Schulinternes Fachcurriculum

Fach: Sport Klassenstufe: 3 und 4

1. Überfachliche Kompetenzen:
   - Selbstkompetenz (Bewegungsabläufe durchführen, überprüfen, korrigieren und bewerten)
   - Sozialkompetenz (konstruktiv und erfolgreich mit anderen zusammen zu üben und zu spielen)

2.

Lernbereiche:	*Inhalte:*
Spielen	Kleine Spiele, Kooperative Gruppenspiele, Orientierungsspiele
Laufen, Springen Werfen	Laufspiele, Vorbereitung auf den Läufertag
Turnen	Balancieren, Rollen, Schwingen, Klettern, Springen an Geräten
Rollen, Gleiten, Fahren	Übungen mit dem Rollbrett
Raufen und Ringen	Körperkontaktspiele, Kräftemessen, Regeln
Spielen	Anbahnung der Großen Spiele: Turmball, Völkerball, Brennball, Basketball, Hockey, Handball, Fußball, Badminton, Tischtennis
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	Kindertanz einüben, Rhythmische Grundformen erkunden, Seilspringen

Laufen, Springen Werfen	Spielleichtathletik, Sprinten, Weitspringen, Seilspringen, Weitwerfen mit dem Schlagball, Pendel- und Rundenstaffel
Schwimmen	Wassergewöhnung, Tauchen, Gleiten, Springen, Erlernen des Brust- und Rückenschwimmens

3.

Differenzierung	*Medienkompetenz*	*Basale Kompetenzen*	*Leistungsbeurteilung*
-Einteilung in Lerngruppen Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden	Bewegung ist wichtiger Keine Ausstattung der Turnhallen mit digitalen Geräten, in der großen Halle kein W-Lan vorhanden	Lesen (Aufgabenkarten, Stationskarten, Aufbaukarten, Regeln, Baderegeln) Rechnen (Maße bei Weitwurf, Weitsprung, Laufzeit in sec und Min, Würfeln, Klasse in Mannschaften „aufteilen", abzählen, Rundenlauf zählen, Atomspiel, Zählen beim Seilspringen, 10er Ball,…)	Läufertag im September: erreichte Minutenanzahl Klasse 3 MoBaK Bundesjugendspiele vor den Sommerferien Sportabzeichen ab Klasse 2 Schwimmabzeichen