Reck, Barren, Taue</p> <p>Kleingeräte</p>	<p>Feste: große Bewegungslandschaft bei der Rosenmontagsparty</p> <p><i>Baupläne im Geometrieunterricht</i></p>

Thema: *gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung*
(ca. 6 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 2. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächer- übergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen: im langsamen und schnellen Hopschritt unterschiedliche Raumwege zurücklegen; sich nach einem eindeutigen Takt entsprechend bewegen • Bewegungen mit und ohne Handgerät gestalten: sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen; einfache Formen des Seilspringens vorführen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwärmen zu Musik • Spiel- und Bewegungslieder • Seilspringen: Grundsprung ("Basic Jump", evtl. "Jogging Step") • großes Schwungseil: Grundsprung, Durchlaufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rope Skipping • Kindertänze (CD: ADTV Kindertanzhits) • "Fliegerlied" • "Lotta Karlotta" • "Turn-Tiger" 	<ul style="list-style-type: none"> • Springseile • CDs 	<p>Feste: Faschingslieder bei der Rosen- montagsparty</p> <p><i>Rhythmen gestalten, Bewegung zu Musik im Musik- unterricht</i></p>

Thema: Laufen, Springen, Werfen
(ca. 6 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 2. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen: im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen • Körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen: zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden • In die Weite und Höhe springen: aus einem Anlauf von einer Rampe hochweit springen und sicher landen • Mit unterschiedlichen Bällen werfen: Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufen durch einen(Hindernis-) Parcours, durch eine Gruppe von Schülern etc. • Tiergangarten nachahmen • Spiele zum ausdauernden Laufen • 7-Minuten-Lauf • Ausdauertraining in spielerischer Form • beschleunigten Puls erkennen • Ballprobe (Zehnerle) • Partnerwerfen • Weitwurf • aus einem Anlauf von einem Sprungbrett über ein Hindernis auf eine dicke Matte springen • Schlussprung (Reifenparcours) 	<ul style="list-style-type: none"> • Staffelspiele • Familie Meyer • Besuch im Zoo • Zehnerle • Jahrmarkt • Merkball (Zombieball) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielkarten • Text • Bälle 	<p>Feste: jährliches Schulsportfest</p> <p><i>Rhythmen gestalten, Bewegung zu Musik im Musikunterricht</i></p>

Das Erfahrungs- und Lernfeld **Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen** entfällt an der Grundschule Uschlag im 1. und 2. Schuljahr, da der Schwimmunterricht im 3. Schuljahr stattfindet.

Thema: *Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten*
(ca. 4 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 2. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Das dynamische Gleichgewicht halten: sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten • Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren: sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielte ändern und bremsen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitsrichtlinien im Umgang mit dem Rollbrett erlernen: Haare zusammenbinden; Fahren im Sitzen, Liegen oder Knien; Hände vor Überrollen sichern (seitlich aufsetzen); Fußbremse; Rollbrett fährt nie alleine; Parkposition ("Parkplatz", Rollbrett umdrehen) • Übungsstationen zu den Techniken • Gleiten auf Teppichfliesen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollbrettführerschein • Staffelspiele mit dem Rollbrett • Partneraufgaben mit Teppichfliesen • "Olympische Winterspiele" • Schlitten fahren 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollbretter, Regelkarten, Prüfungsbogen, Führerscheine • Teppichfliesen • Schlitten 	<p>Feste: jährliches Schulsportfest (Bobby-Car-Rennen)</p> <p><i>Verkehrserziehung im Sachunterricht</i></p>

Thema: *Kräfte messen und miteinander kämpfen*
(ca. 4 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 2. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Fair kämpfen: Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten • Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen • Emotionen spüren und beherrschen: wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele zur Überwindung von Berührungängsten • Rangelspiele mit festgelegten Regeln • Schiebe- und Ziehkämpfe (Territoriumskämpfe) • Reflexion der eigenen Emotionen im Gespräch 	<ul style="list-style-type: none"> • Mattenkämpfe • Medizinballziehen • Arztfangen 	<ul style="list-style-type: none"> • Matten • Medizinbälle 	<p>Feste: jährliches Schulsportfest</p>

1.5 Klasse 3

Der Schwimmunterricht in Klasse 3 wird an der Grundschule Uschlag für alle Drittklässler gemeinsam von drei Fachkräften erteilt. In der Praxis gestaltet sich der Unterricht derart, dass die Kinder nach dem Kennenlernen der Ablauf- und Verhaltensregeln auf der Fahrt zum, vom und im Wichtelbrunnenbad in einer gründlichen Eingangsüberprüfung in drei Leistungsgruppen aufgeteilt werden. Die zu erreichenden Kompetenzen der jeweiligen Leistungsgruppe werden im Folgenden dargestellt.

Thema: Grundlagen im Schwimmunterricht				
Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächerübergreifende Bezüge
Ein öffentliches Schwimmbad den Regeln entsprechend nutzen	Kennenlernen der Ablauf- und Verhaltensregeln im Wichtelbrunnenbad Hygiene: <ul style="list-style-type: none"> die hygienisch notwendigen Maßnahmen selbstständig umsetzen die Baderegeln erklären und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> Verhalten im auf der Fahrt zum und vom Schwimmbad Warte-/Zählpunkte Besprechen der Körperpflege effektives Haare trocknen 	<ul style="list-style-type: none"> Badekleidung Handtuch Duschgel Shampoo Föhn 	

Thema: Gruppe 1 - "Seepferdchengruppe"				
Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> Schwimmen: 25m im tiefen Wasser ohne Pause in Brustlage schwimmen Springen: vom Startblock einen Fußsprung ins Wasser springen und weiterschwimmen Tauchen: aus schulertiefem Wasser einen Ring mit den Händen heraufholen Besprechung der Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> Gleitübungen im stehiefen Wasser Hock- und Sinkschweben Brustbeinschlag Brustarmbewegung Atemtechnik Tauchübungen 	<ul style="list-style-type: none"> Partnerübungen zum Gleiten im stehiefen Wasser Übungen mit Schwimmhilfen Tauchspiele 	<ul style="list-style-type: none"> Schwimmgürtel Poolnudeln Schwimmbretter Pullboys 	

Thema: Gruppe 2 - "Bronzegruppe"

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen: Sprung vom Beckenrand und mindestens 200 m Schwimmen in höchstens 15 Minuten • Springen: Sprung aus 1 m Höhe oder Start-sprung • Tauchen: einmal ca. 2 m Tieftauchen von der Wasseroberfläche mit Heraufholen eines Gegenstandes • Kenntnis der Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Steigerung der Schwimmfähigkeit • mindestens fünf Minuten sicher in einer beliebigen Schwimmlage vorwärts oder rückwärts in tiefem Wasser schwimmen • eine Hockschwebe und eine Sink-schwebe in stehtiefem Wasser ausführen • zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder Einmeterbrett präsentieren • nach beidfüßigem Abdruck vom Beckenrand unter Wasser durch einen Reifen gestreckt gleiten • die hygienisch notwendigen Maßnahmen selbstständig umsetzen • die Baderegeln erklären und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • "Minutenschwimmen" zu Beginn der Stunde • Ballspiele im tiefen Wasser • Sprungtraining • Wasser-Parcours 	<ul style="list-style-type: none"> • Poolnudeln • Schwimmbretter • Pullboys • Tauchbögen • Stäbe 	

Thema: Gruppe 3 - "Silbergruppe"

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Feste fächer- übergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen: Startsprung und mindestens 400 m Schwimmen in höchstens 25 Minuten, davon 300 m in Bauch- und 100 m in Rückenlage • Springen: Sprung aus 3 m Höhe • Tauchen: <ul style="list-style-type: none"> ○ zweimal ca. 2 m Tieftauchen von der Wasseroberfläche mit Heraufholen je eines Gegenstandes ○ 10 m Streckentauchen • Kenntnis der Baderegeln und Selbstrettung 	<ul style="list-style-type: none"> • Steigerung der Schwimmfähigkeit • mindestens zehn Minuten sicher in einer beliebigen Schwimmlage vorwärts oder rückwärts in tiefem Wasser schwimmen • drei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder Einmeterbrett präsentieren (Startsprung, Fußsprung, Paketsprung) • Streckentauchen • die hygienisch notwendigen Maßnahmen selbstständig umsetzen • die Baderegeln und die Regeln zur Selbstrettung erklären und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • "Minutenschwimmen" zu Beginn der Stunde • Training Atemtechnik • Rückenraul: Arm- und Beinschlag • Rückenschwimmen mit Brustbeinschlag und ohne Armtätigkeit 		

1.6 Klasse 4

Thema: Spielen (ca. 10 Wochen)					
Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 4. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Leistungsüberprüfung	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Spielfähigkeit: 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 • Spielformbezogene Spielfähigkeit: ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartgerecht spielen; Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Aufgaben innerhalb des Spieles Völkerball kennen lernen und angemessen ausführen • Brennball sachdienliche Aufgaben im Spielverlauf finden, anwenden und bewerten • Zehnerball • Ball über die Schnur • Fußball als großes Spiel regelgerecht spielen, Abwehr, Angriff, Mittelfeld etc. • Tischtennis als Rückschlagspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Brennball auch mit Hindernissen • Tigerball • Basketball und Volleyball in Grundzügen kennen lernen • Spielformen zum Prellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bälle • Taue, Kästen, Matten, Bänke 	<p>Beobachten von Spielverhalten, Reflexion, Umgang mit Bällen und Schläger</p> <p>Punktespiel, Rondo beim Tischtennis</p>	<p>Fußballturnier im Herbst</p>

Thema: Turnen und Bewegungskünste
(ca. 10 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 4. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Leistungsüberprüfung	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Bewegungsformen erlernen: zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- und Gerätturnen verbinden und flüssig präsentieren • Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren: Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder des Über-Kopf-Seins oder des schnellen Drehens kontrolliert bewältigen • Das Körpergewicht halten und stützen: im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen; einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen • Mit Wagnis und Risiko selbstsichern umgehen: im Team Geräte aufgabengerecht arrangieren und auf Über- und Untersicherung überprüfen • Akrobatische Bewegungen mit und ohne Gerät realisieren: mit einem Partner ein akrobatisches Kunststück erfolgreich präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Boden: Übungsreihe zum Handstand; Vertiefung der Rolle vorwärts; Rad • Reck: Sprung in den Stütz; Rolle vorwärts • ("Bockspringen"; Stützsprung über das kleine Pferd) • Aufbau von Kletterstationen in Kleingruppen, Überprüfung der Absicherung • ein akrobatisches Kunststück (kleine Pyramide, Schenkelstand...) einüben und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Zappelhandstand • Handstand an der Matte • Handstand mit Partner • evtl. auch Aufschwung am Reck • Barren: Schwung seitlich, Grätsche, Abgang • Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Matten • Reck • Barren • Pferd 	<p>Punktepläne für Übungen und Übungsreihen</p> <p>Präsentation in Kleingruppe</p>	<p>Kl. 4: Aufbau einer großen Bewegungslandschaft bei der Rosenmontagsparty</p>

Thema: *gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung*
(ca. 6 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 4. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materia- lien	Leistungs- überprüfung	Feste fächer- übergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen: einen Kindertanz oder einen "Trend-Tanz" in der Gruppe tanzen und präsentieren • Bewegungen mit und ohne Handgerät gestalten: themen- und/oder musikbezogenen Bewegungen improvisieren 	<ul style="list-style-type: none"> • einen Tanz in der Gruppe einstudieren und präsentieren • Bewegungsimprovisation zu einem vorgegebenen Thema • "Rope Skipping" 	<ul style="list-style-type: none"> • Kindertänze (CD: ADTV Kindertanzhits) • "Skipping Hearts"-Workshop - Erlernen von komplizierteren Sprüngen wie "Side Straddle", "Jogging Step", "Double Under", "Criss Cross" und die Partnersprünge 	<ul style="list-style-type: none"> • CDs • Springseile 	Präsentation Rope-Skipping-Urkunde	Faschingslieder bei der Rosenmontagsparty <i>→ siehe Sicherheits- und Präventionskonzept der Schule</i>

Thema: *Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten*
(ca. 4 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 4. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Leistungsüberprüfung	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Das dynamische Gleichgewicht halten • Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren: mit dem Fahrrad, Rollschuhen, dem Roller oder dem Kickboard die Anforderungen eines differenzierten Geräteparcours sicher bewältigen 	<ul style="list-style-type: none"> • z.B. einen eigenen Rollbrettparcours in Gruppenarbeit erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • sich bewegen mit mitgebrachten Inlinern, Rollern oder Waveboards 	<ul style="list-style-type: none"> • Inliner, Roller, Waverboards, Fahrräder 	Fahrradprüfung Punkteparcours	<i>Fahradprüfung im Sachunterricht in Kl. 4</i>

Thema: *Kräfte messen und miteinander kämpfen*
(ca. 4 Wochen)

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen (angestrebte Kompetenzen am Ende des 4. Schuljahres)	Unterrichtsinhalte	Ideen zur Unterrichtsgestaltung	Medien und Materialien	Leistungsüberprüfung	Feste fächerübergreifende Bezüge
<ul style="list-style-type: none"> • Fair kämpfen: Regelungen festlegen und einhalten und Fairnessrituale etablieren; Schiedsrichterfunktion übernehmen • Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen: beim Rangeln und Ringen sowohl in der Rolle des Angreifers als auch des Verteidigers klug und geschickt kämpfen • Emotionen spüren und beherrschen: wertschätzend mit Sieg und Niederlage auch in schwierigen Situationen umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Schiebe- und Ziehwettkämpfe • Gleichgewichtskämpfe • Zweikämpfe • Kämpfe mit oder um Materialien • Vertrauensübungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kämpfe mit Poolnudeln • Schildkröte wenden • auf die Matte ziehen • Schatz hüten 	<ul style="list-style-type: none"> • Poolnudeln • Bänke • Matten 	Wettkämpfe	jährliches Schulsportfest

2 Grundsätze zur Leistungsbewertung im Fach Sport

Im Sport ist zwischen **Lernsituationen** und **Leistungs- oder Überprüfungssituationen** zu unterscheiden. In Lernsituationen ist das Ziel der Kompetenzerwerb. Das Erkennen von Fehlern und der produktive Umgang damit sind für den Schüler konstruktiver Teil des Lernprozesses. In Prüfungssituationen werden die erwarteten Kompetenzen nachgewiesen. Vorrangig sind **bewegungsbezogene Leistungen** bei der Bewertung zu berücksichtigen. Leistungsfeststellungen sollen **regelmäßig** zu den verschiedenen unterrichtlichen Schwerpunkten erfolgen.

Folgende **drei Bewertungsschwerpunkte** werden beurteilt:

2.1 Die sportmotorische Einzelleistung

In Prüfungssituationen sollen die erwarteten Kompetenzen nachgewiesen werden, z. B.:

- Laufen, Springen, Werfen:
Weiten, Zeiten und Stil (Technik), Beherrschen von motorischen Bewegungsabläufen, Bewegungssicherheit (Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung), Ausdauerleistung
- Turnen und Bewegungskünste:
Ausführung turnerischer Grundformen, Bewegungssicherheit (z.B. Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung) sowie Beachten von Sicherheitsregeln
- Die Bewertung der sportmotorischen Leistung im Schwimmunterricht findet mit Hilfe der anhängigen Punkte-tabelle statt.

2.2 Der sozial-affektive Bereich

Berücksichtigt wird das Verhalten vor und in der Turnhalle, in der Umkleidekabine, auf dem Sportplatz, im Schwimmbus, im Schwimmbad, in der freien Bewegungsphase, in der Übungsphase, am Ende einer Übungsphase, im Spiel, bei Wettkämpfen, bei der Organisation, im Sitzkreis, im Gespräch, in der Gruppe, ...

Engagement	Teamfähigkeit/Fairplay
<ul style="list-style-type: none">- Motivation- Leistungswille, Leistungsbe-reitschaft und Leistungsver-weigerung- Mitarbeit (auch mündlich)- Teilnahme- Selbstständigkeit- Taktisches Verhalten (z.B. bei Spielen)- Übernahme von Aufgaben (Gruppenarbeit, Förderung schwächerer Schüler)- fehlende Sportkleidung/-schuhe	<ul style="list-style-type: none">- Rücksichtnahme und faires Verhalten- Hilfsbereitschaft- Empathie- Verhalten beim Auf- und Abbau von Geräten- Verhalten gegenüber schwächeren Mitschülern- Akzeptieren von Fehlern (eigene und andere)- verlieren und gewinnen können- sich nicht selbst aufgeben

Die Leistungsbewertung im sozial-affektiven Bereich ergibt sich durch kontinuierliche Beobachtung durch die Lehrkraft.

2.3 Der individuelle Leistungsfortschritt

Abhängig von der körperlichen Beschaffenheit, der Entwicklung und dem Gesundheitszustand des Schülers werden die individuellen Fortschritte vom Beginn bis zum Beurteilungszeitpunkt in den folgenden Bereichen bewertet:

- Fähigkeiten (in den motorischen Grundeigenschaften Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Gewandtheit)
- Konditionelle Fertigkeiten (= motorische Lernprozesse, z.B. Erlernen des Radschlages, Handstands, Grätschsprung über Kasten oder Hocke)
- Koordinative Fertigkeiten (Körperwahrnehmung, Orientierungsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Rhythmusfähigkeit, Gleichgewichtsfähigkeit, Anpassungsfähigkeit)
- Spielen: Technik (z.B. Wurf- und Fangtechnik etc.), Taktik, Kondition, Regelkenntnis
- gymnastisch, rhythmische und tänzerische Bewegungserfahrungen: Einfühlungsvermögen in Musik, Umsetzung in Bewegung

Die Bewertung mit einer Zensur in den Klassen 3 und 4 geht von dem Gesamteindruck der Schülerleistung aus, der sich aus den drei oben genannten Bewertungsschwerpunkten ergibt.

Die folgende Gewichtung ist bei der Berechnung der Note anzuwenden:

sportmotorische Einzelleistung	60%
sozial-affektiver Bereich	20%
individueller Leistungsfortschritt	20%

Messbare Leistungen können auf der Grundlage allgemein gültiger Wertungstabellen bewertet werden. Im Bedarfsfall können entsprechende Wertungstabellen selbst von der Lehrkraft erstellt werden.

3 Quellen:

Niedersächsisches Kultusministerium: Kerncurriculum für die Grundschule, Schuljahrgänge 1-4 für das Fach Sport; Hannover 2006. www.nibis.de

www.gswanna.info/schule/schuleigene-arbeitsplaene/

www.grundschule-tarmstedt.de/grundschule.../SchuleigeneArbeitsplaene/

erstellt von: Julia Bangert