

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? „Was meine Füße alles können“ Außer Atem kommen: Sechs-Tage-Rennen 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 Lauftempi 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 Landung 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
Inhaltsbereich 9: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	Spielerische Kampfformen kennenlernen und ausführen Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen, erproben und verändern Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden In Kampfsituationen die Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten <u>Pädagogische Perspektiven</u> Wahrnehmungsfähigkeiten verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen etwas verantworten	Die SchülerInnen - 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	Beim Ringen und Kämpfen Regeln kennen und einhalten Zieh- und Schiebekämpfe erproben („Kampf um die Pfütze“, „Schildkrötenwenden“) Um Räume und Geräte kämpfen („Flucht aus dem Gefängnis (Matte)“, „Schatz (Medizinball) erobern“), dabei unterschiedliche Körperlagen einnehmen (im Liegen, im Sitzen, im Knien)

Kooperationen mit dem Duisburger Sport:

DSC Preußen
 Club Raffelberg