



Schulinternes Curriculum der OGGS Harkshörn im Fach Sport

Der Sportunterricht leistet einen wesentlichen Beitrag zur ganzheitlichen Bildung und Entwicklung der Schülerinnen und Schüler. Bewegung, Spiel und Sport fördern nicht nur motorische Fähigkeiten, sondern auch soziale Kompetenzen, Teamgeist, Selbstvertrauen und die Freude an körperlicher Aktivität.

Dieses schulinterne Fachcurriculum für das Fach Sport orientiert sich an den Fachanforderungen des Landes Schleswig-Holstein und berücksichtigt die individuellen Gegebenheiten und Bedürfnisse unserer Schule. Es dient als Leitfaden für die Planung, Durchführung und Weiterentwicklung des Sportunterrichts in den einzelnen Jahrgangsstufen. Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern vielseitige Bewegungserfahrungen zu ermöglichen, ihre körperliche Leistungsfähigkeit zu verbessern und ihnen grundlegende sportliche Fertigkeiten zu vermitteln.

Das Curriculum ist als dynamisches Konzept angelegt, das regelmäßig überprüft und an aktuelle Entwicklungen im Bildungsbereich sowie an schulinterne Gegebenheiten angepasst wird. Es bietet den Lehrkräften Orientierung und Struktur, gleichzeitig lässt es aber auch Raum für flexible, kreative und kindesorientierte Unterrichtsgestaltung.

Mit diesem Fachcurriculum möchten wir sicherstellen, dass der Sportunterricht an unserer Schule sowohl qualitativ hochwertig, als auch nachhaltig gestaltet wird, mit dem Ziel, bei den Schülerinnen und Schülern eine langfristige Freude an Bewegung und sportlicher Betätigung zu wecken.

Dieses Curriculum ist nach bestem Wissen und Gewissen erstellt worden und wird fortlaufend aktualisiert.

Spiele

Klasse 1 &2

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - Spielideen im groben erfassen und umsetzen können - sich an Spielregeln halten und fair mit und gegeneinander spielen (basale Kompetenzen) - frei spielen können - verschiedene Spielgeräte kennenlernen - eigenen Spielbeitrag im Mit- und Gegeneinander leisten - sich konditionelle und koordinative Fähigkeiten aneignen	- einfache Lauf-/ Staffelspiele - einfache Ballspiele - Tick- / Fangspiele	- Ketten-, Brücken-, Würfeltick - Schwänzchenklau - Puzzelauf - Farbenlauf - Feuer, Wasser, Blitz - Merkball - Erste Mannschaftsspiele (z.B. Brennball)

Laufen, Springen, Werfen

Klasse 1 & 2

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform erlernen und üben - verschiedene Lauf-, Sprung- und Wurfarten kennenlernen - in die Weite und Höhe sicher springen und landen - koordinative Fähigkeiten und kennenlernen - aus der Höhe sicher springen und landen	- Stand- und Schrittweitsprung - Ausdauerndes und schnelles Lauftraining / Laufspiele - Sachgerechter Geräteumgang - Wiederkehrende Teilnahme am Sportfest	- Memory-Lauf - Zahlenlauf - Mini-Biathlon - Staffel-Spiele - Wurfstationen - Ballgewöhnung

Turnen

Klasse 1 & 2

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - turnerische Bewegungen erlernen - ein Gefühl für Gleichgewicht entwickeln (basale Kompetenzen) - Körperspannung bei Bewegungen erlernen - Kleingeräte und Matten eigenständig und sicher auf- und abbauen	- Balancieren - Rolle vorwärts - Hockwende - Sprünge über Geräte - Klettern und Springen - Aufbaupläne umsetzen	- Stationsarbeit (Rolle vorwärts, Sprünge) - Balancieren über Bank - Sprossenwand - Bewegungsparcours

Rhythmisierung, Gestalten, Tanzen

Klasse 1& 2

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - Rhythmische Bewegungen reproduzieren können und diese präsentieren - Musik taktisch wahrnehmen können → Bewegung zu Musik - Bewegung mit Seil, Ringen und Reifen	- Tänzerische Elemente einstudieren - Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen zu Musik - Mit Handgeräten bewegen können	- Einen Kindertanz üben - Stopptanz - Seilspringen - Hula-Hoop - Tücher werfen - Gummi Twist

Raufen und Ringen

Klasse 1 & 2

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - festgelegte Regeln einhalten können - Emotionen spüren und beschreiben können (basale Kompetenzen) - Wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen können - vertrauensvoll mit Partnerinnen und Partnern umgehen können.	- Partnerspiele - Vertrauensspiele - Rituale eigenständig festlegen und einhalten - Spiele zur Überwindung von Berührungsängsten	- Medizinballziehen - McDonald's - Spiel - Mattenkämpfe - Schildkröten umdrehen - Zieh- und Schiebekämpfe - Balance - Kämpfe - Spiegel - Kämpfe - Körperspannung testen - Seil - Ziehen

Rollen, Gleiten, Fahren

Klasse 1 & 2

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - das dynamische Gleichgewicht halten - motorische Grundlagen und Bewegungsabläufe mit Geräten kennenlernen - sich mit den Regeln der Roll- und Gleitgeräten auseinandersetzen - rücksichtvoll und verantwortungsbewusst handeln können - ihren Körperschwerpunkt und Krafteinsatz auf rollenden und gleitenden Geräten kennenlernen	- nutzen unterschiedliche Roll- und Gleit- und Fahrgeräten - Spiele und Übungen zur Schulung der Körperspannung und des Gleichgewichts	- Hindernisparcours durchfahren (z. B. mit Pedalos, Teppichfliesen, Rollbrettern) - Gleichgewichtsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen - Rollbrettführerschein

Spiele

Klasse 3 & 4

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - in einer Mannschaft spielen können - über grundlegende Spieltaktiken/ -techniken verfügen - komplexere Spiele und Regeln kennen - Spielgeräte sachgerecht nutzen	- Spiel- und Übungsreihen zu Ballsportarten - Wurf und Fangtechniken	- Formen von Fußball, Basketball und Floorball - „Takeshi’s Castle“ - Pantherball - Merkball - Brennball - Völkerball

Laufen, Springen, Werfen

Klasse 3 & 4

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - leichtathletische Fertigkeiten vertiefen - können sicher und sachgerecht mit Geräten umgehen - koordinative und konditionelle Fähigkeiten ausbauen - sicher über Hindernisse springen und landen können - zielgenau und weit werden können	- Einführung und Festigung der Techniken des Laufens, Springens und Werfens - Spielerische Wettkampfformen - Spielformen zur Schulung der konditionellen Fähigkeiten (Schnelligkeit, Ausdauer) und der koordinativen Fähigkeiten (Kopplungs- und Reaktionsfähigkeit) - Wiederkehrende Teilnahme am Sportfest	- Orientierungslauf - Ausdauerlauf - Zielwurf in der Halle an Stationen - Weitsprung - Staffellauf - Weitwurf

Turnen

Klasse 3 & 4

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - turnerische Bewegungen erlernen und präsentieren - mit Sprunggeräten umgehen können - Körperkontrolle (im Flug) wahrnehmen und kontrollieren - An Turngeräten sicher turnen können - Geräte sicher auf- und abbauen können	- Sprung über Turngeräte mit Hilfe des Sprungbretts - Bewegung an Turngeräten durchführen - Hilfestellungen anleiten - Bewegung an Ringen	- Rolle (vorwärts und rückwärts) - Kopfstand an Stationen - Parcours - Bocksprung - Schwingen an Ringen - Rolle vom Kasten -

Rhythmisierung, Gestalten, Tanzen

Klasse 3 & 4

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - rhythmische Bewegungen zu Musik entwickeln (mit und ohne Handgeräte) - eine rhythmische Choreographie wiedergeben können	- Bewegungsgestaltung zu Rhythmen (mit und ohne Handgeräte) - Einen kurzen Tanz/ Choreographie einstudieren	- Kinder zu Musik einen Tanz/Choreographie entwickeln lassen - Eine tänzerische Choreographie nach Vorgabe einstudieren - Tücher werfen zu Musik

Raufen und Ringen

Klasse 3 & 4

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - Regeln und Rituale selbst festlegen und einhalten können - fair miteinander kämpfen können - Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen und fair beurteilen können - eigene Emotionen spüren und beherrschen können - Kräfte situationsangemessen einsetzen können	- Klug und geschickt kämpfen (Taktik) - Spielformen zum Kämpfen - Gruppenkämpfe - Reflexionsrituale	- Schildkröten wenden - Möhrenziehen - Schiebe- und Ziehkämpfe - Balance-Kämpfe - Übungen zur Körperspannung

Rollen, Gleiten, Fahren

Klasse 3 & 4

Bewegungsfeld	Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Rollen, Gleiten, Fahren	Die Kinder sollen... - das dynamische Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe mit Geräten vertiefen - motorische Grundlagen ausbauen - Bewegungsabläufen mit Geräten vertiefen - eingeführte Regeln reflektieren und einhalten - die Geschwindigkeit und Risiken einschätzen und dementsprechend handeln können	- Spiele und Übungen zur Schulung der Körperspannung und des Gleichgewichts - Fahren auf Rollbrettern	- Gestaltung eines Parcours in Kleingruppen - Vielfältiges Bewegen mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten

Schwimmen

Klasse 3 & 4

Erwartete Kompetenzen	Unterrichtliche Inhalte	Unterrichtsbeispiele / -ideen
Die Kinder sollen... - sich mit dem Element Wasser fähigkeitsorientiert auseinandersetzen - die Eigenschaft des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen - sich schwimmend fortbewegen können (Brust- und Rückenschwimmen) - Tauchen und verschiedene Sprünge vom Beckenrand beherrschen - sich mit den Bade- und Selbstrettungsregeln auseinandersetzen	- Wassergewöhnung - Spiel- und Bewegungsformen im Wasser - Gleiten und Schweben - ausdauernd schwimmen - Abnahme der Schwimmaabzeichen Seepferdchen, Bronze und Silber	- Spiele zur Wassergewöhnung (z. B. Fischer, Fischer) - Streckentauchen und in die Tiefe tauchen (Ringe holen) - Brust- und Rückentechniken erlernen und vertiefen