

Curriculum für das Fach Sport – Jahrgangsstufe 1

Die Schülerinnen und Schüler finden sich zunehmend sicher in der neuen Umgebung zurecht. Sie können sich in der Sporthalle orientieren und zunehmend selbstständig räumliche Gegebenheiten und bereitgestellte Materialien nutzen. Die Schülerinnen und Schüler akzeptieren gemeinsam festgelegte Regeln und Rituale und wenden diese an. Sie übernehmen Verantwortung im Umgang miteinander im Sportunterricht.

Unterrichtseinheit: Bewegung an und mit Geräten; wahrnehmen des Körpers mit kleinen Spielen	Zeitungsumfang: ca. 8 Wochen (nach den Sommerferien bis Herbstferien)
---	---

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/ -inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
...kennen festgelegte Regeln und entwickeln die Bereitschaft, danach zu handeln	...festigen Abläufe und reagieren situationsangemessen.	durchgängige Sprachbildung	Plakate, Bildkarten Aufstellungsformen: z.B. Sitzkreis, Bänke im V, Partner, im Team kooperieren
...Abläufe kennenlernen (Auf- und Abbau). ...kommunizieren beim Auf- und Abbau. ...kennen den sachgerechten Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten.	...Entwicklung von Eigenständigkeit (Erkennen, wo Hilfe benötigt wird). ...Hilfsbereitschaft	Matte Kegel Turnbank Elementkasten Würfelkasten Sprossenwand Sprungbrett Weichbodenmatte Rollbrett Schaumstoffball Aufbauplan Turnhalle / evtl. Beweg.-raum	Geräte Hallen- und Geräteführerschein erwerben

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/-inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
...lernen allgemeine und Selbstorganisation (Umziehen, Sportsachen dabei haben,...).	Material dabei haben zügig umziehen trainieren		
...kennen vielfältige Grundformen der Sportspiele.	...entwickeln erste Ideen zum freien Spiel. ...sich situativ und geschickt angemessen bewegen.	Spielnamen (z.B. Puzzelauf) Staffelbezeichnungen Bezeichnung von Aufstellungen (z.B.Kreis)	Verschiedene, Bälle, Kegel Markierungsstangen Matten Zauberschnur Vom Einfachen zum Komplexen

Unterrichtseinheit: Körper wahrnehmen mit kleinen Spielen und beim Laufen	Zeitung: ca. 8 Wochen (nach den Sommerferien bis Herbstferien)
---	--

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/-inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
...kooperieren im Spiel.	...empfinden Bewegungsfreude.	s. oben	s. oben
..leisten ihren Spielbeitrag im Mit- und Gegeneinander	...sind in der Lage Konflikte, die in bestimmten Bewegungssituationen auftreten können zu bearbeiten.	s. oben	s. oben
...ausdauernd laufen und die eigenen Grenzen kennenlernen, den Umgang mit dem eigenen Körper lernen. ..Selbsteinschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit	...Selbstwahrnehmung und eigene Befindlichkeit äußern können. ...Lern- und Leistungsbereitschaft zeigen	Ausdauer, Kondition Schnelligkeit Lauf-Technik Lauf-ABC Joggen verschiedene Laufformen (z.B. Hopser-Lauf, Seit- und Rückwärtslauf)	Kleingeräte Musik Lauf-ABC Steigerungsläufe (spielerisch) „Der Hase Joggi“

Unterrichtseinheit: Körper wahrnehmen u. Bewegungsfähigkeiten ausprägen Zeitumfang: ca. 10 Wochen (nach den Herbstferien bis Ende erstes Schulhalbjahr)

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/ -inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
...sportliche Leistung in den Sportarten hinsichtlich erfolgreicher Teilnahme, z.B. im Bewegungsfeld Spielen.	...entwickeln erste Ideen zum freien Spiel. ...sich situativ und geschickt angemessen bewegen.	Spielnamen (z.B. Puzzelauf) Staffelbezeichnungen Bezeichnung von Aufstellungen (z.B.Kreis)	Verschiedene Bälle Kegel Markierungsstangen Matten Zauberschnur Vom Einfachen zum Komplexen
...Schwierigkeit, Bewegungsqualität z.B. Turnen, Tanzen, und Parcours → Aufbaupläne umsetzen	...empfinden und halten/steigern Bewegungsfreude .. Lernfähigkeit bezogen auf unbekannte Bewegungsformen .. sich durch Bewegung selbst wahrnehmen und erfahren. ...Vielseitigkeit als Erweiterung des sportlichen Leistungsspektrums erfahren	- Gerätebahnen (Klettern, Laufen, Stützen, Rollen) Bewegungsgrundformen - rhythmische Grundformen - Sprünge von verschiedenen Geräten - Balancieren - Schaukeln/ Schwingen ... Gerätelandschaften (Abenteuerturnen)	Großgeräte Matten Musik Vom Einfachen zum Komplexen Aufstellungsformen Bewegungsgeschichten

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/ -inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
<p>Den Körper im Gleichgewicht halten Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten</p> <p>Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen</p> <p>Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren</p> <p>Elementare turnspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden</p>	<p>Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben</p> <p>Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern</p> <p>Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben</p> <p>Bewegungsmöglichkeiten, auch mit Handgeräten und Objekten entdecken, erproben und variieren</p> <p>Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten</p> <p>sich geschickt und situativ angemessen bewegen</p> <p>den Sinn des Sich-Bewegens erfassen</p>	<p>„Im Straßenverkehr“ Stationen mit dem Rollbrett sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten</p> <p>-sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen</p> <p>„Haltet das Feld frei“ mit Variationen z.B. einhändig, beidhändig, durch die Beine werfen etc.</p>	<p>Rollbretter Markierungskegel Gerätelandschaften Bewegungslandschaften Abenteuerturnen (Dschungel) Stationsarbeit „Schubkarre“ Jonglierteller Gymnastikbälle, Sandsäckchen Kegel Markierungsstangen Matten Zauberschnur</p> <p>Aufstellungsformen Bewegungsgeschichten Vormachen Vorzeigen Beschreiben Erklären</p>
Spielmöglichkeiten in ihrer	-sich durch Bewegung selbst	Spielmöglichkeiten mit	s. oben

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/ -inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
<p>Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten</p> <p>Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen Turnen und Bewegungskünste</p>	<p>wahrnehmen und erfahren</p> <p>Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren</p> <p>Akrobatische Bewegungen realisieren</p> <p>außergewöhnliche Körpererfahrungen machen mit Wagnis umgehen</p> <p>Turnerische Bewegungen erlernen</p> <p>- Körpergewicht stützen</p>	<p>Luftballons, Zeitungspapier entdecken</p> <p>„Auf dem Teppich bleiben ist nicht alles“</p> <p>Spiel mit Teppichfliesen</p> <p>„Seiltänzer“</p> <p>Balancieren auf stabiler und labiler Unterlage</p> <p>freies Balancieren in einer Bewegungslandschaft</p> <p>Sprünge von verschiedenen Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Balancieren - Schaukeln / Schwingen - Klettern - Rolle vorwärts (keine Rolle rückwärts) - Handstütz am Barren stützen - Tücher jonglieren 	

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/ -inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
<p>Laufen, Werfen, Springen Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen</p> <p>Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden</p> <p>Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden</p> <p>Elementareleichtathletische Formen lernen, üben und anwenden</p>	<p>Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen</p> <ul style="list-style-type: none"> - im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegendem Personen ausweichen - zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden - mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen - Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen - in die Weite und Höhe springen und sicher landen 	<p>Laufen durch einen (Hindernis-) Parcours, durch eine Gruppe von Kindern etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiergangarten nachahmen - Spiele zum ausdauernden Laufen - 8-Minuten-Lauf - Ausdauertraining in spielerischer Form - beschleunigten Puls erkennen - Ballprobe - Partnerwerfen - Weitwurf - aus einem Anlauf von einem Sprungbrett über ein Hindernis auf eine dicke Matte springen - Weitsprung von einem Absprungbalken in eine Sprunggrube 	<p>Verschiedene Bälle Nerv-Heuler, Schweifbälle, Sandsäckchen Markierungskegel Markierungsstangen Matten Zauberschnur Stoppuhren Sprunggrube Markierungsbänder Bananenkartons</p> <p>Vormachen Vorzeigen Beschreiben Erklären Bewegungskorrekturen</p>
<p>Laufen, Werfen, Springen Spielerisch Bewegungsmöglichkeiten erfahren</p> <p>Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung</p>	<p>Geschicklichkeit</p> <p>Ausdauernd Laufen</p> <p>Zielwerfen</p> <p>Die eigene Leistung einschätzen</p>	<p>Memory-Lauf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zahlen-Lauf - Puzzle-Lauf - Luftballon-Lauf - Teppichfliesen umdrehen - „Pony Jony“/ „Hase Joggi“ bunt laufen (Laufen und Malen) 	<p>Memoryspiel Puzzle-Vorlagen Luftballons Teppichfliesen Tennisbälle Stift und Papier Maßband</p>

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen	Fachsprache/ -inhalte/ -begriffe	Hilfsmittel und Materialien (Fachspezifische) Methoden
wahrnehmen und deuten	<p>Selbstwahrnehmung und eigene Befindlichkeit äußern können</p> <p>Mit anderen kooperieren Lern- und Leistungsbereitschaft zeigen</p>	<p>- Zeitschätzspiele (1 min. laufen)</p> <p>-</p> <p>Tennisballtransport (Eierlauf)</p> <p>- Strichlisten-Lauf (Zettel an der Wand)</p> <p>-</p> <p>(Bundesjugendspiele oder Alternatives Sportfest)</p> <p>Laufabzeichen</p>	<p>Stoppuhren</p> <p>Vormachen</p> <p>Vorzeigen</p> <p>Beschreiben</p> <p>Erklären</p> <p>Bewegungskorrekturen</p>