

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p>Die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren</p> <p>Sich des eigenen Körpers bewusst werden, seine Dimensionen erfahren, seine Aktionsmöglichkeiten und Grenzen erkunden</p> <p>Den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen</p> <p>Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten</p> <p>Die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen.</p> <p><u>Pädagogische Perspektiven</u> Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - bewegen sich im Raum und nutzen dabei unterschiedliche Wahrnehmungshilfen - nehmen ihr Körperschema wahr und nutzen ihre Erfahrungen beim Spielen und Bewegen - erfahren Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen und stellen sie zielgerichtet her - erfahren die Reaktionen ihres Körpers bei Bewegungsbelastungen und beschreiben erste Ursache-Wirkungszusammenhänge - verbessern durch Üben ihre koordinativen und konditionellen Fähigkeiten und sprechen darüber. 	<p>Bewegungsbaustellen mit Gleichgewichts-, Schaukel-, Dreh- und Rollstationen</p> <p>Spiele mit optischen, akustischen, bzw. taktilen Reizen kombiniert mit Raumorientierung: „Feuer, Wasser, Blitz“, „Gezeigte Farbe fängt“, „Achtung, der Tiger kommt“, „Linienfangen“, Atomspiel, „Goofy“, „Schiffe im Nebel“</p> <p>Funktionell richtige Körperhaltung beim Sitzen, Stehen und Gehen erspüren, einnehmen und ihre Bedeutung für den Haltungsaufbau begreifen.</p> <p>(Haltungsschulung, Rückenschule), , rückschonendes Heben von Gewichten (Geräteaufbau) erlernen: Wie tragen wir eine Bank, eine Matte, einen kleinen Kasten?</p> <p>„Was meine Füße alles können“</p> <p>Außer Atem kommen: Sechs-Tage-Rennen</p> <p>Anspannung-Entspannung: Musik-Stopp-Spiel, Ochs' am Berge, Skulpturen-Bauen ..</p>

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<p>Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken und als freudvoll erleben sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten</p> <p>Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten</p> <p><u>Pädagogische Perspektiven</u> Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen - entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um - erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsame Spiellösungen 	<p>Den Schulhof und seine Spiel- und Klettergeräte entdecken, Pausenspiele erproben und erfinden</p> <p>Unterschiedliche Rollen in Spielen übernehmen („Chinesische Mauer“, Fangen mit Erlösen, „Räuber und Gendarm“), auch mit Spielgeräten („Bazille“, „Zombie“, Brennballvariationen, „Hühnerball“, „Bienenkönigin“)</p> <p>Spielzeiten zum Spielen allein, zu zweit und/oder in der Gruppe nutzen (freie Spielgelegenheiten mit Materialien ermöglichen, „Schweinchen“, Seilchen springen,...)</p> <p>Mit vorgegebenen Materialien Spielideen entwickeln und verwirklichen (z.B. Wurfbuden, Kletterberge, Balancierlandschaft)</p> <p>Selbstständig Bewegungslandschaften, bauen, erproben, entwickeln, sicherheitsgerecht gestalten und verändern und vielfältige Bewegungs- und Spielmöglichkeiten erfinden: „Im Dschungel“, „Bei den Indianern“, etc.</p> <p>Austausch über Spielideen, Spielstörungen als Anlass zur Entwicklung neuer Vereinbarungen nutzen</p>

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 3: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</p>	<p>Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen</p> <p>Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen, anwenden</p> <p>Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen, anwenden</p> <p>Elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden</p> <p><u>Pädagogische Perspektiven</u> Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen</p> <p>Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</p> <p>Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - laufen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Körper- und Lauferfahrungen - Springen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Erfahrungen - werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten, erproben verschiedene Wurfarten und beschreiben ihre Erfahrungen - führen einfache leichtathletische Bewegungsformen aus - vergleichen ihre Leistungen in selbst gesetzten und vorgegebenen Bewegungsanforderungen und erfahren ihre Leistungsmöglichkeiten und -grenzen 	<p>Beim Laufen Körperreaktionen wahrnehmen, erfahren und erste Zusammenhänge erkennen, eine vorgegebene Zeit laufen, möglichst schnell laufen (Dauerlaufen: „Hase Joggi“, Schnelllaufen: „Maus Speedy“, Sprung: Flummi, Wurf: KingKong, auf unterschiedlichen Böden laufen (Laufparcours auf dem Schulhof auf Rasen, Rindenmulch, Beton) Hindernisse überlaufen, rückwärts laufen, in verschiedenen Lauf tempi laufen („Eisenbahn-Lied“, Autofahrer-Spiel – 1. Gang, 2....)</p> <p>Über Hindernisse springen (weit, hoch, hinüber und herunter), ein- und beidbeinig: Hinabspringen von der Gitterleiter auf den Weichboden, von unterschiedlich hohen Kästen, Kastentreppe, Überspringen von Matten, Bänken, Böcken auch mithilfe des Sprungbrettes</p> <p>Mit vielfältigen Wurfgeräten (Tennis-, Soft-, Schlag-, Gymnastikbällen), auch mit Alltagsmaterialien unter verschiedenen Aufgabenstellungen werfen, mit verschiedenen Wurfarten, auf feste und bewegliche Ziele.</p> <p>Wettläufe, Staffelläufe kennenlernen („Nummernwettlauf“, „Schwarz-Weiß“, „Familie Meier“, „Biathlon – Laufen und Zielwurf“)</p>

			Leichtathletische Disziplinen kennenlernen, üben und anwenden (Sprint: Start, Strecke einhalten und über die Ziellinie hinweglaufen, Ausdauerlauf üben, Weitsprung: Anlauf und einbeiniger Absprung, bei der Landing nicht nach hinten fallen, Grobform des Schlagballweitwurfs: einarmiger Überkopfwurf in Schrittstellung, gerader, weiter Wurf)
--	--	--	---

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 4: Bewegen im Wasser – Schwimmen</p>	<p>Sich mit dem Bewegungsraum Wasser vertraut machen – Das Wasser als Spielraum nutzen</p> <p>Vielfältige Sprungmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen</p> <p>Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen</p> <p>Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser erfinden und nachvollziehen</p> <p>Elementare Schwimmtechniken lernen, üben und anwenden</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - nutzen die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers in Wechselbeziehung zum eigenen Körper und gehen damit reflexiv und verantwortungsbewusst um - springen ins Wasser - kennen Sprungregeln und wenden sie an - orientieren sich unter Wasser und holen einen Gegenstand mit den Händen aus schultertiefem Wasser hinauf - kennen Tauchregeln und wenden sie an - schwimmen 25 m ohne Unterbrechung mit einer ausgewählten Schwimmtechnik in der Grobform - kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität 	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Möglichkeiten des Bewegens im Wasser und des Springens ins Wasser erfinden und erproben sowie vorgegebene Bewegungsformen nachvollziehen - spielen mit Materialien (Schwimmnudeln, Flossen, Tauchringe) allein, mit dem Partner, in der Gruppe, vorgegebene Spiele nachvollziehen und erfinden (Haifisch, Fangen mit Erlösen, „Kommando Pimpalle“, „Fischer Fischer“, Wasserbrennball, Wasserball - sich auf das Wasser legen, gleiten, den statischen und dynamischen Auftrieb erleben und nutzen - „Kunststücke“ im Wasser erfinden, nachgestalten und vorstellen (Seestern, „toter Mann“, „Kerze“, „Flamingo“, Handstand) - Sprünge aus unterschiedlichen Höhen ins Wasser erfinden und nachvollziehen - Sprünge mit Zusatz- und Kombinationsaufgaben durchführen - äußere Bedingungen, sowie Mut, Unsicherheit und Angst in ihrer Bedeutung für sicherheitsgerechtes Verhalten einschätzen - Bewegungen unter Wasser wagen, sich mit geöffneten Augen orientieren - Interessante Tauchgelegenheiten und Tauchmaterialien erproben (Tauchparcours, Tunneltauchen,

			<p>Tauchreifen, Tauchringe)</p> <ul style="list-style-type: none">- Unterschiede des Tief- und Streckentauchens erleben und entsprechende Tauchregeln kennenlernen und anwenden- „grundschultypische Feinform“ einer Gleichschlagtechnik (Brust) und einer Wechselschlagtechnik (Rücken/Kraul) erlernen- Ausdauerndes Schwimmen/schnelles Schwimmen üben und dabei Übungserfolge, Leistungsmöglichkeiten und Grenzen erfahren- Einfache Formen von Startsprüngen und des Wendens erlernen (Fußsprung)
--	--	--	--

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 5: Bewegen an Geräten - Turnen</p>	<p>Den Körper im Gleichgewicht halten</p> <p>Den Körper im Fliegen, Drehen, und Rollen erleben</p> <p>Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen</p> <p><u>Pädagogische Perspektiven</u> Wahrnehmungsfähigkeiten verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>Etwas wagen und verantworten</p> <p>Kooperieren</p> <p>Bewegungen gestalten</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - nutzen Geräte zum Balancieren in unterschiedliche Richtungen - lassen sich auf ungewohnte räumliche und gerätespezifische Bewegungserfahrungen ein - erproben und entwickeln ihre Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen - erfinden und erproben einfache Bewegungskunststücke, führen diese anderen vor und entwickeln dabei Sicherheitsbewusstsein - nutzen verschiedene Gerätekombinationen für vielfältiges Bewegen 	<p>Vorwärts und rückwärts balancieren an verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Höhen, Breiten und Neigungen mit stabilen und instabilen Elementen mit Transport von Gegenständen, auch: Wackelpudding (Weichboden mit Bällen darunter), Balancieren auf der Rollbank</p> <p>Drehen und Rollen über die Körperlängs und -querachse auf unterschiedlichen Flächen, Kleine Kunststücke (Akrobatik) allein und mit Partner erproben, üben und vorstellen</p> <p>Bewegungslandschaften zu einem turnerischen Schwerpunkt, (z.B. von Schwung-, Sprung-, Flug-, Kletter-, Dreh-, Roll-, und Balancierenerfahrungen), erfinden, erproben, verändern und dabei motorische Grundfertigkeiten erlernen und verbessern.</p> <p>Bewegungstechnisches Können entwickeln und Körperbeherrschung erfahren: Rolle vorwärts, Rolle rückwärts (auf der Matte, an den Ringen, am Reck), Hockwende, Springen in den Stütz, Niedersprung, an den Tauen/Ringen unterschiedlich klettern und schaukeln</p>

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 6: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</p>	<p>Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten _ auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren</p> <p>Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten</p> <p>Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen</p> <p>Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen</p> <p>Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren</p> <p><u>Pädagogische Perspektiven</u> Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten</p> <p>Wahrnehmungsfähigkeiten verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>Kooperieren und sich verständigen</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - entdecken und erproben vielfältige Bewegungsformen – auch mit Handgeräten und Objekten- und führen diese strukturgerecht aus - erfinden, erproben und üben kleine Bewegungskunststücke und zeigen sie - passen ihre Bewegungen einem vorgegebenen Rhythmus/einer vorgegebenen Musik an - stellen mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar - realisieren vorgegebene Singspiele und Tänze und beachten dabei einfache rhythmische und räumliche Kriterien. 	<p>Unterschiedliche Fortbewegungsarten (laufen, hüpfen, gehen, springen), allein/mit Partner/in der Gruppe, mit/ohne Rhythmus/Musik in unterschiedlicher Dynamik/Tempo durchführen; Bewegungsrichtungen und Raumwege finden (vorwärts, rückwärts, seitwärts, geradlinig, kurvig...).</p> <p>Bewegungsmöglichkeiten mit Reifen, Tüchern, Seilchen, Bälle und Alltagsmaterialien allein, mit Partner und in der Gruppe erfinden und gestalten („Zirkusprojekt“)</p> <p>Pantomime, Gefühle in der Bewegung ausdrücken</p> <p>Tanzen / Musik in Bewegung umsetzen (Spiel- und Kinderlieder)</p>

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 7 : Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Spielideen vorgegebener Spiel und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen</p> <p>Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegenden taktische Verhaltensweisen erwerben</p> <p>Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern</p> <p>Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden</p> <p><u>Pädagogische Perspektiven</u> Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen einfacher Spiele - wenden spielspezifische motorische Fertigkeiten in einfachen Spielen an - erfahren elementare taktische Verhaltensweisen und erläutern die Bedeutung für die Spielhandlung - spielen nach vorgegebenen Regeln, halten diese ein und begreifen deren Bedeutung für gelingendes Spiel - sprechen über Probleme bei Nichteinhaltung von Regelungen und entwickeln erste Lösungsansätze - bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein 	<p>Einfache Spiele kennenlernen, Regeln einhalten und verändern (Fangspiele, kleine Ballspiele: „Haltet die Seite frei“)</p> <p>Vereinfachte Formen von Rückschlagspielen, Wurfspielen und Torschussspielen kennenlernen: Holzbretttennis, Burgball, Mattenball, Fußballspiele (Viereckenfußball), Hockeyspiele (Turnschuhhockey)</p>

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 8: Gleiten, Fahren, Rollen Rollsport, Bootssport, Wintersport</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><u>Pädagogische Perspektiven</u> Wahrnehmungsfähigkeiten verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>Etwas verantworten</p> <p>Bewegungen gestalten</p> <p>Gesundheitsbewusstsein entwickeln</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - lernen die Fahreigenschaften verschiedener Gleit-, Fahr- und Rollgeräte kennen und nutzen diese in einfach strukturierten Bewegungssituationen - beachten grundlegende Sicherheitsaspekte und beschreiben diese - erproben einfache Kunststücke mit verschiedenen Gleit-, Fahr und Rollgeräten - nutzen unterschiedliche räumliche Gegebenheiten zum Gleiten, Fahren und Rollen 	<p>Gleiten/Schlittern/Rutschen: Mattenrutschen, Teppichfliesenrutschen, Gleiten mit Tüchern und Decken (auch auf der schiefen Ebenen) Fahren: Radfahren auf dem Schulhof, Geschicklichkeitsparcours bewältigen (Bremsen, Kurven fahren, ausweichen) Rollen: Rollbrettführerschein Kunststücke/Geschicklichkeitsparcours erfinden, üben und präsentieren Sicheres Fallen, Sturz- und Gefahrensituationen erkennen</p>

Standortbezogener Lehrplan 1. + 2. Klasse im Fach „Sport“

Inhaltsbereich	Aufgabenschwerpunkte / Pädagogische Perspektiven	Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Themen / Unterrichtsvorhaben
<p>Inhaltsbereich 9: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</p>	<p>Spielerische Kampfformen kennenlernen und ausführen</p> <p>Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen, erproben und verändern</p> <p>Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden</p> <p>In Kampfsituationen die Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten</p> <p><u>Pädagogische Perspektiven</u> Wahrnehmungsfähigkeiten verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern</p> <p>Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen</p> <p>etwas verantworten</p>	<p>Die SchülerInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> - erproben Ringen und Kämpfen in spielerischer Form - halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung - passen eingeführte Kampfformen sowie deren Regeln situations- und/oder bedürfnisgerecht an - zeigen elementare technische Fertigkeiten und grundlegende taktische Fähigkeiten 	<p>Beim Ringen und Kämpfen Regeln kennen und einhalten</p> <p>Zieh- und Schiebekämpfe erproben („Kampf um die Pfütze“, „Schildkrötenwenden“)</p> <p>Um Räume und Geräte kämpfen („Flucht aus dem Gefängnis (Matte)“, „Schatz (Medizinball) erobern“), dabei unterschiedliche Körperlagen einnehmen (im Liegen, im Sitzen, im Knien)</p>

Kooperationen mit dem Duisburger Sport:

DSC Preußen
Club Raffelberg