

Schulinternes Fachcurriculum Sport – Grundschule Mühlenredder

	Block 1		Block 2		Block 3		Block 4	
1	Halle kennenlernen Kleine (Kennenlern-) Spiele Kleingeräte kennenlernen	Herbstferien	Geräteleiterschein Ballschulung I Weihnachtliche Kindertänze	Weihnachtsferien / Zeugnisse	Bewegungslandschaft Geräteturnen Vorbereitung Zehntellauf	Osterferien	Spielleichtathletik Kooperative Spiele	Sommerferien
2	Kleine Spiele Ballschulung II		Kleingeräte kennenlernen Weihnachtliche Kindertänze		Bewegungslandschaft Geräteturnen Vorbereitung Zehntellauf		Spielleichtathletik Rollbrett	
3	Kleine Spiele Ballschulung II		Springseildiplom Ringen und Raufen: Grundlagen, Partnerkämpfe		Geräteturnen Vorbereitung Zehntellauf		Spielleichtathletik Rollbrett	
4	Spielleichtathletik Ballschulung III		Bewegungslandschaft: Parcours Ringen und Raufen: Gruppenkämpfe und Turnierform Tanzen und Rhythmisieren		Geräteturnen und Minitrampolin Akrobatik und Fitness Vorbereitung Zehntellauf		Spielleichtathletik Rollen und Gleiten: Geschicklichkeitsübungen mit dem Fahrrad großes Spiel	

➔ **Schwimmen in Jahrgang 3 (ganzjährig)**

Vorhaben / Wettkämpfe:

Jedes Jahr:

- Handball für Jahrgang 3
- Sportfest im Sommer (Deutsches Sportabzeichen)

Alle 2 Jahre:

- Lauftag

Jährlich (außerhalb):

- Zehntel Marathon (April)



ZEITBLÖCKE für Jahrgangsstufe 1	Block 1	Block 2	Block 3	Block 4
Ausgewählte Inhalte aus sieben Bewegungsfeldern	Halle kennenlernen Kleine (Kennenlern-) Spiele	Geräteführerschein	Bewegungslandschaften	Spielleichtathletik
		Ballschulung	Geräteturnen	Kooperative Spiele
	Kleingeräte	Weihnachtliche Kindertänze	Vorbereitung Zehntellauf	
Methoden, Hilfsmittel und Hinweise zu Differenzierung und Sicherheit	Kleine Spiele kennenlernen zur Orientierung in der Halle	Transport von Geräten einüben (Geräteführerschein) Aufbau von Großgeräten muss von der Lehrkraft überwacht bzw. ausgeführt werden. Erste	Turnerische Grundtätigkeiten an Gerätearrangement trainieren (z.B.: Stützen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Schwingen, Rollen) Rolle vorwärts (fertigungsorientiert)	Wurferfahrungen zu ermöglichen. Sicherheit bei Wurfaufgaben bedenken
	Kleingeräte an Stationen erproben und spielerisch kennenlernen: Schwungtuch Schwungtuch: Namensspiele, links und rechts	Erfahrungen mit verschiedenen Bällen (rollen, tragen, werfen, fangen) Übungen im Strom, im Stationsbetrieb und in Form von kleinen Spielen	Spielerische Ausdauerschulung Laufprinzip: Laufen ohne schnaufen.	Spiele ohne Sieger und Niederlage
Fachsprache, Operatoren und Reflexion	Reflexion über Einhaltung von Regeln beim Spielen	Reflexion über Regeln beim Auf- und Abbau	Reflexion über gelungene Überwindung des Gerätearrangement z.B.: Körperhaltung beim Gleichgewichtsparcour	Stoßen, Werfen, Schleudern
		Rhythmus, Takt Reflexion über ... Reflexion über gelungene Überwindung des Gerätearrangement z.B.: Körperhaltung beim Gleichgewichtsparcour		Die SuS lernen ihre Lernprozesse zu reflektieren und Lernsituationen zu gestalten.
Kompetenzaufbau Leistungsüberprüfung	Kennen verschiedene Spiele zum Erwärmen und zum Abschluss einer Stunde	Bewältigen ein Gerätearrangement.	Führen methodische Übungsreihen durch	Die SuS erlernen spielerisch vielfältige leichtathletische Grundformen. Deutsches Sportabzeichen (DSA)

	Die SuS lernen das Schwungtuch kennen.	Können einen einfachen Weihnachtstanz mittanzen	Die SuS laufen eine gewisse Zeit ohne Pause/ können ihre Kräfte gut einschätzen.	Die SuS erfahren Spielen als soziales Handeln.
--	--	---	--	--



ZEITBLÖCKE für Jahrgangsstufe 2	Block 1	Block 2	Block 3	Block 4
Ausgewählte Inhalte aus sieben Bewegungsfeldern	Kleine Spiele (Koordination, Kooperation)	Kleingeräte	Bewegungslandschaft	Spielleichtathletik
			Geräteturnen	Rollen und Gleiten
	Ballschulung II	Weihnachtliche Kindertänze (Bewegen zur Musik)	Vorbereitung Zehntellauf	
Methoden, Hilfsmittel und Hinweise zu Differenzierung und Sicherheit	Spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten. Leisten ihren Spielbeitrag im Mit- und Gegeneinander	Auf- und Abbau der Geräte (kleiner Kasten, Matte, WBM und Bank) kennenlernen	Turnerische Grundtätigkeiten an Gerätearrangement trainieren (z.B.: Stützen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Schwingen, Rollen)	Wurferfahrungen zu ermöglichen. Sicherheit bei Wurfaufgaben bedenken
			Turnen (fertigungsorientiert): Rolle vorwärts Rolle rückwärts	
	Beherrschung einfacher Ballfertigkeiten: Werfen und Fangen (Merkball) Übungsreihen und Spielreihen	Kennenlernen von Kleingeräten im Stationsbetrieb (Seile, Reifen) Seilspringen anbahnen	Spielerische Ausdauerschulung Laufprinzip: Laufen ohne schnaufen	Vorbereitende Übungen zum Rollbrettführerschein Sicherheit: kein Stehen auf dem Brett, Handeinsatz, Haare zusammen, Hände seitlich am Brett, Rollbrettparkplatz (umgedreht)
Fachsprache, Operatoren und Reflexion	Reflexion über Einhaltung von Regeln im Spielen	Reflexion über Regeln beim Auf- und Abbau Benennung der Geräte	Die SuS kooperieren und nehmen Rücksicht während des Turnens in der Bewegungslandschaft.	Reflexion über Einhaltung von Regeln beim Rollbrettfahren
	Reflexion über Einhaltung von Regeln im Spielen		Gerätenamen: Barren, Reck, Kleiner Kasten...	

			Reflexion über verschiedene Aspekte beim Gerätturnen	
			Reflexion über ein angemessenes Lauftempo: Beschreibe/ erkläre, wie du die lange Laufstrecke ohne Pause laufen konntest	
Kompetenzaufbau Leistungsüberprüfung	Die SuS erwerben sportspielübergreifende koordinative und konditionelle Fähigkeiten.	Die SuS kennen unterschiedliche Spielmaterialien und können diese in Spielsituationen einsetzen.	Die SuS gestalten und üben turnerische Grundfähigkeiten. Sie erwerben koordinative und konditionelle Fähigkeiten durch und für das Turnen. Sie zeigen Anstrengungsbereitschaft und Konzentration beim Turnen.	Die SuS lernen sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden Gerät bis zum Ausrollen im Gleichgewicht zu halten. Rollbrettführerschein
	Die SuS beherrschen einfache Ballfertigkeiten.	Die SuS können einfache Weihnachtstänze mittanzen	Reflexion über ein angemessenes Lauftempo: Beschreibe/ erkläre, wie du die lange Laufstrecke ohne Pause laufen konntest	Deutsches Sportabzeichen (DSA)



ZEITBLÖCKE für Jahrgangsstufe 3	Block 1	Block 2	Block 3	Block 4
Ausgewählte Inhalte aus sieben Bewegungsfeldern	Kleine Spiele (Koordination, Kooperation)	Springseildiplom	Geräteturnen	Spielleichtathletik
	Ballschulung II	Ring und Raufen: Grundlagen, Partnerkämpfe	Vorbereitung Zehntellauf	Rollen und Gleiten
Methoden, Hilfsmittel und Hinweise zu Differenzierung und Sicherheit	Mannschaftsspiele: Brennball, Völkerball versch. Varianten, Dodgeball	Stationsbetrieb	Aufhocken, Durchhocken und Grätsche: Hilfestellung beim Auf-Durchhocken durch Lehrkraft	Laufen, Springen, Werfen
		Besprechung von Regeln beim Ringen und Raufen (Stoppregel, Wir tun niemandem weh, Haare zusammenbinden, Schmuck ablegen, Begrüßungs- und Abschiedsritual)	Spielerische Ausdauerschulung Laufprinzip: Laufen ohne schnaufen.	Rollbrett: Die Schülerinnen und Schüler lernen kontrolliert mit dem Rollbrett zu fahren, indem sie an Stationen verschiedene Bewegungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung der Rollbrettregeln üben.
Fachsprache, Operatoren und Reflexion	Reflexion über Kooperation in kleinen Spielen	Benennen Regeln beim Ringen und Raufen	Reflexion des eigenen Bewegungskönnen.	Die SuS kennen eingeführte Regeln zum Umgang mit Rollbrettern, können sie benennen und halten diese ein.
	Reflexion grundlegender Spieltaktiken Gestaltung sportspielübergreifender Ballspiele	Reflexion über den Kampf	Reflexion über ein angemessenes Lauftempo: Beschreibe/ erkläre, wie du die lange Laufstrecke ohne Pause laufen konntest	Die SuS reflektieren ihr eigenes Bewegungskönnen.
Kompetenzaufbau Leistungsüberprüfung	Die SuS gestalten Spiele und entwickeln eigene Spielformen.	Die SuS können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen Springseildiplom	Die SuS gestalten und üben turnerische Grundfähigkeiten. Sie erwerben koordinative und konditionelle Fähigkeiten durch und für das Turnen.	Die SuS lernen sich mit dem rollenden Gerät kontrolliert fortzubewegen, die Richtung gezielt zu ändern und zu bremsen.
	Deutsches Sportabzeichen (DSA)	Die SuS können mit Sieg und Niederlage umgehen.	Sie zeigen Anstrengungsbereitschaft und Konzentration beim Turnen.	Deutsches Sportabzeichen (DSA)

			Die SuS zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz.	
--	--	--	--	--

Schwimmen in Jahrgang 3:

Ausgewählte Inhalte aus sieben Bewegungsfeldern	Schwimmen
Methoden, Hilfsmittel und Hinweise zu Differenzierung und Sicherheit	Kennen Bade- und Schwimmregeln und können diese benennen, Einweisung von Schwimmlehrkraft Nutzung von Hilfsmitteln (Schwimmnudel, Schwimmbrett, ...) zu Beginn Wassergewöhnung, Besonderheiten im Bewegungsraum Wasser erschließen, treiben sich mit Beinen und Armen voran, so dass Schwimmtechnik erkennbar ist, erlernen Fortbewegungsposition, um sich bei Selbstrettung kraftsparend möglichst lange über Wasser halten zu können, kontrollieren Atmung, wenn sie unter und über Wasser sind, Kopf unter Wasser (tauchen), springen vom Beckenrand Reflexion mit Hilfe von Aufnahme (Tablet)
Fachsprache, Operatoren und Reflexion	Reflexion über Fortbewegung in Wasser, kennen Begriffe wie „Gleiten, Schweben, Tauchen, Auftrieb, Atmen und Springen“
Kompetenzaufbau Leistungsüberprüfung	Erwerb eines Schwimmauszeichens (mindestens Bronze)



ZEITBLÖCKE für Jahrgangsstufe 4	Block 1	Block 2	Block 3	Block 4
Ausgewählte Inhalte aus sieben Bewegungsfeldern	Spielleichtathletik	Bewegungslandschaft: Parcours	Geräteturnen und Minitrampolin	Spielleichtathletik
	Ballschulung III	Ring- und Raufen: Gruppenkämpfe	Akrobatik und Fitness	Rollen und Gleiten
		Tanzen & Rhythmisieren	Vorbereitung Zehntellauf	großes Spiel
Methoden, Hilfsmittel und Hinweise zu Differenzierung und Sicherheit	Vielseitige Lauf, Sprung und Wurfarten	Überwindung von Gerätearrangements	Benennen Regeln im Umgang mit dem Minitrampolin Verbot von Flug- und Hechtrollen sowie Saltos!	Methodische Übungsreihen zum Laufen, Springen, Werfen und Staffellauf
	Mannschaftsspiele in Kleingruppen: Basketball, Handball Übungen und Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten zur Orientierung auf dem Spielfeld	Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten und der Kraftfähigkeit	Übungen zur Körperspannung zu zweit Partnerakrobatik und zugehörige Regeln (Schutz des Rückens, Besprechung des Auf- und Absteigens)	Geschicklichkeitsübungen mit dem Fahrrad Sicherheitshinweis: Helm!
	Übungen und Spielformen mit vielfältigen Spielgeräten zur Verbesserung der Wurf-, Schuss- und Schlagkraft, der Ausdauer und Schnelligkeit Die Spielfeld- und Mannschaftsgröße sind den Voraussetzungen der Lerngruppe anzupassen!	Gestaltung einer Choreographie in Gruppen	Spielerische Ausdauerschulung Laufprinzip: Laufen ohne schnaufen.	Mannschaftsspiele: Hockey, Fußball Übungen und Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten zur Orientierung auf dem Spielfeld Übungen und Spielformen mit vielfältigen Spielgeräten zur Verbesserung der Wurf-, Schuss- und Schlagkraft, der Ausdauer und Schnelligkeit
	Fachsprache, Operatoren und Reflexion	Reflexion über gelungene Überwindung des Gerätearrangement z.B.:	Reflexion der subjektiven Wahrnehmung des eigenen Körpers	Erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in Grobform

		Körperhaltung beim Gleichgewichtsparcour		
	Begriffe: Prellen, Passen, Abwehr, Angriff, Verteidigen	Reflexion über den Umgang mit Sieg und Niederlage	Bankstellung Kooperieren beim Turnen/ Akrobatik	Schätzen Geschwindigkeit und Risiken angemessen ein Reflexion der Verkehrsregeln
		Begriffe: Rhythmus, Takt Bewertung und angemessenes Feedback der Choreographien	Reflexion über ein angemessenes Lauftempo: Beschreibe/ erkläre, wie du die lange Laufstrecke ohne Pause laufen konntest	Begriffe: Schießen, Abwehr, Angriff, Verteidigen Taktik
Kompetenzaufbau Leistungsüberprüfung	Die SuS stellen sich Herausforderungen in spielerischen Wettkämpfen. Deutsches Sportabzeichen (DSA)	Die SuS finden unterschiedliche Möglichkeiten, die Geräte zu überwinden.	Die SuS kennen erste Übungskombinationen, die sie in kleinen Wettkämpfen zeigen.	Die SuS stellen sich Herausforderungen in spielerischen Wettkämpfen. Deutsches Sportabzeichen (DSA)
	Die SuS erwerben grundlegende Kenntnisse zu Strukturen der Sportspiele. Die SuS erlernen sportspielübergreifende Techniken und Taktiken.	Die SuS erarbeiten und benennen Regeln für Gruppenkämpfe. Die SuS können ihren Körper koordiniert einsetzen und aktivieren ausdauernd ihre Kraft.	Die SuS kooperieren beim Turnen / Akrobatik.	Die SuS lernen verkehrssicheres Verhalten als Teilnehmerin oder Teilnehmer im Straßenverkehr. (Fahrradprüfung)
		Die SuS erstellen, präsentieren und bewerten eine kleine Choreographie in Gruppen. (Tabletaufnahme)	Die SuS zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz.	Die SuS erwerben grundlegende Kenntnisse zu Strukturen der Sportspiele. Die SuS erlernen sportspielübergreifende Techniken und Taktiken.