



Curriculum Sport

Inhalt

1. Einbindung überfachlicher Kompetenzen
2. Kompetenzorientierung und Beitrag des Faches zur Bildung
3. Kompetenzbereiche des Faches Sport
4. Leitideen
5. Inhaltsfelder
6. Schuleigener Stoffverteilungsplan
 - auf Basis der Bildungsstandards, eingearbeitet in die Inhaltsfelder und in Verbindung mit den Kompetenzbereichen -

1. Einbindung überfachlicher Kompetenzen

Um den Sportunterricht an der Traisaer Schule auch fächerübergreifend im Blick zu behalten, werden folgende überfachliche Kompetenzbereiche in die jeweils passenden Situationen des Unterrichts einfließen.

- *Personale Kompetenz:*

Selbstwahrnehmung / Selbstkonzept / Selbstregulierung

→ Kinder sollen sich realistisch einschätzen, eigenverantwortlich handeln, Selbstvertrauen entwickeln, sich situationsangemessen verhalten, durch eigene Anstrengung ihr Ziel erreichen, die eigene Gesundheit im Blick behalten, sich selbst Ziele setzen

- *Sozialkompetenz:*

soziale Wahrnehmungsfähigkeit / Rücksichtnahme und Solidarität / Kooperation und Teamfähigkeit / Umgang mit Konflikten / gesellschaftliche Verantwortung / interkulturelle Verständigung

→ Kinder sollen zueinander positive Beziehungen aufbauen, sich für andere einsetzen, gemeinsam Lösungen bei Auseinandersetzungen suchen, Verantwortung für sich und andere übernehmen, demokratische Grundwerte beachten, anderen Kulturen gegenüber aufgeschlossen sein

- *Lernkompetenz:*

Problemlösekompetenz / Arbeitskompetenz / Medienkompetenz

→ Kinder sollen Aufgaben mit Strategien lösen, Ergebnisse reflektieren, Probleme analysieren, selbstständig Lernen lernen, Arbeitsprozesse planen, verschiedene Medien zur Information und Präsentation anwenden

- *Sprachkompetenz:*

Lesekompetenz / Schreibkompetenz / Kommunikationskompetenz

→ Kinder sollen aus Texten Informationen entnehmen und umsetzen, Gedanken bzw. Sportergebnisse schriftlich festhalten (z.B. Tabellenform), Gesprächsstrategien anwenden

2. Kompetenzorientierung und Beitrag des Faches zur Bildung

Sport ist ein unverzichtbarer Teil im ganzheitlichen Bildungs- und Erziehungsauftrag. Umso wichtiger in Hinsicht auf die mittlerweile fast überall entstandene sehr bewegungsarme Umwelt der Kinder. Schulsport ist ebenso unverzichtbar für eine gesunde körperliche, soziale und geistige Entwicklung des Kindes.

Sport fördert Teamgeist, Toleranz und Fairness. Diese Wertevermittlung erfolgt sinnvollerweise integrativ.

Sport und seine positiven Eigenschaften beschränken sich nicht nur auf den eigentlichen Sportunterricht, sondern ebenfalls auf alle Bewegungsphasen im Schulalltag. So z. B. die Bewegungspause im Schulhof mit vielseitigen Angeboten, die Arbeitsgemeinschaften mit sportlichem Schwerpunkt, auch in Zusammenarbeit mit den Sportvereinen, die Sportfeste und Wandertage.

3. Kompetenzbereiche des Faches Sport

- *Bewegungskompetenz*
- *Urteils-und Entscheidungskompetenz*
- *Teamkompetenz*

- Elemente der *Bewegungskompetenz* sind:

„Sich-Spielerisch-Erproben“, „Genießen der Bewegung“, „Miteinander auch im gegeneinander“

- Grundformen der Bewegungen anforderungsbezogen ausführen und im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern
- sportliche Handlungssituationen koordinativ und konditionell anforderungsgemäß bewältigen,
- Bewegungen kreativ, rhythmisch und spielerisch gestalten und präsentieren
- Bewegung anforderungsbezogen steuern und variieren
- in sportlichen Handlungssituationen – auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren
- grundlegende Möglichkeiten der Fortbewegung, des Richtungswechselns, des Beschleunigens und Anhaltens in situationsspezifischen Anforderungen anwenden
- Rhythmen in Bewegung umsetzen
- mit- und gegeneinander spielen
- kontrolliert fallen und landen

- Inhalte der *Urteils-und Entscheidungskompetenz* sind:

- selbstbestimmt handeln
- Bewegungs-, Spiel-, Sportkultur kritisch beurteilen
- Auseinandersetzung mit gesunder und umweltbewusster Lebensführung
- sinnvolle Freizeitgestaltung, kritischer Umgang mit Medien
- Kenntnisse über Urteilskriterien und Gütemaßstäbe, um Bewegungs-ausführungen und Leistungen angemessen beurteilen zu können
- angemessener Umgang mit Ressourcen und Bewegungsräumen, Wissen um die Zusammenhänge zwischen Mensch und Natur
- Wissen um richtiges Training und angemessene Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper

- *Teamkompetenz:*
- konstruktives Einbringen in Gruppenprozesse
- guter Umgang mit Leistungs-, Geschlechts- und ethischen Unterschieden
- mit körperlichen Mitteln fair konkurrieren und kooperieren
- konstruktives Mitarbeiten ist erwünscht

4. Leitideen

- *Soziale Interaktion*
- *Körperwahrnehmung*
- *Leistung*
- *Gesundheit*
- *Ausdruck*
- *Wagnis*

5. Inhaltsfelder

- *Spielen*
- *Bewegung an und mit Geräten*
- *Gymnastik, rhythmisches Bewegen, Tanzen*
- *Laufen, Springen, Werfen*
- *Bewegen im Wasser*
- *Fahren, Rollen, Gleiten*
- *Mit und gegen Partner kämpfen*

- *Spielen*

Spielen nimmt eine zentrale Stellung in der Grundschule ein, da Spielformen in allen Inhaltsfeldern motivierend und integrierend wirken. Das Inhaltsfeld Spielen bietet die Möglichkeit der vielfältigen Auseinandersetzung mit Spielideen und deren Umsetzung.

- *Bewegen an und mit Geräten*

Bewegen an und mit Geräten ermöglicht das Sammeln vielfältiger Bewegungserfahrungen. In der Auseinandersetzung mit verschiedenen Bewegungsformen an Geräten und der Wahrnehmung des eigenen Körpers in unterschiedlichen Bewegungssituationen entwickelt sich Bewegungssicherheit und eine realistische Einschätzung der eigenen Möglichkeiten.

- *Gymnastik, rhythmisches Bewegen, Tanzen*

Durch elementare Rhythmuserfahrungen und vielseitige Bewegungsgestaltung mit und zur Musik entwickelt sich die Ausdrucksfähigkeit des eigenen Körpers. Durch unterschiedliche Ausdrucksformen kann Bewegung kreativ gestaltet werden.

- *Laufen, Springen, Werfen*

In diesem Inhaltsfeld wird die variantenreiche Auseinandersetzung mit dem Laufen, Springen und Werfen über die leichtathletischen Grundformen hinaus thematisiert. Wettkampfspezifisches Bewegungswissen ist Voraussetzung zur Bewältigung von Wettkampfsituationen.

- *Bewegen im Wasser*

Grundlage für das Erlernen einer Schwimmart und zur Orientierung im Wasser ist die Wassergewöhnung.

Diese umfasst vielfältige spielerische Erfahrungsmöglichkeiten im und unter Wasser. Die Lernenden setzen sich mit dem Bewegungsablauf einer Schwimmart auch unter bewegungsökonomischen Gesichtspunkten auseinander. Kenntnisse über Baderegeln, Hygienevorschriften und die Bestimmungen des Bades gewährleisten die Sicherheit.

- *Fahren, Rollen, Gleiten*

Formen der Antriebserzeugung, Veränderung von Geschwindigkeit und Richtung und deren situationsangemessene Anpassung auf unterschiedlichen Geräten sind wesentliche Aspekte dieses Inhaltsfeldes. Für eine gelingende Fortbewegung und zur Unfallvermeidung sind Sicherheitsmaßnahmen erforderlich.

- *Mit und gegen Partner kämpfen*

Im Mittelpunkt dieses Inhaltsfeldes stehen partnerschaftliche Zieh- und Schiebekämpfe. Im Rahmen eines fairen Kräftemessens geht es um die Aufrechterhaltung des eigenen Gleichgewichts gegen Widerstände. Regelwissen und Kenntnisse zur Verletzungs-vermeidung sind dafür Voraussetzung.

6. Schuleigener Stoffverteilungsplan auf Basis der Bildungsstandards, eingearbeitet in die Inhaltsfelder und in Verbindung mit den Kompetenzbereichen

Alle Inhaltsfelder sollen mit den vorgestellten Kompetenzbereichen verknüpft werden.

<i>Spielen</i>	Zum Lösen von Spielaufgaben sind Grundtechniken (Zuspielen und Annehmen, Vorantreiben und zum Abschluss kommen) im Umgang mit unterschiedlichen Spielgeräten erforderlich. An der Entwicklung eigener Spiele und der Umsetzung von Spielen im Bereich der Fang-, Kraft-, Gewandtheits- und Rückschlagspiele sowie der „Kleinen Spiele“ erfolgt die Auseinandersetzung mit der Spielidee, den Spielregeln, der Rolle der Spielenden, der Technik und Taktik. Das Spielen in unterschiedlichen Sozialformen führt die oben genannten Bereiche zusammen. Spielen wird als soziales Handeln praktiziert, das eine Auseinandersetzung mit dem Gedanken der Fairness und des Wettbewerbs einschließt. Dies umfasst auch das Einhalten, Aufstellen und Verändern von Regeln, das Akzeptieren von Schiedsrichter-entscheidungen sowie das Lösen von Konflikten unter Anleitung.
----------------	---

Schuleigene Materialien	RAABE Teil II → Mit Spaß und Teamgeist – Spiele mit und ohne Ball Schuleigener Ordner → 1) Aufwärmspiele 2) Piraten 3) Kegeln 4) Basketball 5) Hockey
Pflichtinhalte	Kl.1 kleine Fang- und Mannschaftsspiele, Staffelspiele
	Kl.2 „Kleine Spiele“ → Völkerball, Brennball
	Kl.3 „Kleine Spiele“ → Ringhockey, Mattenball, Fußball
	Kl.4 „Kleine Spiele“ → Uni- Hockey, Korbball, Rückschlagspiele

<i>Bewegen an und mit Geräten</i>	Stützen, Rollen, Klettern, Hangeln, Schwingen, Balancieren, Drehen, Springen an verschiedenen Geräten und Bewegungslandschaften stellen elementare Formen turnerischer Bewegung dar. Die spielerische und sachgerechte Auseinandersetzung mit Handgeräten und Alltagsmaterialien in unterschiedlichen Sozialformen eröffnet eine Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten. Kenntnisse über die Nutzung von Geräten und ihren Auf- und Abbau unter Beachtung der Sicherheitsaspekte sind dafür eine unverzichtbare Voraussetzung.
Schuleigene Materialien	RAABE Teil III → An die Geräte, fertig los! Turnen und Gymnastik Schuleigener Ordner → 1) Wir treiben Wintersport 2) Balancieren 3) Im Fitness- Studio 4) Blindenparcours 5) Springseildiplom
Pflichtinhalte	Kl.1 Rolle vorwärts, Balancieren, Reifen
	Kl.2 Tuae, Ringe, Langbank, Seilspringen
	Kl.3 großer Kasten
	Kl.4 Bock, Barren, Minitrampolin (nur mit Lizenz!)

<i>Gymnastik, rhythmisches Bewegen, Tanzen</i>	Bewegungsgestaltung mit dem eigenen Körper, Handgeräten, Klang- und Rhythmusinstrumenten nach verbalen, akustischen und visuellen Vorgaben ermöglichen elementare Rhythuserfahrungen. Das Bewegen mit und zur Musik umfasst und variiert Grundbewegungsarten, Kindertänze (wenigstens vier) mit unterschiedlichen Schritten, Figuren, Raumwegen, Aufstellungen, Fassungen und Formen. In harmonischer Bewegung mit Handgeräten zur Musik wird der eigene Körper Ausdrucksmittel.
Schuleigene Materialien	RAABE Teil I → Fit wie ein Turnschuh- grundlegende Bewegungserfahrungen Schuleigener Ordner → 1) Gymnastikstationen 2) Fußgymnastik 3) Akrobatik (Pyramiden)
Pflichtinhalte	Kl.1 Bewegungslieder
	Kl.2 einfache Kindertänze
	Kl.3 Akrobatik
	Kl.4 Kopfstand, Handstand, Rad, Moderner Tanz

<i>Laufen, Springen, Werfen</i>	<p>Im Bereich des Laufens werden das ausdauernde (wenigstens Lebensalter in Minuten) und rhythmusbetonte Laufen (über Hindernisse) sowie das Laufen mit hoher Schrittfrequenz (50 m Sprint) in den Mittelpunkt gerückt. Auf ein Signal hin erfolgt die Beschleunigung aus unterschiedlichen Positionen (wenigstens Hochstart). Eine Erweiterung stellt die Auseinandersetzung mit einfachen Formen des Staffellaufs dar.</p> <p>Das Springen in die Weite (aus einer Absprungzone mit beidbeiniger Landung) und in die Höhe (Schere) erfolgen einbeinig.</p> <p>Das Werfen eines Schlagballes aus dem Stand stellt eine weitere Disziplin eines Schulwettkampfes (Bundesjugendspiele) dar. Die Teilnahme an einem Wettbewerb/Wettkampf erfolgt unter Einhaltung von Vorschriften und Rahmenbedingungen.</p>
Schuleigene Materialien	<p>RAABE Teil IV → Schneller, höher, weiter- Leichtathletik Schuleigener Ordner → 1) Wettkampfkarten der neuen DLV Kinder-Leichtathletik 2) LA in der Schule (DLV) Band I u. II 3) Wurfstationen 4) Zirkusgymnastik mit dem Ball 5) Nikolausspringen</p>
Pflichtinhalte	<p>Kl.1 Ausdauerlauf mit dem Hasen Joggi; Laufen – Springen – Werfen (Buju – Stationen vorbereiten)</p> <p>Kl.2 Laufen – Springen – Werfen (Buju – Stationen vorbereiten)</p> <p>Kl.3 Stoßen mit dem Medizin- Ball, Sprung über Bananenkisten; Laufen – Springen – Werfen (Buju – Stationen vorbereiten)</p> <p>Kl.4 Laufen – Springen – Werfen (Buju – Stationen vorbereiten)</p>

<i>Bewegen im Wasser</i>	<p>Wassergewöhnung als spielerische Erfahrung in standtiefem Wasser ist Voraussetzung für eine angstfreie Entwicklung der Orientierungsfähigkeit im und unter Wasser. Zur Bewältigung einer Strecke von 50 m in schwimmtiefem Wasser setzen sich die Lernenden mit einer Schwimmtechnik auseinander. Die Ein- und Ausatmung und die Ökonomie der Bewegung stehen dabei im Mittelpunkt. Der Sprung ins Wasser erfolgt als Fußsprung unter Einhaltung der Vorschriften. Zur Gewährleistung der Sicherheit sind Baderegeln, Hygienevorschriften und Maßnahmen zur Selbstrettung unverzichtbar.</p>
Schuleigene Materialien	<p>RAABE Teil V → Auf ins kühle Nass! –Wassergewöhnung und Schwimmen</p>
Inhalte	<p>Kl.3: je Klasse ca. 3 Monate Schwimmen (Mitte Sep. bis Ende Jan. und Feb. bis Mitte Mai), Wassergewöhnung und Erfahrung, Wasserspiele vielfältiger Art, Erlernen des Schwimmens bzw. verschiedener Schwimmstile, je nach Leistungsstärke, Möglichkeit des Erwerbs des Bronzenen und Silbernen Schwimmbadabzeichens</p>

<i>Fahren, Rollen, Gleiten</i>	Verschiedene Formen der Antriebserzeugung, das Verändern von Geschwindigkeit und Richtung (Beschleunigung, Kurven fahren, Ausweichen, Bremsen und Stoppen) sowie das Bewegen um die eigene Körperachse stehen im Mittelpunkt dieses Inhaltsfeldes. Das Bewegen von und mit Geräten und Materialien erfolgt unter Beachtung von Verhaltensregeln und Schutzmaßnahmen.
Schuleigene Materialien	1) Rollbrettführerschein, dazu Übungsstationen
Pflichtinhalte	KI.1 Einführung des Rollbretts, Rollbrettführerschein
	KI.2 fahren mit Pedalos
	KI.3 entfällt, bedingt
	KI.4 Geschicklichkeitsübungen mit dem Fahrrad

<i>Mit und gegen Partner kämpfen</i>	Die Aufrechterhaltung des Gleichgewichts gegen Widerstände ist Ziel in partnerschaftlichen Zieh- und Schiebekämpfen. Kontrolliertes Fallen und Landen sowie das Beachten und Einhalten von Regeln für faires Kräfteressen helfen Verletzungen zu vermeiden.
Schuleigene Materialien	1) Richtiges Fallen + faires Kämpfen 2) Stationen: Kämpfen und Ringen
Pflichtinhalte	KI.1 Aufbau von Körperspannung, Einführung des Kämpfens mit Schaumstoffschwertern
	KI.2 Übungen zur Körperspannung, Fallübungen, Kämpfen mit Schaumstoffschwertern
	KI.3 Übungen zum fairen Ringen und Kämpfen, auch mit Schaumstoffschwertern
	KI.4 Stationen zum fairen Ringen und Kämpfen, auch mit Schaumstoffschwertern

Literatur: Einfach sportlich, Runde Stunden für Einsteiger und Fachfremde, RAABE –Verlag

Ordner mit selbsterstellten Materialien, darin enthalten auch Stationenkarten aus:
Julia Bracke, Lernzirkel Sport, Bände 1-5, Buch Verlag Kempen

Stand 24.05.2016