

2023/2024



Deutsche Schule/*Colegio Alemán*
S/C de Tenerife
Calle Drago 1
38190 Tabaiba Alta/El Rosario

**Schulinternes Curriculum
für das Fach Sport (aktualisiert)
Deutsche Schule/*Colegio Alemán* S/C de Tenerife Grundschule**



Die folgenden Ausführungen und der Arbeitsplan für das Fach Sport sind angelehnt an den Rahmenlehrplan des Landes Thüringen.

Ziele und Aufgaben des Faches Sport

Der Sportunterricht leistet im Rahmen des pädagogischen Auftrages der Grundschule einen Beitrag zur individuellen und sozialen Entwicklung der Schüler. Er wirkt dem zunehmenden Bewegungsmangel entgegen, fördert das Bewegungsbedürfnis der Schüler und dient der Entwicklung körperlich-sportlicher Leistungsfähigkeit.

Eine Vielfalt von Bewegungs-, Spiel- sowie Sportmöglichkeiten trägt zu Gesundheit und Wohlbefinden bei und unterstützt durch erfahrene Erfolgserlebnisse das Interesse an zusätzlichen sportlichen Aktivitäten in der unterrichtsfreien Zeit.

Ziel des Sportunterrichts ist die Entwicklung einer Handlungsfähigkeit, die Schüler befähigt, aus einer Vielzahl sportlicher Angebote auszuwählen und die geeignet erscheinenden Formen regelmäßig aktiv auszuüben.

Damit verbunden ist eine erweiterte Sicht auf Inhalte, (Unterrichts-) Methoden sowie auf Leistungsermittlung und -bewertung.

Kompetentes Handeln erfordert vom Einzelnen ein Zusammenwirken von Leistungs- und Verhaltensdispositionen, also von motorischen, kognitiven und sozialen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Gewohnheiten und Einstellungen. Dieses Zusammenwirken wird als Handlungskompetenz bezeichnet und umfasst Sachkompetenz, Methodenkompetenz, soziale und personale Kompetenz.

Standards

Die nachfolgenden Standards beschreiben die Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler im Fach Sport am Ende der Grundschulzeit erworben haben müssen, um ein erfolgreiches Weiterlernen zu sichern.

Standards am Ende der Jahrgangsstufe 4

Spielen – Spiele

Die Schülerinnen und Schüler

- gehen kontrolliert mit Spielgeräten in Übungssituationen um,
- verstehen die Grundidee eines Spiels und spielen regelgerecht,
- lösen Störungen innerhalb der Spielgruppe sowie Regelkonflikte – gegebenenfalls mit Hilfe– , so dass das Spiel in Gang bleibt,
- benennen Merkmale für faires Spielverhalten und beachten sie in der Regel,
- reflektieren ihr Handeln und setzen Erkenntnisse in ein verbessertes Spielhandeln um,
- übernehmen einfache Schiedsrichteraufgaben.

Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Die Schülerinnen und Schüler

- führen die leichtathletischen Grundformen in unterschiedlichen Handlungssituationen aus und beachten erste grundlegende Bewegungsmerkmale,
- gehen beim Üben und bei Wettkämpfen verantwortungsbewusst mit sich, mit anderen, mit Materialien, Übungsstätten und der Umwelt um,
- dokumentieren die individuellen Leistungsergebnisse.



Bewegen an Geräten – Turnen

Die Schülerinnen und Schüler

- präsentieren Bewegungsformen und -fertigkeiten an einigen Geräten allein, mit Partnerin/Partner oder in der Gruppe,
- treffen Handlungsentscheidungen risiko- und verantwortungsbewusst,
- übernehmen ausgewählte Aufgaben zur Sicherheitsstellung und Hilfeleistung,
- bauen gemeinsam Geräte sicher auf und ab,
- verstehen Grundbegriffe der Fachsprache.

Bewegungskünste, Gymnastik, Tanz

Die Schülerinnen und Schüler

- lösen einfache bewegungsrhythmische Gestaltungs- und Improvisationsaufgaben allein, mit einer Partnerin/einem Partner oder in der Gruppe – gegebenenfalls mit Hilfe,
- präsentieren kleinere Choreografien oder Kunststücke – auch mit Gerät – allein oder mit einer Partnerin/einem Partner,
- verstehen Grundbegriffe der Fachsprache und nutzen zur Verfügung gestellte Anleitungen oder Darstellungen.

Kämpfen nach Regeln

Die Schülerinnen und Schüler

- ringen nach vorgegebenen oder gemeinsam vereinbarten Regeln,
- kämpfen auf spielerische Weise gegeneinander und achten dabei sowohl auf die eigene körperliche Unversehrtheit als auch auf die der anderen,
- übernehmen einfache Schiedsrichteraufgaben.

Fahren, Gleiten, Rollen

Die Schülerinnen und Schüler

- bewegen sich kontrolliert beim Fahren, Gleiten oder Rollen – gegebenenfalls mit Materialien/Geräten,
- gehen verantwortungsbewusst mit sich, mit anderen, mit Materialien/Geräten und mit der Umwelt um,
- benennen Sicherheitsregeln und verhalten sich regelgerecht.

Gestaltung von Unterricht – fachdidaktische Ansprüche

Sportunterricht ist erfahrungs- und handlungsorientiert und steht vorrangig in Verbindung mit eigener Bewegungstätigkeit. Bewegung, Spiel und Sport bieten wichtige Elemente individueller und sozialer Lebensgestaltung und sind durch gesellschaftliche Ansprüche, Erwartungen und Normen geprägt.

Inhaltliche Vielfalt

Alle Perspektiven sind zu berücksichtigen. Bei welchem Inhalt welche Perspektiven in den Vordergrund rücken, entscheiden die Lehrerinnen und Lehrer je nach Situation und Zielstellung. Diese Mehrperspektivität im Sportunterricht soll auch dazu anleiten, Unterschiede zwischen einzelnen Perspektiven zu erkennen, zu besprechen und so Anhaltspunkte für das eigene Handeln anzubahnen.

Bewegungsintensität

Der Sportunterricht muss die Spannbreite von Konzepten zur grundlegenden Bewegungsentwicklung bis hin zu dem Konzept des Sportartenlernens ausschöpfen. Das kann nur durch eine Vielfalt inhaltlicher Angebote erreicht werden. Bei der Auswahl dieser Angebote ist unter Berücksichtigung der pädagogischen Perspektiven exemplarisch vorzugehen. Inhaltliche Vielfalt schließt auch das Aufgreifen von Trendsportarten ein.

Die Unterrichtsgestaltung zielt auf eine hohe Bewegungsintensität aller Schülerinnen und Schüler. Das Lernen an Stationen, Zusatzaufgaben und die Förderung der Fähigkeit zum selbstgesteuerten Lernen sind Beispiele, die eine angemessene Bewegungsintensität ermöglichen.

Problemorientierung

Im Sportunterricht erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie sich durch unterschiedliche Zielsetzungen, Einstellungen und Regeln sportliche und spielerische Aktivitäten verändern und welche Auswirkungen dies auf den Umgang mit dem eigenen Körper und den Umgang mit anderen hat. Um Wahrnehmungsprozesse zu ermöglichen, werden Erfahrungen bewusst gemacht und erörtert. Das schließt ein, Lösungswege zu finden, zu diskutieren, zu erproben und zu reflektieren. Dieser Anspruch wird durch problemorientierte Aufgabenstellungen eingelöst.

Koedukation

Das Fach Sport wird koedukativ unterrichtet. Die Schülerinnen und Schüler lernen sich in ihren biologisch und gesellschaftlich bedingten Unterschieden und Gemeinsamkeiten kennen und akzeptieren. Dabei lernen sie nicht nur miteinander, sondern auch voneinander und erweitern ihr Rollenverständnis. Die Gestaltung einzelner Situationen kann auf Grund geschlechtsspezifischer Unterschiede oder Erfahrungen eine zusätzliche Herangehensweise erfordern.



Mitbeteiligung

Handlungs- und Entscheidungsspielräume für die Schülerinnen und Schüler sowie Offenheit und Improvisation im Sportunterricht sind Unterrichtsprinzipien, die nicht im Widerspruch zu den Ansprüchen von Planmäßigkeit und Effektivität stehen. Innerhalb gewisser Grenzen sollen Raum und Zeit für spontanes Handeln, für Mitbestimmung bei der Unterrichtsgestaltung, für Einfälle und Improvisationen im Schulsport bleiben. Die Bewegungsaufgabe und das induktive Lehrverfahren erfüllen diese Forderungen am ehesten. Darüber hinaus ist es unerlässlich, die Schülerinnen und Schüler systematisch zum verantwortlichen Helfen und Mitwirken zu befähigen (z. B. Auf- und Abbau von Geräten und Stationen, Messen, Helfen und Sichern).

Die Schülerinnen und Schüler lernen besonders motiviert und nachhaltig, wenn Aufgaben- und Übungsformen so oft wie möglich in spielerischer Form angeboten oder mit Spielideen verknüpft werden.

Verständigung

Konflikte im Sportunterricht sind so oft wie möglich durch Verständigung zu lösen, insbesondere durch die Gestaltung von Unterrichtsgesprächen. Die Verwirklichung dieses Anspruchs fördert gleichzeitig soziale Integration. Denn im Prozess der Verständigung lernen die Beteiligten auch, sich gegenseitig zu respektieren.

Wertorientierung

Die Wertorientierung zielt auf Fairness, selbstverantwortliche Regelbeachtung, Entwicklung von Leistungsbereitschaft und ein individuelles Leistungsverständnis. Diese Werte können vor allem dann erfolgreich entwickelt werden, wenn sie durchgängig thematisiert werden. Die Vorbildwirkung der Lehrerinnen und Lehrer hat eine entscheidende Funktion.

Sport im Freien

Sportunterricht soll auch im Freien stattfinden. Dabei sind die besonderen klimatischen Verhältnisse der Insel Teneriffa zu berücksichtigen.

Regionalbezug

Im Sportunterricht werden nach Möglichkeit regionale Gegebenheiten einbezogen. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, ihren unmittelbaren Bewegungsraum zu erfahren und damit ihre Bewegungschancen zu erweitern. Dabei nimmt der Sportunterricht regionale Erscheinungsformen und in Vergessenheit geratene Spiel- und Bewegungsformen auf und betrachtet sie als erhaltenswerte Kulturgüter.

Die oben beschriebenen Kompetenzen sollen unter Berücksichtigung der fachdidaktischen Ansprüche in den nachfolgend aufgeführten Themenfeldern entwickelt werden und zu den festgelegten Standards führen.

Der **inhaltlichen und organisatorischen Planung** des Unterrichts liegt die in der Stundentafel ausgewiesene Anzahl von Sportstunden für die jeweilige Klassenstufe zugrunde (Klasse 1= 3-4 Std., Klasse 2-4= 3 Std.).

Darüber werden Sport-Arbeitsgemeinschaften angeboten

Freiräume im Sportunterricht schaffen Möglichkeiten, über die Lernbereiche hinaus, weitere Bewegungs- und Spielformen sowie Sportarten vorzustellen bzw. Sportart übergreifende Angebote in den Unterricht einzubeziehen. Für die Auswahl von Inhalten hat sich die Fachschaft Sport auf folgende Empfehlungen geeinigt:

- Streetball, Frisbee
- Klettern, Wandern, Rad wandern
- Skateboard-, Inlineskate-, Rollschuhfahren, Slacklining
- Showprogramme.

Die Auswahl weiterer Bewegungs-, Spiel- und Sportformen ist unter Beachtung von Neigungen der Schüler, örtlicher Traditionen und personeller sowie sachlicher Bedingungen vorzunehmen.

Der Sportunterricht kann als **Einzel- oder Doppelstunde** stattfinden. Angestrebt wird die gleichmäßige Verteilung über die Woche.

Schwimmunterricht in der Grundschule ist aufgrund der räumlichen und organisatorischen Begebenheiten nicht vorgesehen.

Für den Sportunterricht ist das **Tragen der einheitlichen Sportkleidung** für alle Schüler verpflichtend.

Leistungsbewertung

Eine Benotung aller Lehrplaninhalte ist **n i c h t** vorgesehen, Wahlmöglichkeiten sind gegeben.

Ausgehend von den Anforderungen des Arbeitsplanes können Leistungs- bzw. Bewertungskriterien auf sachlicher, prozessual-sozialer und individueller Bezugsebene begründet werden (Kompetenzbereiche). Die motorisch-sportlichen Leistungen, wie Spielfähigkeit, Bewegungsgestaltung, Zeit- und Distanzmaximierung, verkörpern die **Sachebene**.

Soziale Prozesse werden im Miteinander der Schüler deutlich, welche im Grad der Ausprägung des Mitgestaltens und Kooperierens sowie des sportgerechten und sozialen Handelns einzuschätzen sind.

Die **individuelle Ebene** berücksichtigt den Lern- und Leistungsfortschritt, die relative Leistung, die Qualität des Verstehens und Wiedergebens sowie das Bereitsein des jeweiligen Schülers.

Daraus wird eine Note gebildet, die sich aus der Beurteilung der motorisch-sportlichen Leistung, der Einschätzung des Miteinanders und des Fortschritts-Verstehens-Bereitseins zusammensetzt.

Die Fachkonferenz Sport legt die Niveaustufen der Anforderungen und deren Bewertung so einheitlich wie möglich fest. Dabei können für die Bewertung und Zensurierung 3 Maßstäbe genutzt werden:

1. Objektive Norm
2. Intersubjektive Norm (Schulnorm)
3. Intrasubjektive Norm (individuelle Steigerung)



Klassenstufe 1/ 2

Ein vielfältiges Angebot an Bewegungs- und Spielformen in einer freudvollen Unterrichtsatmosphäre trägt dazu bei, dass die Schüler ihrem Drang nach Bewegung gerecht werden und gleichzeitig bestehende Entwicklungsdefizite weit gehend ausgleichen können.

Mit ausgewählten Spielen erweitern die Schüler vor allem ihre Erfahrungen im Umgang mit

dem eigenen Körper und mit verschiedenartigen Materialien, im gemeinsamen Gestalten

sowie im Umgang mit anderen Schülern. Sie vervollkommen zielgerichtet ihre koordinativ-konditionellen Fähigkeiten und verbessern so ihre individuelle körperliche Leistungsfähigkeit

sowie ihre Wahrnehmungsleistungen.

Auf der Alltagsmotorik aufbauend üben und entwickeln die Schüler vielfältige und grundlegende Fertigkeiten, die in einem **Themenfeld „Spielen-Grundformen der Bewegung“** zusammengefasst werden können.

Sie wenden diese Fertigkeiten weitgehend variabel an und bereiten sich damit auf die Sportarten orientierten Themenfelder ab der Klassenstufe 3 vor.

Themenfeld Spielen - Grundformen der Bewegung



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Spiele	
Spiele zur Schulung der Wahrnehmung	▪ Spiele zur optischen Differenzierung von Farben, Formen und Größen, zum Differenzieren und Lokalisieren von Geräuschen ▪ Spiele zum ertasten von Eigenschaften und Formgebungen an Geräten und Körpern ▪ Spiele zum Erleben von Spannungs- und Entspannungszuständen (z. B.: Platzsuch- und Wechselspiele, Tanz- und Singspiele, Schattenlaufen, Spiegelbild, Nummern- und Farbwettläufe, Materialien einsammeln, Fantasiereise, Reise durch den Körper, Steifer Mann)
Spiele zur Entwicklung von Körpererfahrungen	▪ Kontaktspele mit einem Partner und in der Gruppe ▪ Spiele auf verschiedenen Unterlagen (Böden, Matten, Materialien, mit und ohne Sportschuhe) ▪ Spiele in der Halle, im Freien ▪ Darstellungs- und Rollenspiele ▪ Kraft- und Gewandtheitsspiele (z. B.: Führen und Folgen, Ringender Kreis, Tauziehen, Hahnenkampf) ▪ individuelle Gestaltungsformen initiieren
Spiele zur Entwicklung von Materialerfahrungen	▪ Spiele mit unterschiedlichen Geräten und Alltagsmaterialien ▪ Spielen in verschiedenen Medien (Wasser, Schnee) ▪ Spielen mit Bällen, Reifen, Bändern, Tüchern aus verschiedenen Materialien und in unterschiedlichen Größen ▪ Spielen mit Teppichfliesen, Zeitungen, Bierdeckeln, Kartons ▪ Vorschläge der Schüler einbeziehen
Spiele zur Erweiterung von Sozialerfahrungen	▪ kooperative Spiele (miteinander) in Paaren oder Gruppen ▪ New Games, Kontaktspele (z. B.: Verzaubern - Erlösen, Habicht und Henne, Aufstand, Stand-Halten, Zehenfechten, Menschenpyramide, Riesenraupe, Tausendfüßler) ▪ Spiele durch Schüler verändern



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Gehen/ Laufen	
Allgemein	▪ Spiel- und Übungsformen zum Sammeln von Geh- und Lauferfahrungen ▪ lange, kurze, schnelle, langsame Schritte; vorwärts, rückwärts, Überkreuz, nachstellen ▪ Fußaufsatz auf verschiedenen Sohlenbereichen, laut und leise, mit und ohne Sportschuh auf wechselnden Untergründen ▪ um und über Hindernisse
Rhythmisches Gehen/ Laufen	▪ Rhythmisieren der Schritte nach optischen und akustischen Impulsen ▪ Verändern von Schrittlängen, Schrittfrequenzen, Richtungsänderungen
Schnelles Laufen	▪ Spiele zur Entwicklung von Reaktion, Koordination und Schnelligkeit (z. B.: Platzwechselspiele, Haschespiele als Paar- und Mannschaftsspiele, Staffelspiele) ▪ Wettläufe, schnelle Läufe bis 30 m ▪ Ablaufspiele aus unterschiedlichen Ausgangsstellungen
Ausdauerndes Laufen	▪ Spiele zur Entwicklung von Laufausdauer (z. B.: Erbeuten/Keulenjagd, Figurenlaufen, Zeigerlauf, Verfolgungslauf, Orientierungslauf, Hindernislauf) ▪ ausdauerndes Laufen mit Gehpausen ▪ Lebensalter-Minutenlauf ▪ vorwiegend im Freien ▪ in unterschiedlichen Geländeformen laufen
Laufen in Staffeln	▪ Laufen in Runden-, Pendel- und Umkehrstaffel ohne und mit Übergabe von unterschiedlichen Gegenständen ▪ natürliche Umgebung nutzen



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Werfen/ Fangen	
Allgemein	▪ Spielformen, Spiele zum Sammeln von Wurferfahrungen ▪ Werfen mit unterschiedlichen Wurfgeräten (Material, Gewicht, Umfang; Tennis-, Tischtennis-, Feder-, Schlag-, Soft-, Indiacabälle, Wurfringe, Stäbe, selbst angefertigte Wurfgeräte) ▪ Werfen in die Höhe, Weite, auf feste und bewegliche Ziele ▪ Werfen und Fangen aus und in unterschiedlichen Ausgangsstellungen (Stehen, Sitzen, Knien, Liegen) einzeln, mit Partner und in der Gruppe ▪ Werfen links und rechts, ein- und beidhändig, Wurfvariationen erproben (Schlagwerfen, Schleudern, Schocken, Stoßen) ▪ Schlagweitwerfen mit Schlagball in eine Wurfasse aus dem Stand, aus dem Angehen ▪ Sicherheitsvorkehrungen beachten ▪ Kunststücke mit unterschiedlichen Geräten, Balancieren, Jonglieren
Ball führen	
Allgemein	▪ mit Hand und Fuß (beidseitig) ▪ mit verschiedenen Bällen und anderen Materialien um, unter, über Hindernisse ▪ verschiedene Formen (Schieben, Rollen, Prellen, Dribbeln)
Hüpfen/ Springen	
Allgemein	▪ Spielformen und Spiele zum Sammeln von Sprungerfahrungen (z. B.: Sprunghopse, Gummitwist, Hinkstaffel, Hinkhasche, Inselfspringen) ▪ Hüpfen/Springen am Ort und im Raum in vielfältigen Bewegungsformen nach akustischen, optischen Impulsen bzw. nach freier Gestaltung ▪ ein- und beidbeinig ▪ ohne und mit Geräten (Seile, Reifen, Bälle) ▪ ohne und mit Partner ▪ Hüpfen/Springen in die Höhe, in die Weite, in ein Ziel ▪ Weitspringen in eine Weitsprunggrube aus kurzem Anlauf



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Rollen/ Wälzen	
Allgemein	▪ Rollen und Wälzen des Körpers um die Quer- und Längsachse ▪ vorwärts-rückwärts ▪ aus unterschiedlichen Ausgangsstellungen ▪ auf verschiedenen Unterlagen (um Geräte) in der Ebene und in der Schräge ▪ Rückenschaukel, Schneidersitzrollen ▪ weitere Formen erproben ▪ kleine Übungsverbindungen gestalten
Kriechen/ Steigen/ Klettern	
Allgemein	▪ auf dem Boden ▪ auf, über, an und durch Geräte/Gerätelandschaften ▪ nach vorgegebenen oder frei gewählten Wegen und Bewegungsaufgaben
Balancieren	
Allgemein	▪ auf festen und beweglichen Untergründen, mit vorgegebenen Bewegungsformen (Gehen - vorwärts, rückwärts, seitwärts, überkreuz; allein, mit Partner; Hüpfen, Laufen) ▪ Hemmungen durch Hilfen abbauen
Stützen/ Hangeln/ Schwingen	
Allgemein	▪ Stützübungen am Boden, an Geräten (Bank, Balken, Reck, Barren, Bock) als Halte- und Fortbewegungsübung ▪ Schwingen im Stütz am Barren, Hangeln und Schwingen an Kletterstangen, Tauen, am Reck u. a. Geräten
Tanzen/ Nachahmen/ Darstellen	
Allgemein	▪ einfache Sing- und Tanzspiele, Kindertänze (Musikwünsche der Schüler berücksichtigen) ▪ Bewegungsmuster von Tieren, Personen nachahmen ▪ Empfindungen/Gefühle in Bewegungen ausdrücken ▪ Geschichten/Themen gestalten und erraten ▪ Bewegungstheater



Klassenstufe 3/4

Der Sportunterricht in den Klassenstufen 3 und 4 knüpft an die vielfältigen sozialen und motorischen

Erfahrungen aus den Klassenstufen 1 und 2 an. Mit der Einführung von vielfältigen Themenfeldern wird eine Grundlage für den Sportart orientierten Unterricht in den weiterführenden Schularten gelegt. Durch vielseitige und abwechslungsreiche Übungen erfahren die Schüler Freude an der Bewegung, am Sport und am Spiel. Neben der Akzentsetzung auf eine breite koordinative und konditionelle Vervollkommenung stehen grundlegende Fertigkeiten als Basis für den Übungserfolg im Mittelpunkt des Unterrichts dieser Klassenstufen.

Themenfeld Spielen-Spiele

Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Spiele/ Erleben/ Erfahren	
Allgemein	▪ Spiele zur Schulung der Wahrnehmung, zur Entwicklung von Körpererfahrungen und zu Materialerfahrungen ▪ Spiele zur Erweiterung von Sozialerfahrungen ▪ Anregungen für das selbstständige Spielen im Freizeitbereich
Spiele/ Üben	
Werfen/ Fangen	▪ Zuspielen, Annehmen ein- und beidhändig; an die Wand, mit Partner, in der Gruppe ▪ direkt, indirekt; am Ort und in der Bewegung ▪ einfache Formen des Freilaufens
Ball führen	▪ Prellen und Dribbeln mit Hand, Fuß und Arm ▪ rechts und links, einhändig und beidhändig ▪ vor-, rück-, seitwärts, um Markierungen ▪ mit unterschiedlichen Bällen, Gegenständen ▪ ohne und mit Partner/Gegner ▪ einfache Formen des Abwehrens
Werfen/ Schießen	▪ auf feste und bewegliche Ziele ▪ aus unterschiedlichen Ausgangsstellungen und Entfernungen ▪ Schlag-, Druck-, Prell-, Schleuder-, Überkopfwürfe ▪ Würfe mit verschiedenen Geräten und Materialien ▪ Ball führen und schießen mit Innenseite und -spann



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Spielen auf Tore und Körbe	▪Handball, Fußball, Basketball, Unihockey unter vereinfachten Bedingungen ▪Vereinfachung der Regeln ▪Spielgeräte und Spielfelder, Torflächen, Korbhöhe bzw. -durchmesser variieren ▪Sportartspezifische kleine Spiele
Spielen über ein Netz	▪Tischtennis, Tennis, Badminton, Volleyball, Faustball unter vereinfachten Bedingungen ▪Vereinfachung der Regeln, Verändern der Spielflächen ▪Spielen mit unterschiedlichen Materialien ▪Einzel-, Doppel- und Mannschaftsspiele
Kleine Spiele	▪z.B. Zweifelderball, Ball über die Schnur, Parteiball, Brennball

Themenfeld Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Laufen	
Allgemein	▪kleine Spiele und Wettbewerbe zur Entwicklung von Laufschnelligkeit und Laufausdauer z. B.: Schwarz-Weiß, Ziellaufen, Blindsprint, Los vom Schatten, Rundenwahllauf, Zeitschätzer, Schatzsuche
Rhythmisches Laufen	▪rhythmisches Überlaufen flacher Hindernisse mit festen und wechselnden Abständen
Schnelles Laufen	▪Steigerungsläufe, Tempo- und Tempowechselläufe ▪Zeitläufe über 30 m, 50 m ▪Abläufe aus verschiedenen Ausgangsstellungen nach akustischen und optischen Signalen
Ausdauerndes Laufen	▪Geländeläufe, Orientierungsläufe, Lebensalter-Minutenlauf
Staffellaufen	▪Hasche im Wechselraum, endlose Staffel ohne und mit Übergabe ▪Runden- und Umkehrstaffeln



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Springen	
Allgemein	- kleine Spiele und Übungen zur Weiterentwicklung von Sprungerfahrungen und zur Verbesserung der Sprungkraft z. B.: <i>Seilspringen, Springender Kreis, Sprungstaffeln</i> - Einfach- und Mehrfachsprünge
Weitspringen	- Weitspringen mit und ohne Höhenorientierung aus einer Absprunzone - mit steigendem Anlauf, Springen von erhöhter Absprungstelle, 5-9 Anlaufschritte
Hochspringen	- Steigesprünge/ Schersprünge aus dem Angehen, Anlaufen - unterschiedliche Höhenhindernisse, 3-5 Anlaufschritte - Sprungvarianten erproben
Werfen/ Stoßen	
Allgemein	- kleine Spiele und Übungen zur Weiterentwicklung von Wurf- und Stoßerfahrungen z. B. <i>Ballvertreiben, Brennball</i> - Zielwerfen und -stoßen mit verschiedenen Geräten auf feste und bewegliche Ziele aus unterschiedlichen Entfernungen, aus dem Stand, dem Angehen - Werfen/Stoßen in Kombination mit Laufübungen - Wurf- und Stoßmehrkämpfe - Werfen/Stoßen in natürlichem Gelände mit natürlichen Gegenständen (Sicherheit beachten)
Weitwerfen	- Schlagwerfen aus dem Stand, aus dem Angehen (3Schritte) - Wurfvarianten erproben



Themenfeld Bewegen an Geräten – Turnen

Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Turnen an Geräten	
Allgemein	▪ freies Bewegen an Großgeräten, an Gerätekombinationen ▪ Hindernisturnen, Hindernisläufe, Hindernisstaffeln ▪ Schüler gestalten die Gerätearrangements und Abläufe mit bzw. selbst nach gebundener Themenvorgabe oder freier Themenwahl (z. B. <i>Durchqueren eines Urwaldes</i>)
Rollen	
Allgemein	▪ vor-, rück- und seitwärts auf unterschiedlichen Ebenen (gerade/geneigte), ▪ mit verschiedenen Ausgangs- und Endstellungen ▪ Einfach- und Mehrfachrollen ohne und über Hindernisse/Partner ▪ mit Partner bzw. in der Gruppe als Synchronübung ▪ Schüler gestalten Kombinationen/Verbindungen von Rollen selbst
Spielen	
Allgemein	▪ Stützsprünge (beidbeiniger Absprung) aus dem Stand, dem Anlauf, mit Überspreizen, Aufknien, Aufhocken auf Geräte ▪ Sprunggrätsche über den Bock ▪ Hockwende über den Kasten ▪ Niedersprünge als Streck-, Hock-, Grätschsprung vom Kasten, Bock, Schwebebalken oder Turnbank, ohne und mit Drehung ▪ freie Sprünge mit dem Minitrampolin ▪ Strecksprung, Hocksprung, Grätschsprung



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Schwingen/ Schaukeln	
Allgemein	▪Überschwingen von Hindernissen mit dem Tau (ohne und mit ½ Drehung) ▪Schwingen im Stütz am Barren mit Aufgrätschen und Einspreizen ▪Schwingen im Hang an Barren, Reck und Ringen
Auf- und Abschwingen	▪Hüftaufschwung am Reck mit Geräte- und Partnerhilfe ▪ Knieab- und Knieaufschwung mit und ohne Partnerhilfe ▪Hüftabzug ▪Kehre am Barren
Stehen/ Stände	
Allgemein	▪ein- und beidbeinige Stände auf unterschiedlichen Geräten ▪aufrecht, in der Hocke und im hohen Ballenstand ▪Posen selbst gestalten
Kopf- und Handstände	▪Kopfstand mit Partnerhilfe (in den Hockstand zurückführen) ▪Handstandschwingen an die Wand bzw. mit Partnerhilfe (ohne Abrollen) ▪Handstützüberschlag seitwärts
Balancieren	
Allgemein	▪Gehen vor-, seit- und rückwärts, Laufen, Hüpfen, Drehen auf schmalen, festen und beweglichen Untergründen ▪Drehungen im Stand, im Hockstand ▪Verbindung einfacher Geh-, Dreh- und Hüpfelemente ▪Verbindungen vorgeben, selbst gestalten ▪mit geringen Höhen beginnen



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Klettern	
Allgemein	▪ an schräggestellten, senkrechten und kombinierten Geräten ▪ an Gitter- und Kletterleitern, Sprossenwänden, Tauen, Kletterstangen

Themenfeld Bewegungskünste, Gymnastik, Tanz

Bewegen ohne Handgerät	
Allgemein	▪ rhythmisches Gehen, Laufen, Hüpfen ▪ Finden von Bewegungsformen ▪ Kette, Kreis vorwärts/rückwärts ▪ Drehungen 1/4 bis 1/1, links, rechts ▪ allein, mit Partner und um den Partner ▪ Übungsfolgen nach Bewegungsbegleitung, mit Tempoänderung ▪ Einsatz rhythmischer Geräte, Einbeziehen des Raumes und der Gruppe ▪ freie und gebundene Formen ▪ Verbindung von Gehen, Laufen, Hüpfen ▪ Nachstellschritte, Nachstellsprungschritte, Kreuzschritte ▪ Drehungen mit Bewegungsbegleitung, Tempoänderung ▪ Kombinationen mit Partner, in der Gruppe
Bewegen mit Handgerät	
Allgemein	▪ Übungsfolgen in verschiedenen Bewegungsformen ▪ Laufen, Springen, Kreisen, Fangen, Werfen, Rollen, Prellen, Schlagen, Pendeln, Schwenken, Zwirbeln, Drehen, Führen, Stände (Posen) ▪ Einbeziehen spielerischer Formen, Übungen am Ort, in der Bewegung ▪ vorwärts, rückwärts; allein, mit Partner, in der Gruppe ▪ Einsatz verschiedener Handgeräte: Seil, Keule, Reifen, Ball, Stab, Tuch, Band



Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Tanz	
Allgemein	▪ Verbindung von Rhythmus und Bewegung ▪ sich im Raum orientieren, Tanzschritte mit und ohne vorgegebene Schrittfolge
Folkloretanz	▪ Auswahl aus regionaler, nationaler und internationaler Folklore ▪ Ketten-, Kreis-, Reihentänze ▪ Einbeziehen selbst gebastelter Musikinstrumente und Trachten
Sportlicher Tanz	▪ Grundsätze des Aerobic ▪ freie und gebundene Kombinationen (Jazztanz, Modetänze, einfache Tanzchoreografien) ▪ Musikwünsche der Schüler berücksichtigen
Gestalten/ Nachahmen/ Improvisieren	
Allgemein	▪ Bewegungen in verschiedenen Gestaltungs- und Ausdrucksformen ▪ Umsetzen akustische Signale in Bewegung umsetzen ▪ Einzel- und Gruppengestaltung mit und ohne Themenbezug ▪ tänzerische, sportive, showartige Gestaltung, ▪ Bewegungstheater ▪ Tierimitationen, Darstellungsaufgaben aus dem Alltag ▪ Anregungen durch Einsatz verschiedener Geräte, Materialien, Musik, Geräusche, Reime ▪ Gefühle und Empfindungen durch Bewegung ausdrücken ▪ Imitation von Märchenfiguren, Fabelwesen ▪ Kunststücke allein, mit Partner oder als Gruppe ausdenken und vorführen, ▪ Jonglier- und Zirkusübungen
Körper kräftigen und entspannen	
Allgemein	▪ Übungen aus der funktionellen Gymnastik, ▪ haltungserzieherische und körperkräftigende Übungen, ▪ Aerobic ▪ Körperwahrnehmungsübungen, Traumreisen, Fantasiegeschichten



Themenfeld Kämpfen nach Regeln

Anforderungen	Beispiele zur Inhaltsauswahl
Kämpfe um das Gleichgewicht	
Allgemein	▪ Partnerkämpfe, auch mit Zusatzanforderungen (Hahnenkampf, Kampf auf der Linie, Reiterkampf) ▪ Kämpfe mit Zusatzanforderung (z.B. durch Veränderung der Standfläche)
Kämpfe um den Raum	
Allgemein	▪ Zieh-, Schiebe- und Ringkämpfe in unterschiedlichen Körperlagen, mit Partner, in der Gruppe (z.B. Armziehen, Über die Linie ziehen, Sumo) ▪ Kampf um Körperzonen ▪ Kämpfen auf Matten ▪ spielerische Formen in der ganzen Klasse (z.B. Rübenziehen, Tauziehen, Ringender Kreis, Katz und Maus)
Kämpfe um Geräte und mit Geräten	
Allgemein	▪ Aufgaben zum Kämpfen mit Spielgeräten und anderen Materialien (z.B. Kampf um den Ball, Rugby, Seileklau, Fechtkämpfe mit Zeitungen)



Themenfeld Fahren, Gleiten, Rollen

Bewegungserfahrungen sammeln	
Allgemein	▪Bewegungsaufgaben zum Balancieren, einbeinig, geschlossene Augen, mit Zusatzaufgaben, auf verschiedenen Untergründen ▪Aufgaben mit Geräten ▪Materialien zum Fahren, Gleiten, Rollen und Rutschen ▪Bewegungsaufgaben auf glatten Unterlagen, in der waagerechten oder geneigten Ebene
Bewegungsfertigkeiten erlernen und üben	
Allgemein	▪Aufgaben mit Geräten, Materialien zum Fahren, Gleiten, Rollen und Rutschen ▪Übungsformen zur Fortbewegung, allein oder mit Partner, in der Gruppe, in unterschiedlichen Tempi, vw/ rw ▪Geschicklichkeitsaufgaben und –spiele (z.B. Parcours, Gerätearrangements, Kunststücke, Rollbrettführerschein, Fahrradpass, Inliner) ▪Orientierungs-, Reaktions-, Kooperationsspiele (z.B. Schattenfahren,, Autospiel, Slalomfahren, Stoppspiele)
Bewegungsfertigkeiten anwenden	
Allgemein	▪kleine gerätespez. Wettkämpfe, Rennen über div. Distanzen, Slalom ▪einfache Spielformen in kleinen Gruppen ▪Parcours, Gerätearrangements ▪Geschicklichkeitsaufgaben und -spiele ▪Slalom ▪Wettkämpfe ▪Touren, Abfahrten, Langläufe