

Schulinternes Fachcurriculum

Sport

Grundschule Barkelsby

(Stand Juli 2025)

Alle nachfolgenden Abbildungen sind aus den Fachanforderungen Sport, sowie aus dessen Leitfaden entnommen.

Basale Kompetenzen

- Absprachen bei Gruppenübungen/-Spielen treffen
- Besprechen von Regeln
- Zuhören und Reflektieren
- Beschreiben und erklären
- Erlesen von Stationskarten und Bewegungsaufgaben

- Wahrnehmungsfähigkeit
- Bewegungsverständnis
- Problemlösefähigkeit
- Planungsfähigkeit
- Aufmerksamkeitssteuerung

Sprachliche Kompetenzen	Mathematische Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none">– Sprechen und Zuhören: Der Bereich umfasst die Fähigkeit, sich mündlich und schriftlich mit anderen Personen adressatengerecht über Sachverhalte verständigen zu können (Gesprächskompetenz); Voraussetzung dafür ist ein entsprechender Wortschatz und die Fähigkeit, Wörter zu Sätzen zusammenzubauen und deren Bedeutung zu verstehen.– Lesen: Hierzu gehören insbesondere die Leseflüssigkeit (Wörter und Sätze schnell und sicher erfassen) und Lesestrategien (Inhalte ganzer Texte und deren Absicht erfassen, zunehmend auch bei digitalen Texten).– Schreiben: Das umfasst die Schreibflüssigkeit (zügiges und orthografisch korrektes Schreiben von Wörtern und Sätzen) sowie die Beherrschung von Schreibstrategien (Planen, Formulieren und Überarbeiten von zusammenhängenden Texten).	<ul style="list-style-type: none">– Prozessbezogene mathematische Kompetenzen: Hierunter fallen das Aufstellen von Vermutungen zu Zusammenhängen, Erläutern von mathematischen Zusammenhängen, Entwickeln von Lösungsstrategien mithilfe systematischen Probierens, Entnehmen von für Lösungen relevanten Informationen aus Texten und Auswählen von geeigneten Darstellungsformen für Lösungen.– Inhaltsbezogene mathematische Kompetenzen: Der Bereich umfasst insbesondere ein tragfähiges Zahlverständnis (das heißt eine grundlegende Vorstellung von Zahlen und Stellenwerten, das Verbinden von zentralen Darstellungsformen und Verstehen von Zahlbeziehungen). Für ein tragfähiges Operationsverständnis sollten Rechenoperationen nicht nur regelbasiert ausgeführt, sondern verstanden werden.
Kognitive Kompetenzen	Sozial-emotionale Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none">– Selektive Aufmerksamkeit: Beschreibt die Fähigkeit, zu fokussieren und irrelevante Reize zu unterdrücken.– Arbeitsgedächtnis: Speichert kurzfristig begrenzte Menge an Informationen zur Weitergabe an das Langzeitgedächtnis. Die Leistungsfähigkeit des Arbeitsgedächtnisses ist relevant für den Aufbau der fachlichen Kompetenzen.– Lernstrategien und metakognitive Regulation: Lernstrategien können eingesetzt werden, um Inhalte zu erarbeiten und zu erinnern. Metakognition beschreibt die Planung, Überwachung und Regulierung des Lernprozesses und den Einsatz von Lernstrategien.– Vorwissen: Beschreibt vorhandenes Wissen, an das Neugelernes angeknüpft werden kann.	<ul style="list-style-type: none">– Soziale Kompetenz: Umfasst die Entwicklung von Freundschaftsbeziehungen und das Finden der eigenen Rolle in Bezugsgruppen.– Bindung: Beschreibt das Ausbalancieren von Beziehungen innerhalb und außerhalb der Familie.– Emotionale Kompetenz: Umfasst die Fähigkeit, Emotionen angemessen auszudrücken, und Strategien im Umgang mit eigenen Emotionen.– Selbstwahrnehmung: Beschreibt den Aufbau eines Selbstkonzepts (zum Beispiel Wahrnehmung eigener Fähigkeiten) und den Umgang mit sozialen Vergleichen. Wichtig ist die Fähigkeit zum Belohnungsaufschub.– Entwicklung der Persönlichkeit: Meint die weitere Differenzierung im Hinblick auf Persönlichkeitsmerkmale.

- Zählen
- Abzählen
- Messen von Zeiten und Längen
- Raum-Lage-Orientierung
- Schätzen
- Strategien entwickeln

- Kooperative Spiele
- Gewinnen und Verlieren
- Gruppenbildung
- Fairness
- Anstrengungsbereitschaft
- Frust
- Empathie

Überfachliche Kompetenzen

Selbstkompetenzen	
Personale Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • Selbstwirksamkeit: Die Schülerin bzw. der Schüler hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns. • Selbstbehauptung: Die Schülerin bzw. der Schüler entwickelt eine eigene Meinung, trifft Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen. • Selbstreflexion: Die Schülerin bzw. der Schüler schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale. 	Lernmethodische Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • Lernstrategien: Die Schülerin bzw. der Schüler geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert Arbeitsprozesse. • Problemlösefähigkeit: Die Schülerin bzw. der Schüler kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen. • Medienkompetenz: Die Schülerin bzw. der Schüler verarbeitet Informationen angemessen. Ausdifferenziert durch die 6 Kompetenzbereiche der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK, 2016)
Motivationale Einstellungen <ul style="list-style-type: none"> • Engagement: Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt persönlichen Einsatz und Initiative • Lernmotivation: Die Schülerin bzw. der Schüler ist motiviert, etwas zu lernen oder zu leisten. • Ausdauer: Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet ausdauernd und konzentriert. 	Soziale Kompetenzen <ul style="list-style-type: none"> • Kooperationsfähigkeit: Die Schülerin bzw. der Schüler arbeitet konstruktiv mit anderen zusammen und übernimmt Verantwortung in Gruppen. • Konstruktiver Umgang mit Vielfalt: Die Schülerin bzw. der Schüler zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um. • Konstruktiver Umgang mit Konflikten: Die Schülerin bzw. der Schüler verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.

Aufgaben erfassen und umsetzen (Anleitung verstehen und Übung korrekt ausführen)

Planen und Organisieren (Bewegungen vorbereiten, Strategien entwickeln)

Lernen durch ausprobieren (eigene Lösungen finden und Bewegung verbessern)

Teamfähigkeit (kooperieren, gemeinsame Ziele erreichen)

Rücksichtnahme (Fairness, Helfen, auf andere achten)

Kommunikation (Absprachen treffen, Anweisungen geben und verstehen)

Konfliktfähigkeit (Streitlösen und Regeln akzeptieren)

Selbstvertrauen (eigene Fähigkeiten erleben, Erfolge wahrnehmen)

Durchhaltevermögen (Trotz Rückschlägen weitermachen)

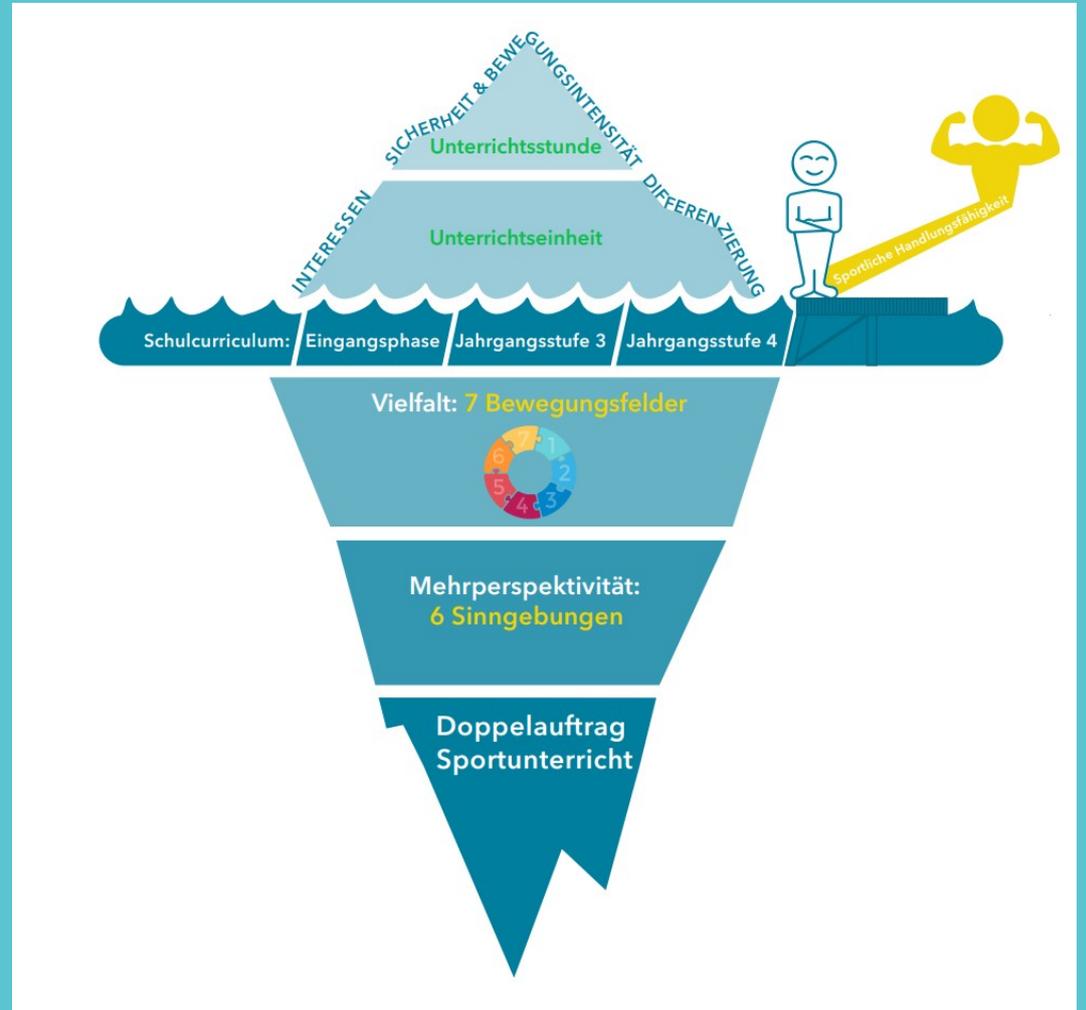
Selbstreflexion (Selbst über eigenes Verhalten und können nachdenken)

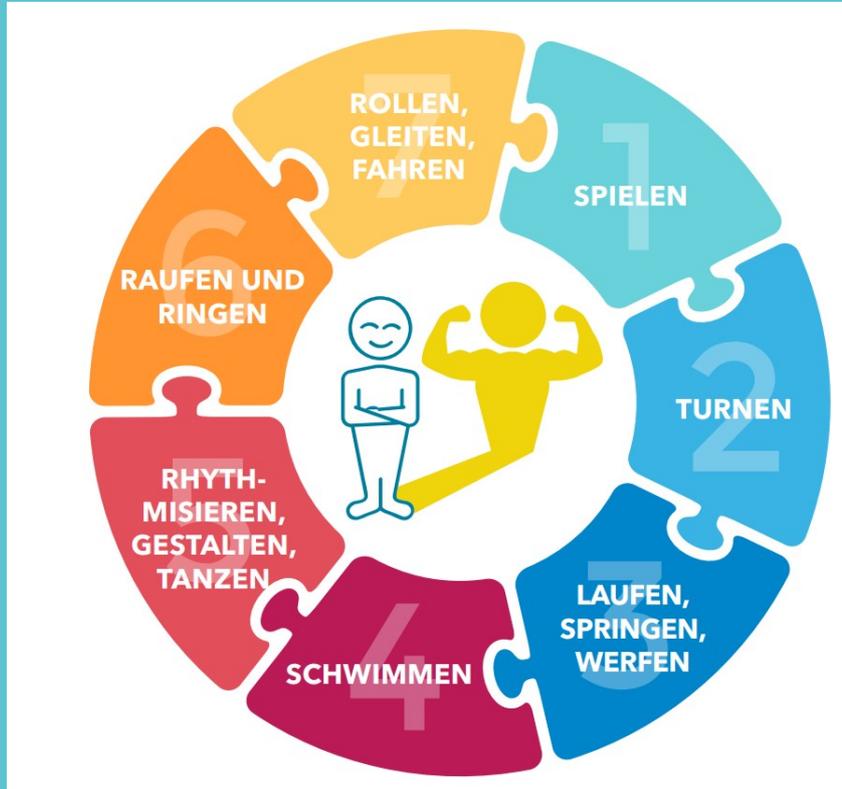
Verantwortungsübernahme (z.B. bei Hilfestellung oder Materialaufbau)

Für den Sportunterricht ist es wichtig, den Doppelauftrag von Bewegungsfeldern und Sinngengebungen als sportpädagogische Aufgabe zu erkennen und im Sportunterricht durch einen möglichst hohen Bewegungsumfang und einer möglichst hohen Bewegungsintensität umzusetzen.

Dieser versteht sich gleichzeitig als Ort ganzheitlicher Bildung, an dem Bewegungsformen immer auch Emotionen, Motive, Kognitionen, Wertvorstellungen und soziale Bezüge aktualisieren.

Als übergeordnetes Ziel im Schulsport sollten Schülerinnen und Schüler zu lebenslangem Sporttreiben motiviert werden.





In folgenden Tabellen werden die sieben Bewegungsfelder durch Zahlen hinter den ausgewählten Themeninhalten dargestellt.

Zeitblöcke Jahrgangsstufe 1 und 2	Block 1	Block 2	Block 3	Block 4
Ausgewählte Inhalte aus sieben Bewegungsfeldern	- Kleine (Kennenlern-) Spiele [1] - Waldtage in Kl. 1 [1,2,3]	kleine Spiele (z.B. Ballspiele) [1,3]	kleine Spiele (z.B. Kooperationsspiele) [1,3,6]	Bundesjugendspiele (Leichtathletik) [3]
	Vorbereitung Lauftag [3]	Experimentieren mit Kleingeräten [5]	Experimentieren und Schwingen an Ringen und Tauen [2]	Bewegungslandschaften [2,7]
Methoden, Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung und Sicherheit	Kleine Spiele kennenlernen zur Orientierung in der Halle, Natur und Gruppe	Freies Experimentieren, Präsentieren und reproduzieren von Bewegungsmöglichkeiten mit unterschiedlichsten Bällen und Kleingeräten (z.B. Reifen, Sandsäckchen, Luftballon, Zeitungspapier, Hütchen, Teppichfliesen)	Kommunikation und Problemlösen im Team z.B. Vertrauensübungen, Bewegungsspiele, Planspiele	Spielerische Übungen in den Bereichen Ausdauer, Sprint, Weitsprung und Schlagwurf
	Spielerische Ausdauerschulung		Schwung-, Halte- und Kletterübungen sowohl alleine als auch mit Partner oder in einer Gruppe. Hilfsmittel: Kästen, Matten, Seile	Unterschiedlichste Bewegungserfahrungen machen, sowie neue und ungewohnte Körperpositionen einnehmen
Fachsprache, Operatoren und Reflexion	Reflexion über Einhaltung von Regeln beim Spielen und das Verhalten miteinander	Reflexion über Eignung verschiedener Ballarten und Kleingeräte und deren Benennung	Reflexion über Zusammenarbeit in der Gruppe	Reflexion über Einsatzbereitschaft Erlernen von Fachbegriffe z.B. Schlagwurf, Pacour,
	Reflexion über angemessenes Lauftempo		Reflexion über subjektive Wahrnehmung der eigenen Körperspannung und Kraft	Benennen von Bewegung Entwicklung eigener Fachwörter
Kompetenzaufbau Leistungsüberprüfung	Laufabzeichen oder individuelle Wertschätzung der Laufleistung	Kooperieren im Spiel und Erlernen einfacher Ballfertigkeiten	Kooperieren und fair agieren im Spiel	Kommunizieren beim Auf- und Abbau und z.B. Siegerehrung
		z.B. Präsentieren Kleingeräteführerschein	Erlernen erster turnerischer Fertigkeiten in der Grobform	Sich geschickt und situativ angemessen Bewegen und eigene Grenzen überwinden
				Präsentation der Tänze Rhythmisierungsfähigkeit und Rhythmusfähigkeit

Zeitblöcke Jahrgangsstufe 3 und 4	Block 1	Block 2	Block 3	Block 4
Ausgewählte Inhalte aus sieben Bewegungsfeldern	- Kleine Spiele [1] - große Spiele [1,3] z.B. Brennball oder Völkerball	Ringen [6]	MOBAK Kl. 3 [3] Fahrrad Kl. 3 [7]	Bundesjugendspiele (Leichtathletik) [3] Fußballturnier Kl. 4 [1]
	Vorbereitung Lauftag [3]	Gerätelandschaften [2,7]	Akrobatik in Kl. 4 [2]	Ggf. Tänze gestalten [5]
Methoden, Hilfsmittel und Hinweise zur Differenzierung und Sicherheit	Komplexe Spiele und Regeln mit und gegeneinander	Regeln und Rituale beim Ringen Methoden: Schieben, ziehen, rollen, drehen, sowie Übungen mit direktem und indirektem Körperkontakt	z.B. Fahrrad-Pacour	Spielerische Übungen in den Bereichen Ausdauer, Sprint, Weitsprung und Schlagwurf
	Spielerische Ausdauerschulung	Funktionales Stützen an unterschiedlichen Geräten und am Boden.		Spielerische Ballübungen, Koordinationsübungen (Beinarbeit)
				z.B. Stationen zum Erlernen akrobatischer Grundübungen nach Leistungsniveau differenziert und flexibel einsetzbar. Gruppenarbeiten bei z.B. Pyramiden bauen
Fachsprache, Operatoren und Reflexion	Reflexion über Einhaltung von Regeln beim Spielen und das Verhalten miteinander	Stopp-Regel, Begrüßungsrituale	Fester Ablauf nach MOBAK Fachwörter zum Fahrrad erlernen Reflexion über Umgang mit dem Fahrrad	Reflexion über Einsatzbereitschaft Erlernen von Fachbegriffe z.B. Schlagwurf
	Reflexion über angemessenes Lauftempo	Reflexion von unterschiedlichsten Bewegungserfahrungen, sowie neue und ungewohnte Körperpositionen einnehmen	Reflexion der Gruppenarbeit oder der Leistungssteigerung	Spielregeln erlernen, Reflexion über Teamfähigkeit, Einsatzbereitschaft
				Benennen von Bewegung Entwicklung eigener Fachwörter
Kompetenzaufbau Leistungsüberprüfung	Laufabzeichen oder individuelle Wertschätzung der Laufleistung	Verwenden grundlegende Fertigkeiten des Raufens und Ringens Halten Regeln ein und reflektieren diese Gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um	MOBAK-Test z.B. Kleiner Fahrradtest /Pacour	Kommunizieren beim Auf- und Abbau und z.B. Siegerehrung Sich geschickt und situativ angemessen bewegen und eigene Grenzen überwinden
		Kommunizieren beim Auf- und Abbau, Sich geschickt und situativ angemessen bewegen und eigene Grenzen überwinden	Präsentation der akrobatischen Übungen	Präsentation der Tänze Rhythmisierungsfähigkeit und Rhythmusfähigkeit

Schwimmunterricht



Der Schwimmunterricht findet meistens in Jahrgangsstufe 3 statt.

Er lässt sich in folgende Kernbereiche einteilen:

1. Spielerische Wassergewöhnung
2. Wasserbewältigung
3. Elementare Antriebsbewegung
4. Erste Schwimmtechniken
5. Wassersicherheit

Die 5 Sinnperspektiven:

Sinnperspektive 1

- ✓ Bewegungserfahrungen erweitern
- ✓ Wahrnehmungsfähigkeit verbessern

Sinnperspektive 2

- ✓ Sich körperlich ausdrücken
- ✓ Bewegungen gestalten

Sinnperspektive 3

- ✓ Etwas wagen und verantworten: festen Stand aufgeben
- ✓ Gewohnte Position im Raum aufgeben

Sinnperspektive 4

- ✓ Das körperliche Leistenerfahren, verstehen und einschätzen

Sinnperspektive 5

- ✓ Kooperieren
- ✓ Wettkämpfen
- ✓ Sich verständigen

Leistungsnachweise:

Am Ende des Schuljahres kann ein Schwimmbabzeichen absolvieren.

Zu erwerbende Kompetenzen im Schwimmunterricht:

Übergeordnete Kompetenzen:

- lernen die Möglichkeiten und Gefahren des Elements Wasser kennen
- erlernen eine Schwimmtechnik in der Grobform

Prozessbezogene Kompetenzen:

- erschließen gemeinsam oder alleine Bewegungsmöglichkeiten im Bewegungsraum Wasser, präsentieren oder kommunizieren ihre Bewegungslösungen und reflektieren deren Funktionalität.

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

- nutzen der Auftriebskraft und der höheren Dichte, um sich die Fortbewegung zu erleichtern
- kontrollieren ihren Atem- und Kopfstellreflex
- kontrollieren ihren Lidschlussreflex
- nehmen zum Schwimmen eine widerstandsarme horizontale Wasser- bzw. Gleitlage ein.
- treiben sich mit Armen und Beinen an, so dass eine Schwimmtechnik erkennbar ist.
- geben die Baderegeln (der DLRG oder des DRK) in eigenen Worten wieder

Flexible Themeninhalte in Jahrgangsstufe 3 und 4

In Jahrgangsstufe 3 und 4 können unterschiedliche Sportarten eingeführt und in ihrer Grobform von den Schülerinnen und Schülern kennengelernt und/oder erlernt werden:

z.B. Badminton, Handball, Fußball, Funktionale Fitness

Dafür ist es auch möglich externe Fachkräfte einzuladen

Medienkompetenz

Kinder lernen Medien sinnvoll, reflektiert und verantwortungsvoll im Kontext der Bewegung zu nutzen.

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

1. Mediennutzung zur Unterstützung von Bewegung:
- z.B. Erklärvideos (Nachmachen), Selbstkontrolle (analysieren)

2. Medien zur Reflexion und Selbsteinschätzung:
- z.B. Fortschritte erkennen (Vorher – Nachher - Videoanalyse)

3. Kreativer Umgang mit Medien:
- z.B. eigene Bewegungsabfolgen, Bewegungsgeschichten oder Stop-Motio-Clips aufnehmen, präsentieren

4. Kritischer Umgang
-z.B. Sportler in den sozialen Medien – Was ist echt?

5. Technischer Umgang:
-z.B. Kamera bedienen, Grundbegriffe kennenlernen