

Bildungsplan 2016 Grundschule

*Innovatives
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für Bewegung, Spiel und Sport

Klassen 1/2
Beispiel 2

Juli 2016



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula	I
Fachspezifisches Vorwort für Bewegung, Spiel und Sport	II
Jahresplan 2 Klasse 1	1
Bewegung, Spiel und Sport – Klasse 1	2
3.1.1 Körperwahrnehmung	2
3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel	4
3.1.3 Laufen – Springen – Werfen	8
3.1.4 Bewegen an Geräten	10
3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen	12
3.1.6 Bewegungskünste	14
3.1.7 Bewegen im Wasser	15
3.1.8.1 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Fahren – Rollen – Gleiten	20
3.1.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen	22
3.1.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten	24
3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene	26
Jahresplan 2 Klasse 2	28
Bewegung, Spiel und Sport – Klasse 2	29
3.1.1 Körperwahrnehmung	29
3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel	31
3.1.3 Laufen – Springen – Werfen	34
3.1.4 Bewegen an Geräten	37
3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen	39
3.1.6 Bewegungskünste	41
3.1.8.1 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Fahren – Rollen – Gleiten	43

3.1.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen	45
3.1.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten.....	47
3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene	49

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula

Beispielcurricula zeigen eine Möglichkeit auf, wie aus dem Bildungsplan unterrichtliche Praxis werden kann. Sie erheben hierbei keinen Anspruch einer normativen Vorgabe, sondern dienen vielmehr als beispielhafte Vorlage zur Unterrichtsplanung und -gestaltung. Diese kann bei der Erstellung oder Weiterentwicklung von schul- und fachspezifischen Jahresplanungen ebenso hilfreich sein wie bei der konkreten Unterrichtsplanung der Lehrkräfte.

Curricula sind keine abgeschlossenen Produkte, sondern befinden sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess, müssen jeweils neu an die schulische Ausgangssituation angepasst werden und sollten auch nach den Erfahrungswerten vor Ort kontinuierlich fortgeschrieben und modifiziert werden. Sie sind somit sowohl an den Bildungsplan, als auch an den Kontext der jeweiligen Schule gebunden und müssen entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für die Zeitplanung, welche vom Gesamtkonzept und den örtlichen Gegebenheiten abhängig und daher nur als Vorschlag zu betrachten ist.

Der Aufbau der Beispielcurricula ist für alle Fächer einheitlich: Ein fachspezifisches Vorwort thematisiert die Besonderheiten des jeweiligen Fachcurriculums und gibt ggf. Lektürehinweise für das Curriculum, das sich in tabellarischer Form dem Vorwort anschließt.

In den ersten beiden Spalten der vorliegenden Curricula werden beispielhafte Zuordnungen zwischen den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen dargestellt. Eine Ausnahme stellen die modernen Fremdsprachen dar, die aufgrund der fachspezifischen Architektur ihrer Pläne eine andere Spaltenkategorisierung gewählt haben. In der dritten Spalte wird vorgeschlagen, wie die Themen und Inhalte im Unterricht umgesetzt und konkretisiert werden können. In der vierten Spalte wird auf Möglichkeiten zur Vertiefung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs im Rahmen des Schulcurriculums hingewiesen und aufgezeigt, wie die Leitperspektiven in den Fachunterricht eingebunden werden können und in welcher Hinsicht eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern sinnvoll sein kann. An dieser Stelle finden sich auch Hinweise und Verlinkungen auf konkretes Unterrichtsmaterial.

Die verschiedenen Niveaustufen des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I werden in den Beispielcurricula ebenfalls berücksichtigt und mit konkreten Hinweisen zum differenzierten Vorgehen im Unterricht angereichert.

Fachspezifisches Vorwort für Bewegung, Spiel und Sport

Die Beispielcurricula für Bewegung, Spiel und Sport wurden auf der Basis von 12 Kontingentstunden für die Klassen 1 bis 4 erstellt. Auf eine gleichmäßige Verteilung der Stunden innerhalb der Jahrgangsstufen und der Unterrichtswoche ist zu achten.

Im Sinne einer bewegungsfreundlichen Schule und im Rahmen eines rhythmisierten Schultages sind darüber hinaus weitere Bewegungszeiten notwendig und unerlässlich.

Die schematische **Jahresplanung** stellt mithilfe des Farbleitsystems eine übersichtliche und beispielhafte Stundenverteilung innerhalb eines Schuljahres dar. Die Inhalte des Schulcurriculum sind im Beispielcurriculum nicht aufgeführt.

Aufbau des Beispielcurriculums

Generelle Vorbemerkungen

Eine klare Trennung der Inhaltsbereiche ist in der Unterrichtspraxis nicht sinnvoll. Die ausgewiesene Stundenzuweisung der Inhaltsbereiche ist als Schwerpunktsetzung zu sehen und dient der Orientierung.

Im **Beispielcurriculum 1** ist exemplarisch die Stundenzahl des Inhaltsbereichs „Bewegen im Wasser“ hälftig jeweils auf Klasse 1 und 2 verteilt. Ebenso verteilen sich die Unterrichtsstunden des Inhaltsbereichs „Bewegungskünste“ auf beide Jahrgangsstufen.

Im **Beispielcurriculum 2** hingegen ist der Inhaltsbereich „Bewegen im Wasser“ komplett in der Klassenstufe 1 zu finden, der Inhaltsbereich „Bewegungskünste“ ist ausschließlich der Jahrgangsstufe 2 zugeordnet. Durch diese beispielhafte Schwerpunktsetzung entstehen neue Möglichkeiten der inhaltlichen Gestaltung.

In den einzelnen Teilbereichen wird bereits in der allgemeinen Kompetenzbeschreibung auf die maßgebenden Leitperspektiven verwiesen.

Prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen

Um die Bedeutung der besonders in Bewegung, Spiel und Sport wichtigen prozessbezogenen Kompetenzen zu verdeutlichen, sind diese den inhaltsbezogenen Kompetenzen vorangestellt.

Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht

In thematisch benannten Unterrichtsvorhaben werden Inhalte stichwortartig konkretisiert. Der jeweils angegebene Stundenumfang dient der zeitlichen Orientierung.

Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise

Didaktische und methodische Hinweise sowie Verweise zu anderen Inhaltsbereichen und Materialien dienen der Unterstützung und helfen bei der Konkretisierung und Unterrichtsplanung.

Übersicht über die Stundenverteilung

Stundenverteilung für Beispielcurriculum 2

Inhaltsbereich		Klasse 1	Klasse 2	
1	Körperwahrnehmung	4	4	
2	Spielen – Spiele – Spiel	20	25	
3	Laufen – Springen – Werfen	4	8	
4	Bewegen an Geräten	8	10	
5	Tanzen – Gestalten – Darstellen	4	8	
6	Bewegungskünste	0	8	
7	Bewegen im Wasser	27	0	
8	Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern			
	8.1 Fahren – Rollen – Gleiten	4	4	
	8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen	4	4	
	8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten	2	8	
9	Orientierung – Sicherheit – Hygiene	2	0	
Summe der Unterrichtsstunden		79	79	158
Verbleibende Freiräume		23	23	46
Gesamtstunden		102	102	204

Jahresplan 2 Klasse 1

Sport- stunden	September	Oktober	November	Dezember	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	
1	3.1.9											
2	3.1.2											
3	3.1.7											
4												
5	Schul- curriculum		3.1.8.1	3.1.4				3.1.1				
6									3.1.5		3.1.1	
7	Sommerferien						3.1.8.2	Osterferien	3.1.6			
8									3.1.3		3.1.8.3	
9												
10			Herbst- ferien	Weih- nachts- ferien	Winter- ferien						Pfingst- ferien	
11												
12												

3.1.1 Körperwahrnehmung 3.1.2 Spielen-Spiele-Spiel 3.1.3 Laufen-Springen-Werfen 3.1.4 Bewegen an Geräten 3.1.5 Tanzen-Gestalten-Darstellen

3.1.6 Bewegungskünste 3.1.7 Bewegen im Wasser 3.1.8.1 Fahren-Rollen-Gleiten 3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen

3.1.8.3 Erlebnispädagogik-Trendsportarten-Regionale Sportarten 3.1.9 Orientierung-Sicherheit-Hygiene Schulcurriculum

Bewegung, Spiel und Sport – Klasse 1

3.1.1 Körperwahrnehmung

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihren Körper bewusst wahr und setzen sich explorierend und improvisierend mit ihm auseinander. Sie entwickeln Körperbewusstsein und entdecken vielfältige Bewegungsmöglichkeiten.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Körperwahrnehmung“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>1. sich selbst und ihren Körper wahrnehmen, ihn akzeptieren und mit ihm verantwortungsvoll umgehen (Selbstverantwortung, Selbstwertschätzung, Selbstwertgefühl)</p> <p>2. körperliche Reaktionen und die Veränderbarkeit des Körpers durch sportliche Reizsetzungen kennenlernen und sich dazu äußern</p> <p>3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln</p>	<p>3.1.1 Körperwahrnehmung</p> <p>(1) ihr Körperschema entwickeln (zum Beispiel Körperteile wahrnehmen und benennen, Umrisszeichnungen, Körperdimensionen)</p> <p>(2) Körperhaltungen und Körperpositionen, auch im Raum, wahrnehmen</p> <p>(3) auf unterschiedliche Signale reagieren (zum Beispiel optisch, akustisch, taktil)</p> <p>(4) ihre Körperreaktionen bewusst erleben (zum Beispiel Anspannung, Entspannung) und ihre Erfahrungen beschreiben</p> <p>(5) sich körpergerecht verhalten (zum Beispiel funktionelle Haltung beim</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Mein Körper und ich“ (1Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Körper mit Seilen nachlegen, einzelne Körperteile anspannen/ dehnen, z. B. „Der Zoo macht Gymnastik“ - Fantasiereisen, Körpermassagen <p>Unterrichtsvorhaben „Fußgymnastik“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stationenlauf: z.B. Zeitungsweitwurf mit den Füßen, Fußmassage mit Kastanien, Buchstaben legen mit Seilen und Füßen, Zeitungen mit Zehen zerreißen 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Stationsbetrieb mit Karten

L	Sitzen, Tragen, Stehen, Gehen)	Unterrichtsvorhaben „Achtung, fertig, los!“ (2 Stunden) <ul style="list-style-type: none">- Feuer, Wasser, Sturm- Roboter steuern- Musik-Stopp-Spiele- Gefühle darstellen- Pausensamba- Inselhüpfen- Rollmops- „Reifen hören“	• Spielvarianten zur Förderung der exekutiven Funktionen L PG
---	--------------------------------	---	---

3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel

ca. 20 Std.

Die Schülerinnen und Schüler sammeln beim Spielen Bewegungs- und Sinneserfahrungen und gewinnen Bewegungssicherheit. Sie lernen verschiedene Materialien, Gegenstände und Kleingeräte kennen und können phantasievoll und freudvoll damit umgehen. Sie spielen „Kleine Spiele“, erfinden neue Spielmöglichkeiten und akzeptieren Spielregeln und Ordnungsformen.

Die Schülerinnen und Schüler können mit unterschiedlichen Bällen und Spielgeräten umgehen und wenden Grundfertigkeiten in spielerischen Formen an. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Spielen – Spiele – Spiel“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln 8. „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich erleben, in welchem sie durch Üben und Gelingen Erfolge erzielen können (Persönlichkeitsbildung, Selbstwirksamkeit)</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1. im Bereich Bewegung, Spiel und</p>	<p>3.1.2 Spielen – Spiele - Spiel (1) einzeln und gemeinsam einfache Spielideen und Bewegungsformen erfinden und abwandeln (zum Beispiel kooperative Spiele, Symbolspiele, Freies Spiel) (2) einzeln, zu zweit und in der Gruppe mit Materialien, Gegenständen und unterschiedlichen Spielgeräten in überschaubaren Situationen auf vielfältige Art und Weise umgehen (zum Beispiel unterschiedliche Bälle, Spiele mit Kleingeräten, Alltagsmaterialien, Luftballon, Chiffontuch, Schwungtuch) (3) sich im Spielraum orientieren und</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Wir spielen alleine, zu zweit und in der Gruppe“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - bewegungsreiche Improvisations- und Nachahmungsspiele: Tiere, Personen, Berufe darstellen - Spiele mit akustischen Impulsen: Autospiel, Namensspiel - Kooperationsspiele: Gordischer Knoten, Zehnergleichschritt, Denkmal, Zahnräder, Hüpfmaschine - freies Spielen in Fantasiesituationen <p>Unterrichtsvorhaben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9. Orientierung – Sicherheit – Hygiene • 3.1.6 Bewegungskünste • 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen • die Lehrkraft gibt mit Tamburin das Tempo an: 1. Gang, 2. Gang, ... Rückwärtsgang mit Ampelzeichen. • Spiele ohne Wettbewerbscharakter • Unterstützung mit Fantasiesituationskarten und Bewegungsgeschichten möglich

<p>Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>kontrolliert bewegen (4) in vorgegebenen und wechselnden Rollen an Spielen teilnehmen, fair spielen und Bewegungssicherheit gewinnen (zum Beispiel Lauf- und Fangspiele, Platzsuch- und Platzwechselspiele) (5) aus einem Repertoire „Kleiner Spiele“ auswählen und diese selbstständig spielen (Schulcurriculum, 4.3 Spieliste) (6) den Ball rollen, fangen, werfen, zielen, prellen, führen (Grundfertigkeiten) und ein Ballgefühl entwickeln</p>	<p>„Wir spielen mit Materialien, Gegenständen und Spielgeräten“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielen mit dem Chiffontuch (Luftballon, Zeitungsseite, Badebälle, Bierdeckel) explorierend, nach Bewegungsaufgaben und Spielideen (Bierdeckelmarathon) - Spielen mit großen Geräten als Bewegungsanlass (z.B. Langbänke – Balancieren, Übersteigen, Unterkriechen, Weichbodenmatten – Hüpfen, Umfallen, Draufspringen) <p>Unterrichtsvorhaben „Wir orientieren uns und schulen unsere Sinne“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raumwege darstellen und sich orientieren auch mithilfe von akustischen und optischen Signalen: Verkehrsspiel, Richtungshören, Tiere finden sich, Blindenführen <p>Unterrichtsvorhaben „Wir spielen“ (5 Stunden)</p> <p>Lauf- und Fangspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Linienfangen - Tag – Nacht - Fuchs, wieviel Uhr ist es? - Henne und Habicht 	
--	---	--	--

		<p>Platzsuch- und Platzwechselspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Himmel und Erde - Feuer – Wasser – Sturm - Rette sich, wer kann - Atomspiel - Hundehütte <p>Spiele zur Verbesserung der exekutiven Funktionen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Musik-Stopp-Spiel - Feuer – Wasser – Sturm - Familie Meier (Ein Besuch im Zoo) - Drache, Ritter und Prinzessin (Schere, Stein, Papier) - Schwarz – Weiß (Tag und Nacht) <p>Unterrichtsvorhaben „Wir spielen mit verschiedenen großen und unterschiedlich schweren Bällen (elementare Ausbildung der Grundfertigkeiten) und wenden diese in Spielen an“ (6 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorierend, mit vielfältigen Bewegungsanregungen und Bewegungsaufgaben - Rollen, Werfen/Fangen indirekt/direkt mit Wand/Partner und über/durch Band (Gasse) als Orientierungshilfe - Prellen, Dribbeln, z.B. laut/leise, schnell/langsam, hoch/tief, auf Takt - Führen z.B. auf Linien, rückwärts, 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausscheiden vermeiden! • Spielebeschreibungen der Spieleliste auf https://lehrerfortbildung-bw.de • Spiele entwickeln sich (Taktik) und können auch verändert werden. • Veränderung der Spielregeln durch die Kinder • Jedes Kind hat einen Ball. • Viele spielerische Übungs- und Spielmöglichkeiten anbieten! • individualisierende Angebote • Hilfestellung durch Bewegungsanweisungen, die mit altersgemäßen "Bildern" vermittelt werden, um Bewegungsausführungen zu unterstützen (z.B. Körbchenhaltung der Hände beim Fangen: Hände sind weit vor dem Körper und "saugen"
--	--	--	--

		<p>den Ball am Fuß führen, auf Linien, um/durch Hütchen</p> <p>Anwendung in einfachen Spielformen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rollen: Autodrom, Kastenball, Kastenteil freihalten, Haltet das Feld frei mit niederem Band, Abräumen, Abrollen - Werfen: Handballsquash, Ball aus dem Eck, Haltet das Feld frei, Haltet den Kasten/Korb voll/leer, Zielballspiel, Ball unter der Schnur, Treibball, Jägerball - Prellen, Dribbeln, Führen: Autoscooter, Verkehrsdribbeln, Paardribbeln 	<p>den Ball weich an. Beim Dribbeln den Ball nicht "schlagen", sondern mit der offenen Hand „drücken“)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Weichbällen bei Abwurfspielen <p>L PG</p>
--	--	---	--

3.1.3 Laufen – Springen – Werfen

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erproben und erleben auf vielfältige spielerische Art und Weise verschiedene Formen des Laufens, Springens und Werfens in der Halle und im Gelände.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Laufen-Springen-Werfen“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ und „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 8. „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich erleben, in welchem sie durch Üben und Gelingen Erfolge erzielen (Persönlichkeitsbildung, Selbstwirksamkeit)</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen 6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>3.1.3 Laufen – Springen – Werfen (1) sich in der Halle und im Gelände orientieren und verantwortungsbewusst handeln (2) aus verschiedenen Positionen loslaufen (3) kurze Strecken schnell und variantenreich laufen (zum Beispiel Laufspiele) (4) rhythmisch, auch über Hindernisse, laufen (5) lang und ausdauernd im individuellen Tempo (zum Beispiel eigenes Alter in Minuten) laufen (6) vielseitig in die Weite und die Höhe springen (zum Beispiel über Hindernisse, mit und ohne Hilfsmittel, rhythmisch und auf verschiedenen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Wir laufen“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ausdauerndes Laufen alleine, zu zweit oder in der Gruppe - laufen und malen (nach jeder Runde darf das entsprechende Feld ausgemalt werden) <p>Unterrichtsvorhaben „Wir springen in die Höhe und Weite“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - anlaufen und abspringen, über Hindernisse springen, rhythmisches Springen in Reifen, Springen in die Höhe (Montagsmaler) <p>Unterrichtsvorhaben „Werfen und Laufen“ (2 Stunden)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • gemeinsam besprechen, was unter ausdauerndem Laufen zu verstehen ist • Malvorlage nach Interesse der Kinder auswählen und Zahlen für Runden eintragen • Absprung thematisieren • Hindernisse: Seile, Schaumstoffblöcke, Hürden, Reifen • Sandsäcke, selbstgebaute Wurfgeräte, Tennisbälle, Schweifbälle,

	<p>Untergründen, einbeinig) (7) vielfältig mit unterschiedlichen Bällen/Materialien in die Weite und in die Höhe werfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Werfen mit unterschiedlichen Materialien (z.B. in die Höhe und Weite, mit einem Arm) - Laufen und Werfen (Biathlon) mit unterschiedlichen Gegenständen 	<p>selbst hergestellt Wurfgeräte (z.B. aus Tüten, Tennisbällen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runde abstecken, Wurfzone einrichten <p>L PG;BTV,BNE</p>
--	---	---	--

3.1.4 Bewegen an Geräten

ca. 8 Std.

Die Schülerinnen und Schüler sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen an Großgeräten und entwickeln turnerische Grundfertigkeiten. Dabei entwickeln sie Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Kraft und Körperspannung.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Bewegen an Geräten“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>1. sich selbst und ihren Körper wahrnehmen, ihn akzeptieren und mit ihm verantwortungsvoll umgehen (Selbstverantwortung, Selbsteinschätzung, Selbstwertgefühl)</p> <p>2. körperliche Reaktionen und die Veränderbarkeit des Körpers durch sportliche Reizsetzungen kennenlernen und können sich dazu äußern</p> <p>3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln</p> <p>4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Fle-</p>	<p>3.1.4 Bewegen an Geräten</p> <p>(1) auf verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Höhen, Neigungen, Breiten und Untergründen in verschiedenen Fortbewegungsarten balancieren (zum Beispiel stabiler/labiler Untergrund, Langbank, Stelzen, Wippe, Pedalo, vorwärts, rückwärts, gehen, kriechen)</p> <p>(2) rollen, sich drehen und wälzen (zum Beispiel auf geraden, schiefen Ebenen, am Boden, an und von Geräten)</p> <p>(3) an verschiedenen Geräten Schaukeln und schwingen (zum Beispiel Taue, Ringe, Barren)</p> <p>(4) auf und über Geräte springen und von erhöhten Positionen hinunter-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Ich kann Gleichgewicht halten“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Balancierstationen (labile und stabile Bänke, Taue, Balken, Stangen mit Hindernissen) nach Vorgabe bauen und eigenen Ideen variieren und bewältigen - Sicherheit und Partnerhilfe - sachgerechter Transport von Bänken, Matten und Kästen <p>Unterrichtsvorhaben „Ich rolle und wälze mich“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baumstammwälzen allein und in der Gruppe auf Matten - Rückenschaukel in Partnerarbeit, 	<p>3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transport von Matten, Bänken, Kästen, Regeln einhalten • Gerätebenennung • Aufbau der Bewegungslandschaft (Taue, Ringe, Bänke, Kästen, Matten, Barren) sowie Abbau der Geräte nach Anweisung und mit Lehrerhilfe • Kooperation mit höherer Jahrgangsstufe/Partnerklasse • Hilfe beim Balancieren geben und annehmen • Aufwärm- und Laufspiele durch Spielvarianten „Feuer, Wasser, Sturm“ in Gerätelandschaft, Fang-

<p>xibilität) stärken und entwickeln 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>springen (5) sich stützend, kletternd und hangelnd an Geräten bewegen und diese überwinden (zum Beispiel Barren, Sprossenwand, Kasten, Gerätekombinationen) (6) ein Gefühl für Anspannung und Entspannung entwickeln (zum Beispiel Statue, Einfrieren, Baumstammrollen)</p>	<p>Rollen vorwärts auf Matten und mit Geländehilfe</p> <p>Unterrichtsvorhaben „Turnen am Kasten“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - von kleinen Kästen herabspringen - Auf- und Abbau eines Kastens mit Lehrerhilfe - „Busfahren“, „Bootsfahren“, ... in der Gruppe mit dem Kastenteil bewegen - aus auseinanderggebauten Kastenteilen einen Parcours bauen und bewältigen - Kästen überwinden, hinauf- und hinunterklettern <p>Unterrichtsvorhaben „Im Dschungel“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - freies Bewegen in der Bewegungslandschaft (aus Groß- und Kleingeräten) - Bewältigen des Geräteparcours, ohne den Boden („Sumpf“) zu berühren 	<p>spiele zur Stützkraftschulung „Spinnenfangen“, „Brückenfangen“</p> <ul style="list-style-type: none"> • kurze Reflexionsphasen <p>L PG</p>
--	--	---	--

3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler können sich alleine, zu zweit und in der Gruppe durch und über Bewegung mitteilen, ausdrücken und darstellen. Sie können mit und ohne Handgerät gymnastisch-tänzerische Bewegungen entdecken, erproben, erlernen, gestalten und vorführen und einfache Tänze tanzen. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Tanzen – Gestalten – Darstellen“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt. Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln 7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen (1) sich explorierend und kreativ auch mit Handgeräten, Materialien und Objekten bewegen (2) sich ungebunden zu Rhythmus und Musik bewegen (3) gymnastisch-tänzerische Grundformen (Gehen, Laufen, Hüpfen, Federn, Springen, Schwingen) zu Musik, Rhythmen, Sprache, akustischen und optischen Impulsen entwickeln, ausführen und variieren (4) Raumwege, Raum- und Zeitdimensionen erfahren und nutzen (5) mit und durch Bewegungen Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen darstellen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Bewegen zur Musik“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - freies Bewegen zu akustischen Impulsen und Musik allein und mit dem Partner - Umsetzen von Musik, Gestaltung der Bewegung (schnell – langsam) (z.B. Stopptanz mit „Statuenbau“) - Bewegungen/Tempo an vorgegebenen Rhythmus anpassen (z.B. Hopslerlauf, gehen, laufen, hüpfen, stampfen) und Laufwege finden und sich dabei im Raum orientieren - Tanzen mit Bändern und Tüchern (z.B. Krepppapierstreifen/“Windtanz“ oder Chiffontücher/“Fliegende Tücher“) 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • sehr enge Verknüpfung • 3.1.6 Bewegungskünste • Einsatz von aktueller und klassischer Musik • 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel • Kinder nicht nur im Kreis laufen lassen, sondern Kurven laufen lassen (Orientierung im Raum) • 3.1.1 Körperwahrnehmung • „Fliegende Tücher“: https://lehrerfortbildung-bw.de

	<p>(6) einfache Tänze erlernen und vorführen</p>	<ul style="list-style-type: none">- vorgegebene Bewegungen in Kreisaufstellung zur Musik nachtanzen (einfacher Kindertanz)- Tiere darstellen, auch mit Musik (z.B. Pferde, Vögel, Schnecken, Löwen, Krokodile, Frösche)	<ul style="list-style-type: none">• auch traditioneller Tanz oder Tanz aus anderen Kulturen <p>L PG</p>
--	--	--	---

3.1.6 Bewegungskünste

Auf eine Stundenausweisung des Inhaltsbereichs „Bewegungskünste“ in Klasse 1 wird verzichtet, da die Schwerpunkte dieses Inhaltsbereichs in Klasse 2 liegen. Die Schulung der Teilkompetenzen des Inhaltsbereichs „Bewegungskünste“ in Klasse 1 findet in Teilen innerhalb der anderen Bereiche von „Bewegung, Spiel und Sport“ statt.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen 6. ihre körperliche Ausdrucksfähigkeit nutzen 7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>3.1.6 Bewegungskünste (1) einen Gegenstand (zum Beispiel Ballon, Reifen) entsprechend seiner Eigenschaften bewegen (3) vielfältige Kunststücke mit Partner und Material erproben (zum Beispiel Standbilder bauen, Balancierelemente) (5) Rollen und Gefühle darstellen (zum Beispiel Pantomime, szenische Darstellung) (6) kurze Bewegungsfolgen und Kunststücke vorstellen</p>	<p>Siehe Unterrichtsvorhaben innerhalb der Inhaltsbereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Spielen – Spiele – Spiel“ - „Tanzen – Gestalten – Darstellen“ - „Bewegen an Geräten“ 	<p>s. entsprechende Inhaltsbereiche</p>

3.1.7 Bewegen im Wasser

ca. 27 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erleben die besonderen physikalischen Eigenschaften des Wassers. Sie können das Medium Wasser durch vielfältige Spiel- und Experimentierformen erleben und erfahren (Wassergewöhnung). Die Schülerinnen und Schüler können die Wassereigenschaften nutzen und sich im Wasser fortbewegen (Wasserbewältigung). Die Schülerinnen und Schüler erlernen verschiedene Sprünge. Sie können sich unter Wasser orientieren und kurze Strecken tauchen.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Bewegen im Wasser“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>2. körperliche Reaktionen und die Veränderbarkeit des Körpers durch sportliche Reizsetzungen kennenlernen und sich dazu äußern</p> <p>3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln</p> <p>4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln</p> <p>5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst</p>	<p>3.1.7 Bewegen im Wasser</p> <p>(1) ein Wassergefühl entwickeln und Wassersicherheit in und durch abwechslungsreiche Spiel- und Übungsformen gewinnen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Mit dem Wasser vertraut werden“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - spielerische Bewegungsaufgaben: viele schwimmende Gegenstände sind im Wasser, Wasser schöpfen, mit Bällen spielen, an Überlaufrinne entlang ziehen, gegenseitiges Bespritzen im hüfttiefem Wasser - verschiedene (Fort-) Bewegungsarten allein/zu zweit/ in der Gruppe im Wasser ausprobieren: gehen, laufen vorw./rückw., mit/ohne Arme - Vertrauensspaziergang mit Partner (Blindenführung) - Tischtennisball treiben/pusten, ein Loch ins Wasser blasen, Blasen "blubbern" 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Übungsreihen der einzelnen Teilbereiche der Wassergewöhnung parallel durchzuführen, zum Beispiel mit den ersten Sprüngen ins Wasser nicht erst am Schluss der Wassergewöhnung beginnen • Bausteine zum Unterrichtsvorhaben „Bewegen im Wasser“ auf https://lehrerfortbildung-bw.de

<p>und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p>	<p>(2) die besonderen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers erfahren, erleben und benennen (zum Beispiel Schweben, Auftrieb, Widerstand, Antrieb, Temperatur, Kältereiz, verändertes Gleichgewichtsempfinden)</p> <p>(3) grundlegende schwimmerische Fertigkeiten (zum Beispiel Fortbewegen in Brust- und Rückenlage, Ab-</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppenaufgaben: Hüpfkarussell, Raupe, Seeschlange, ... - Fangspiele: Tag – Nacht, Hecht im Karpfenteich, Kreisfange, Henne und Habicht <p>Unterrichtsvorhaben „Wasser macht uns leichter“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kinder erfahren den Auftrieb des Wassers: tief einatmen und Körper absenken, schwebende Person in Brust- und Rückenlage, Qualle, Seestern, mit Hilfsmitteln im Wasser liegen und bewegen (Noodle, Schwimmbrett, Wasserball, ...) - Partner/Partnerin in verschiedenen Lagen durchs Wasser tragen, ziehen <p>Unterrichtsvorhaben „Wasser gibt Widerstand“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sturm im Hafen, Schwarz – Weiß, Hockpaddeln, unter Wasser Richtung ändern, Gleichgewichtsübungen im Wasser (Noodle, Schwimmbrett), Wasserstrudel durch "Kreislauf" - Pendelstaffeln mit Gehen, Hüpfen, Springen, Laufen mit und ohne Hilfsgeräte <p>Unterrichtsvorhaben „Wir gleiten und ,schwimmen“ (6 Stunden) Wasserbewältigung durch Gleiten in Bauch-, Seiten- und Rückenlage:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gleitbootlage erklären (Arme weit nach oben strecken, eine Hand fasst den Daumen der anderen,
--	---	--	---

	<p>stoßen und Gleiten in Bauch-, Seiten- und Rückenlage) erproben und anwenden</p> <p>(5) fußwärts auf vielfältige Weise ins Wasser springen (6) unter Wasser die Augen offen halten und sich orientieren (7) eine kurze Zeit unter Wasser bleiben und ausatmen (8) Gegenstände aus schultertiefem Wasser mit den Händen ertauchen (9) eine kurze Strecke tauchen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - aus dem Sitz auf der Treppe abgleiten mit leichtem Abstoßen zur Gleitlage, Partner zieht durchs Wasser mit Handfassung/Kopffassung/Stange, auch mit Seil/Noodle - Gleiten wie ein Delphin: im brusttiefen Wasser von der Beckenwand durch Abstoßen mit einem Bein, evtl. mit Lagenwechsel - Abgleiten mit einem Schwimmbrett auch in Rückenlage - Gleiten in der Brandung (Gasse mit Wellenbewegung) - Gleiten auch mit dem Gesicht und Kopf im Wasser - mit und ohne Schwimmhilfe zwischen den Beinen, wie gleite ich möglichst weit? - Kinder spielen Dampfer, Delphin, Krokodil, ... - Baumstammflößen, Hechtschießen <p>Unterrichtsvorhaben „Wir springen und tauchen“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - bei ausreichender Wassertiefe Fußsprünge ins Wasser vom Beckenrand aus dem Sitz mit den Beinen voraus, aus der Hockstellung, aus dem Stand (zuerst mit Hilfe – Hand geben) - aus dem Angehen Fußsprung und einen Gegenstand mit den Händen ertauchen - Kopf unter Wasser: Augen unter Wasser öffnen (Was 	<p>Bauch einziehen, die Ohren mit den Oberarmen verdeckt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.1.6.Bewegungskünste <p>Springen nur bei ausreichender Wassertiefe!</p>
--	---	--	--

		<p>liegt auf dem Boden?), unter Wasser durch den Mund/die Nase ausatmen unter Wasser Zahlen zeigen, durch die Beine des Partners tauchen, nach Gegenständen tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fußsprünge vorwärts, rückwärts, mit Drehung, auch mit Anhocken, Grätschen der Beine, Fußsprung ins Wasser durch den Reifen, lustige Sprünge - durch Tunnelparcours tauchen, evtl. auch mit Schwimmbrillen - tauchender Kreis (Seil mit weichem Gegenstand am Ende) <p>Unterrichtsvorhaben „Wir bewegen uns mit Händen und Füßen im Wasser fort“ (7 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wir bewegen uns im Wasser fort. Kinder erproben verschiedene Fortbewegungsarten: Gleiten mit Beinbewegung, Gleiten mit Armbewegung, Arm- und Beinbewegung in Bauch- und Rückenlage - Hundepaddeln, Entenschwimmen, Mischformen - Erlernen der Grobform einer Schwimmart 	<ul style="list-style-type: none"> • Vielseitiges Schwimmen, mögliche Kombinationen schwimmerischer Grundfertigkeiten (Kraulbeinschlag, Kombination Brustarmzug/Kraulbeinschlag und die vielseitige Verwendung von Spiel- und Übungsformen unter Einsatz methodischer Schwimmhilfen begünstigen den praktischen Erfolg. • empfohlener methodische Weg beim Erlernen der Grobform des Brust- oder Kraulschwimmens: <ul style="list-style-type: none"> - Abstoßen u. Gleiten in Brustlage - Abstoßen u. Gleiten in Rückenlage - Erlernen der Beinbewegung - Erlernen der Armbewegung - Koordination von Bein- und Armbewegung - Erlernen der bewussten Atmung
--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none">• Bausteine zum Unterrichtsvorhaben „Bewegen im Wasser“ https://lehrerfortbildung-bw.de/ <p>LPG</p>
--	--	--	--

3.1.8.1 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Fahren – Rollen – Gleiten

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen und üben grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten. Sie erproben verschiedene Materialien und Geräte in unterschiedliche Situationen, lernen Risikosituationen einschätzen und beachten grundlegende Sicherheitsaspekte.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Fahren – Rollen – Gleiten“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 6. beim Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>3.1.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten (1) sich mithilfe von Fahr-, Gleit- und Rollgeräten fortbewegen und dadurch ein besonderes Bewegungsgefühl erleben (2) sich auf dem Gerät im dynamischen Gleichgewicht halten (zum Beispiel Waveboard, Einrad, Inlineskating) (3) die Richtung gezielt ändern, bremsen und gegebenenfalls fallen (4) Geschwindigkeit, Fahreigenschaften sowie die Flieh- und Beschleunigungskräfte erfahren (5) einfache Kunststücke allein, zu zweit oder in der Gruppe mit verschiedenen Fahr-, Gleit- und Rollge-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Teppichfliese“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fangspiel mit Teppichfliese (alle Kinder stellen einen Fuß auf eine Teppichfliese mit dem anderen Fuß stoßen sie sich ab) - Ziehen/schieben/gleiten; Was kann meine Teppichfliese? - Partneraufgaben mit der Teppichfliese, rutschen mit der Teppichfliese von einer schiefen Ebene - Staffelspiele mit Teppichfliese <p>Unterrichtsvorhaben „Rollbrett“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stationen mit dem Rollbrett: <ul style="list-style-type: none"> - Slalomfahren 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Explorationsphase, Ideen der Kinder aufgreifen • Verhalten zur Sicherheit besprechen:

	räten erproben	<ul style="list-style-type: none">- Tunnelfahren- anfahren- bremsen- in Zonen bremsen	<ul style="list-style-type: none">- Hände – wo kommen sie hin?- Lange Haare müssen zusammengebunden sein!- Rollbretter richtig „parken“
--	----------------	--	---

L PG

3.1.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erproben auf spielerische Art und Weise ihre Kräfte. Sie lernen, sich an vereinbarte Regeln zu halten, sich in andere hinein zu versetzen und achtsam miteinander umzugehen.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Miteinander und gegeneinander kämpfen“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten 5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen</p>	<p>3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen (1) Vertrauen aufbauen und Körperkontakt zulassen (2) Bewegungen des Gegenübers wahrnehmen und darauf reagieren (3) Grenzen des eigenen Körpers kennenlernen (4) in einfachen Spiel- und Übungsformen ihre Kraft und Geschicklichkeit erproben und vergleichen (5) Stoppsignale des Gegenübers beachten und diese einhalten (6) sich an gemeinsam erarbeitete Rituale halten und Regeln nennen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Vertrauen und Körperkontakt“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertrauensschaukel - Schattenlaufen - Schlangenlaufen - Spiegelbild - Bewegungen seines Partners nachmachen - Popcorn - Bruder hilf - ... <p>Unterrichtsvorhaben „Mit dem Partner kämpfen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stationsbetrieb mit z. B: - Pfützen ziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • gemeinsam Regeln erarbeiten und festhalten (Anzahl der Regeln beachten) • die Stationen sollten das „Miteinander“ in den Vordergrund stellen: <ul style="list-style-type: none"> - vereinbarten Regeln und Rituale einhalten - den Umgang miteinander immer wieder thematisieren (Reflexionsphasen) - Minimalregel: STOPP - Niemand darf verletzt werden <p style="text-align: right; background-color: #c8e6c9; padding: 2px;">L PG</p>

		<ul style="list-style-type: none">- Cowboyreiter- Kissenschlacht- Schatz beschützen- Armdrücken	
--	--	--	--

3.1.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten

ca. 2 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erproben erlebnispädagogische Inhalte in der Halle, im Gelände und in der Natur. Sie lernen die damit verbundene Verantwortung für die Mitmenschen und die Natur kennen und erleben verstärkt Wagnis und Risiko. Im Miteinander stärken sie ihre Persönlichkeit und bauen Vertrauen zu anderen auf. Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Bewegungsrepertoire durch erste Erfahrungen mit aktuellen Trendsportarten und regionalen Sportarten. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ und „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen 6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten (1) sich in ihrer natürlichen Umgebung bewegen und die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung erleben (Erlebnispädagogik, Wintersport) (2) ihre natürliche Umwelt achten und schätzen (3) erlebnispädagogische Inhalte im Gebäude und auf dem Schulgelände erleben (zum Beispiel Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele) (4) im Rahmen kooperativer Spiele</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Im Piratenland“ – Kooperative Spiele (2 Stunden) z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meeresüberquerung mit Teppichfliesen - Mattenrutschen - Gemeinsames Aufstehen – Arme eingehakt - Reifen wandern lassen - auf einer Bank nach Anfangsbuchstabe, Größe, Geburtstag sortieren lassen (Gruppengröße beachten) 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Einbindung von kooperativen und kommunikativen Spielen in Themen • Kooperation mit Vereinen, um regionale Sportarten mit in den Unterricht einzubeziehen <p>L PG, BTV, BNE</p>

	miteinander kommunizieren und kooperieren (5) wagnis- und freudvolle Bewegungssituationen erleben		
--	--	--	--

3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene

ca. 2 Std.

Die Schülerinnen und Schüler können sich in den Sportstätten und auf dem Schulgelände orientieren. Sie entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein und lernen den sicheren und sachgerechten Umgang mit Geräten und Materialien. Sie verhalten sich regelgerecht und wenden Hygienemaßnahmen an. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Orientierung – Sicherheit – Hygiene“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt. Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung</p> <p>1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen</p> <p>2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p> <p>6. beim Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p> <p>7. achtsam mit Geräten, Materialien und Bewegungsräumen umgehen</p>	<p>3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>(1) Verhaltens-, Sicherheits- und Hygienemaßnahmen nennen und einhalten (zum Beispiel Ablegen von Schmuck, Sportkleidung)</p> <p>(2) sich mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut machen (zum Beispiel Sporthalle, Sport- und Schulgelände, Schwimmhalle)</p> <p>(3) verantwortlich mit Sportstätten und dem Geräteraum umgehen (zum Beispiel Ordnung im Geräteraum, schonender Umgang mit Sportgeräten, Sauberkeit, Aufräumen)</p> <p>(4) Geräte benennen, sachgerecht aufbauen, abbauen und transportieren</p> <p>(5) bei Bewegungsabläufen helfen,</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Sport – aber sicher!“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sportkleidung – Notwendigkeit und deren Funktion - Turnhalle kennenlernen: <ul style="list-style-type: none"> - Fußweg - Umkleideräume - Toiletten - Flure - Lehrerumkleide - Geräteraum - Gymnastikraum - Außensportanlagen - Park - Schwimmhalle kennenlernen: 	<ul style="list-style-type: none"> • Es sind hier nur die beiden Stunden mit dem ausgewiesenen Schwerpunkt (zentraler Stundeninhalt) dargestellt. • Sachgerechter Umgang mit Geräten und Einsatz/Annahme von Partnerhilfen sowie ergänzende Sicherheits- und Verhaltensregeln erfolgen immer explizit und situationsbezogen innerhalb der einzelnen Unterrichtsvorhaben in allen Bereichen des Sportunterrichts. z.B.: optische und akustische Signale im Unterricht • Ordnungsformen • Betreten der Sporthalle • Verhalten in den Umkleideräumen, auf dem Weg und auf dem Flur

	<p>einander führen und tragen (zum Beispiel Partnerhilfe und Handfassung beim Balancieren, Blindenführung)</p> <p>(6) Regeln der Körperhygiene beachten (zum Beispiel zweckmäßige Sportkleidung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Weg - Verhalten im Bus - Umkleide - Dusche - Becken sehen - grundlegende Verhaltensregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Helfergriffe: Handfassung <p>s. Hinweise in Curricula der anderen Inhaltsbereiche des BSS-Plans:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.1.1 Körperwahrnehmung • 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel • 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen • 3.1.4 Bewegen an Geräten • 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen • 3.1.6 Bewegungskünste • 3.1.7 Bewegen im Wasser • 3.1.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern <p>L PG</p>
--	--	--	--

Jahresplan 2 Klasse 2

Sport- stunden	September	Oktober	November	Dezember	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli							
1	3.1.2																	
2																		
3	3.1.8.3		3.1.1	3.1.4				3.1.5		3.1.6								
4																		
5	Schul- curriculum		3.1.8.1	3.1.5			3.1.8.3	3.1.1	3.1.3									
6																		
7	Sommerferien						3.1.8.2	Osterferien			3.1.8.3							
8																		
9																		
10			Herbst- ferien	Weih- nachts- ferien	Winter- ferien					Pfingst- ferien								
11																		
12																		

- 3.1.1 Körperwahrnehmung
- 3.1.2 Spielen-Spiele-Spiel
- 3.1.3 Laufen-Springen-Werfen
- 3.1.4 Bewegen an Geräten
- 3.1.5 Tanzen-Gestalten-Darstellen
- 3.1.6 Bewegungskünste
- 3.1.7 Bewegen im Wasser
- 3.1.8.1 Fahren-Rollen-Gleiten
- 3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen
- 3.1.8.3 Erlebnispädagogik-Trendsportarten-Regionale Sportarten
- 3.1.9 Orientierung-Sicherheit-Hygiene
- Schulcurriculum

Bewegung, Spiel und Sport – Klasse 2

3.1.1 Körperwahrnehmung

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihren Körper bewusst wahr und setzen sich explorierend und improvisierend mit ihm auseinander. Sie entwickeln ein Körperbewusstsein und entdecken vielfältige Bewegungsmöglichkeiten.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Körperwahrnehmung“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>1. sich selbst und ihren Körper wahrnehmen, ihn akzeptieren und mit ihm verantwortungsvoll umgehen (Selbstverantwortung, Selbsteinschätzung, Selbstwertgefühl)</p> <p>2. körperliche Reaktionen und die Veränderbarkeit des Körpers durch sportliche Reizsetzungen kennenlernen und sich dazu äußern</p> <p>3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln</p>	<p>3.1.1 Körperwahrnehmung</p> <p>(1) ihr Körperschema entwickeln (zum Beispiel Körperteile wahrnehmen und benennen, Umrisszeichnungen, Körperdimensionen)</p> <p>(2) Körperhaltungen und Körperpositionen, auch im Raum, wahrnehmen</p> <p>(3) auf unterschiedliche Signale reagieren (zum Beispiel optisch, akustisch, taktil)</p> <p>(4) ihre Körperreaktionen bewusst erleben (zum Beispiel Anspannung, Entspannung) und ihre Erfahrungen beschreiben</p> <p>(5) sich körpergerecht verhalten (zum Beispiel funktionelle Haltung beim</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Mein Körper und ich“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder lernen über Impulse/Aufgaben der Lehrkraft ihren Körper wahrzunehmen (z.B. Baumstamm rollen, wälzen, Vertrauensschaukel, Luftpumpe, Blindenführung, Roboter steuern, Laufen auf verschiedenen Untergründen, Körpermassage mit Igelball, Entspannungsübungen). <p>Unterrichtsvorhaben „Der Zoo macht Gymnastik“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - angeleitete spielerische Aufgaben zur Körperhaltung (z.B. „Der Zoo 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen • spielerische Ausdauerschulung – körperliche Reaktionen (z.B. Atmung, Schwitzen) • Ideen der Schülerinnen und Schüler mit einbeziehen

	<p>Sitzen, Tragen, Stehen, Gehen)</p>	<p>macht Gymnastik“ – Körperdehnung/Beweglichkeit über Tierkarten – jedes Tier macht bestimmte Bewegungen (z. B. Katze – Katzenbuckel)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexion von Körperreaktionen – Beschreibung über Impulskarten - körpergerechter Auf- und Abbau von Geräten <p>Unterrichtsvorhaben „Übungen mit dem Partner“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - gemeinsam aufstehen aus unterschiedlichen Positionen mit Handfassung etc. - den Partner als Statue „formen“ - Museumsrundgang - Luftpumpe - den Partner führen und sich orientieren - auf Signale reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> • sich dem Partner anvertrauen/aufeinander achten <p>L PG, BTV</p>
--	---------------------------------------	---	--

3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel

ca. 25 Std.

Die Schülerinnen und Schüler sammeln beim Spielen Bewegungs- und Sinneserfahrungen und gewinnen Bewegungssicherheit. Sie lernen verschiedene Materialien, Gegenstände und Kleingeräte kennen und können phantasievoll und freudvoll damit umgehen. Sie spielen „Kleine Spiele“, erfinden neue Spielmöglichkeiten und akzeptieren Spielregeln und Ordnungsformen.

Die Schülerinnen und Schüler können mit unterschiedlichen Bällen und Spielgeräten umgehen und wenden Grundfertigkeiten in spielerischen Formen an. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Spielen – Spiele – Spiel“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln 8. „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich erleben, in welchem sie durch Üben und Gelingen Erfolge erzielen können (Persönlichkeitsbildung, Selbstwirksamkeit)</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1. im Bereich Bewegung, Spiel und</p>	<p>3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel (5) aus einem Repertoire „Kleiner Spiele“ auswählen und diese selbstständig spielen (Schulcurriculum, 4.3 Spieleliste)</p> <p>(6) den Ball rollen, fangen, werfen, zielen, prellen, führen (Grundfertigkeiten) und ein Ballgefühl entwickeln (7) Gegenstände annehmen und wegspielen (zum Beispiel hochwer-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Wir spielen gemeinsam Spiele aus unserem Repertoire ‚Kleiner Spiele‘“ (5 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Platzsuchspiele/Platzwechselspiele - Lauf- und Fangspiele - Kraft- und Gewandtheitsspiele - Spiele zur Schulung der Sinne - Kooperationsspiele <p>Unterrichtsvorhaben „Wir verbessern und erweitern unsere Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Ball“ (8 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rollen: mit einem rollenden Ball 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Spiele werden verändert und mit mehrmaligem Spielen kommen taktische Elemente hinzu • Spieleliste zur Förderung der exekutiven Funktionen: verbindliche Spiele in das Schulcurriculum aufnehmen • Spielebeschreibungen der Spieleliste auf https://lehrerfortbildung-bw.de • Bausteine zum Unterrichtsvorhaben „Wir lassen den Reifen tanzen“ auf https://lehrerfortbildung-bw.de

<p>Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen anderen und sie unterstützen 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen 3. sachlich kommunizieren, nehmen Konflikte wahr und sind in der Lage, diese zu lösen 4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p>	<p>fen, zuwerfen, hochspielen, zupassen, fangen)</p> <p>(8) mit Spielgeräten unterschiedliche Erfahrungen sammeln (zum Beispiel Tischtennisschläger, Holzschläger, kurze Badmintonschläger)</p> <p>(9) zusammen mit dem Partner und der Gruppe in spielorientierten Situationen ihre Grundfertigkeiten anwenden (zum Beispiel „Kleine Spiele“, verschiedene Spielformen)</p>	<p>auf feste und bewegliche Ziele treffen,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abräumen, Treibball - Werfen/Fangen: indirekt/direkt mit Wand /Partner und über/durch Band (Gasse) als Orientierungshilfe - Prellen, Dribbeln: laut/leise, rechts-links, im Knien, schnell/langsam, hoch/tief, im Takt - Führen auf Linien, in den Reifen, rückwärts, den Ball am Fuß führen, auf Linien, um/durch Hütchen, - „Bowlingcenter“, Wurf- und Zielparcours (Fuß und Hand) - Spielformen: Zehnerle, Handballsquash, haltet das Feld frei über das hohe Band <p>Unterrichtsvorhaben „Wir spielen mit ‚Spielgeräten‘ und Bällen“ (5 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erfahrungen mit dem Spielgerät als Grundlagen für das Erlernen der allgemeinen Treff- und Schlagsicherheit (Ballgewöhnung und Elementarschule, Auge-Hand-Koordination) sammeln, z.B. Ball "hoch halten", Ball „führen“, Kunststücke erfinden <p>Unterrichtsvorhaben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfestellung durch Bewegungsanweisungen, die mit altersgemäßen "Bildern" vermittelt werden, um Bewegungsausführungen zu unterstützen (z.B. Körbchenhaltung der Hände beim Fangen, Hände sind weit vor dem Körper und „saugen“ den Ball weich an. Beim Dribbeln den Ball nicht „schlagen“ sondern mit der offenen Hand „drücken“) • Vielfältiger Einsatz von Bällen unter Einbeziehen von Goba-Goba, Speckbrett, Tischtennisschläger, kurze Badmintonschläger, Hockeyschläger • Kindgerechte Spiel- und Schlaggeräte verwenden Schlägerlänge und -gewicht beachten • viele Wiederholungen – ohne, das Gleiche zu tun • Flugkurven zuerst in vertikaler Richtung – erst dann in horizontaler Richtung • Einsatz von Weichbällen bei Abwurfspielen
--	--	---	---

		<p>„Spielformen mit dem Ball zur Verbesserung der Grundfertigkeiten“ (7 Stunden)</p> <p>Spielformen:</p> <ul style="list-style-type: none">- "Zehnerle"- Treffball- Schlossball- Ball aus dem Eck- Haltet das Feld frei- Zielballspiel- Ball über die Schnur<ul style="list-style-type: none">- 1 mit 1- 1 gegen 1- 2 mit 2- 2 gegen 2- „Sautreiben“- Hütchenkegeln- Wandkick- Jägerball	<ul style="list-style-type: none">• Bausteine zum Unterrichtsvorhaben „Das Zehnerle“ auf https://lehrerfortbildung-bw.de <p>L PG</p>
--	--	---	--

		<p>ner Wurfstation. Jedes Kind hat 3 bis 5 Würfe (Reifen an einer Wand o.ä.). Für jeden nicht getroffenen Wurf müssen sie sich einen Bierdeckel nehmen und eine „Strafrunde“ laufen.</p>	<p>L PG, BTV, BNE</p>
--	--	--	-----------------------

3.1.4 Bewegen an Geräten

ca. 10 Std.

Die Schülerinnen und Schüler sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen an Großgeräten und entwickeln turnerische Grundfertigkeiten. Dabei entwickeln sie Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Kraft und Körperspannung.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Bewegen an Geräten“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>1. sich selbst und ihren Körper wahrnehmen, ihn akzeptieren und mit ihm verantwortungsvoll umgehen (Selbstverantwortung, Selbsteinschätzung, Selbstwertgefühl)</p> <p>2. körperliche Reaktionen und die Veränderbarkeit des Körpers durch sportliche Reizsetzungen kennenlernen und können sich dazu äußern</p> <p>3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln</p> <p>4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Fle-</p>	<p>3.1.4 Bewegen an Geräten</p> <p>(1) auf verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Höhen, Neigungen, Breiten und Untergründen in verschiedenen Fortbewegungsarten balancieren (zum Beispiel stabiler/labiler Untergrund, Langbank, Stelzen, Wippe, Pedalo, vorwärts, rückwärts, gehen, kriechen)</p> <p>(2) rollen, sich drehen und wälzen (zum Beispiel auf geraden, schiefen Ebenen, am Boden, an und von Geräten)</p> <p>(3) an verschiedenen Geräten Schaukeln und schwingen (zum Beispiel Taue, Ringe, Barren)</p> <p>(4) auf und über Geräte springen und von erhöhten Positionen hinunter-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Ich kann Gleichgewicht halten“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Balancierstationen (Bänke, Taue, Balken, Stangen mit Hindernissen) nach Vorgaben und nach eigenen Ideen bauen und bewältigen - sachgerechter Transport von Geräten, Partnerhilfe - eine Bewegungsfolge auf Matten/Bänken synchron mit dem Partner erfinden, üben und vorführen (z.B. „Aufsteigen, Schritt, Schritt, Hocke, Einbeinstand, Schritt, Strecksprung“) 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Transport von Matten, Bänken, Kästen • 3.1.6 Bewegungskünste • Aufbau der Bewegungslandschaft (Taue, Ringe, Bänke, Kästen, Matten, Barren) sowie Abbau der Geräte nach Anweisung und mit Lehrerhilfe • Auf- und Abbau in Absprache mit anderen Klassen • 3.1.4 Balancieren an Geräten • s. Lehrerfortbildungsserver https://lehrerfortbildung-bw.de • Hilfe beim Balancieren geben und annehmen

<p>xibilität) stärken und entwickeln 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>springen (5) sich stützend, kletternd und hangelnd an Geräten bewegen und diese überwinden (zum Beispiel Barren, Sprossenwand, Kasten, Gerätekombinationen) (6) ein Gefühl für Anspannung und Entspannung entwickeln (zum Beispiel Statue, Einfrieren, Baumstammrollen) (7) einfache Elemente synchron mit dem Partner turnen (8) erlernte Bewegungen als Kunststück gestalten und zeigen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Ich rolle vorwärts und rückwärts“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rückenschaukel mit Partnerhilfe, Rollen vorwärts und rückwärts auf Matten mit und ohne Geländehilfen <p>Unterrichtsvorhaben „Ich kann geschickt springen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hockwende über Bänke und niedrige Kästen - Strecksprung auf Matten und von kleinen Kästen - synchron im „gegengleichen“ Aufbau springen (angehen, auf einen niedrigen Kasten springen, herabspringen, Strecksprung) <p>Unterrichtsvorhaben „Rad schlagen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Radschlagen über Bänke, auf der Matte, mit und ohne Geländehilfe in der Grobform 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwärm- und Laufspiele • durch Spielvarianten „Feuer, Wasser, Sturm“ in Gerätelandschaft • Übungen zur Stützkraftschulung („Handstand an der Wand“) • kurze Reflexionsphasen • Stützkraftschulung durch Spiele im Vierfüßlergang, Spinnengang, „Brückenfangen“ <p>L PG</p>
---	--	---	--

3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen

ca. 8 Std.

Die Schülerinnen und Schüler können sich alleine, zu zweit und in der Gruppe durch und über Bewegung mitteilen, ausdrücken und darstellen. Sie können mit und ohne Handgerät gymnastisch-tänzerische Bewegungen entdecken, erproben, erlernen, gestalten und vorführen und einfache Tänze tanzen. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Tanzen – Gestalten – Darstellen“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt. Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts stehen die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln 7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen (1) sich explorierend und kreativ auch mit Handgeräten, Materialien und Objekten bewegen (2) sich ungebunden zu Rhythmus und Musik bewegen (3) gymnastisch-tänzerische Grundformen (Gehen, Laufen, Hüpfen, Federn, Springen, Schwingen) zu Musik, Rhythmen, Sprache, akustischen und optischen Impulsen entwickeln, ausführen und variieren (4) Raumwege, Raum- und Zeitdimensionen erfahren und nutzen (5) mit und durch Bewegungen Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen darstellen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Bewegen zur Musik“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegen zu Impulsen und Musik allein und mit dem Partner nach Vorgabe mit und ohne Handgerät - gehen-laufen-hüpfen-schwingen, oben – unten, schnell – langsam, geradeaus – in Kurven - z.B. Samba-, Klassik-, Rockmusik, „Wir lassen den Reifen tanzen“ <p>Unterrichtsvorhaben „Tänze aus aller Welt“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - traditioneller Kreistanz aus einem anderen Land kennenlernen und üben 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Umsetzung von ausgewählter Musik • „Wir lassen den Reifen tanzen“ • s. Lehrerfortbildungserver https://lehrerfortbildung-bw.de • sachgerechten Umgang mit Geräten thematisieren • Empfehlenswert ist es, eigene Musikbeispiele zusammenzustellen, auch die Kinder können ihre Musikideen beitragen.

	<p>(6) einfache Tänze erlernen und durchführen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Im Zoo“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pantomime: Tiere und Besucher darstellen (Gefühle und Gedanken) <p>Unterrichtsvorhaben „Einen Tanz erlernen und gestalten“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen einfachen Kindertanz in Blockaufstellung kennenlernen und üben (z.B. „car wash“) - anschließende Präsentation in Gruppen/Klasse 	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. mit Eltern oder externen Partnern • Nicht die perfekte Ausführung der einzelnen Bewegungen und Schritte steht im Vordergrund, sondern die Freude am gemeinsamen Tanzen. • 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel • Reflexionsgespräch über Wirkungen und Körpersprache • Tanz „car wash“ s. Lehrerfortbildungserver https://lehrerfortbildung-bw.de • einen einfachen Blocktanz mit jeweils vier bis acht Zählzeiten vorgeben (4/4-Takt) und ggf. einen Takt durch die Kinder gestalten/entwickeln lassen z.B. vier Schritte vor, vier Schritte zurück, klatschen – klatschen – pat-schen – Sprung • Die Musik soll den Kindern gefallen, altersgerecht und für die Kinder hörbar strukturiert sein. • Verbindung zum Schulcurriculum: „Wir üben für die Einschulungsfeier die neuen Erstklässler“ <p>L PG, BTV</p>
--	--	--	---

3.1.6 Bewegungskünste

ca. 8 Std.

Die Schülerinnen und Schüler entdecken, erproben und gestalten Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, alleine, zu zweit und in der Gruppe. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Bewegungskünste“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt. Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts stehen die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen 6. ihre körperliche Ausdrucksfähigkeit nutzen 7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen 2. gemeinsam mit anderen Bewe-</p>	<p>3.1.6 Bewegungskünste (1) einen Gegenstand (zum Beispiel Ballon, Reifen) entsprechend seiner Eigenschaften bewegen (2) Grundbewegungen des Jonglierens ausführen (zum Beispiel Jonglieren mit zwei Tüchern, Vorform der Kaskade, Diabolo) (3) vielfältige Kunststücke mit Partner und Material erproben (zum Beispiel Standbilder bauen, Balancierelemente) (4) grundlegende Elemente der Akrobatik kennen lernen (5) Rollen und Gefühle darstellen (zum Beispiel Pantomime, szenische Darstellung) (6) kurze Bewegungsfolgen und</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Im Zirkus“ (8 Stunden) Exploration Kunststücke mit dem Luftballon/dem Ball und dem Reifen erfinden</p> <ul style="list-style-type: none"> - z.B. den Luftballon in der Luft halten, durch einen Reifen spielen, Ball im Reifen aufsetzen lassen, Zuspiel zum Partner, durch den Reifen springen, Hula Hoop <p>Darstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Statuen und Standbilder bauen mit bildlicher Vorgabe (Körperspannung) - Pantomime, Darstellung der Akteure, auch von Gefühlen/Charakteristika und Tiere im Zirkus: Clown: fröhlich-traurig, Zirkusdi- 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.4 Bewegen an Geräten • 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel • Erwärmung: intensive Laufspiele zur Musik, bereits zur Stundenthematik hinführend • Fangspiele mit Körperkontakt „Bruder hilf“, „Hundehütte“ • Einbettung in Schulleben (Klassenfest oder Projektvorstellung) • Hinweis: Kein Pyramidenbau in Klasse 1/2!

<p>gungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>Kunststücke vorstellen</p>	<p>rektor, Akrobat, Seiltänzer, Pferde, Zuschauer</p> <p>Jonglage:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tuchzupfen, kleine Kunststücke mit dem Tuch: Einbeinstand, Stand auf Bank, im Rhythmus, allein zwei Tücher in der Luft halten, Zuwürfe zu zweit mit zwei/vier Tüchern - Erproben von Tellerjonglage und Jonglierringen <p>Akrobatik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kontakt-/Kooperations-/Körperspannungs-/Vertrauensspiele: Blindenhund, Waschstraße, Baumstammtransport, „Indianerspringen“, „Klebeplatz“ - Balanceübungen mit dem Partner, leichte Einzel- und Partnerübungen am Boden: „V-Stand“, „Unsichtbarer Stuhl“, „Kreisbalance“, Standwaage - Helfergriff/Akrobatengriff <p>Präsentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit Musik und Rollendarstellung 	<p>L PG, BTV</p>
---	-------------------------------	---	------------------

3.1.8.1 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Fahren – Rollen – Gleiten

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen und üben grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten. Sie erproben verschiedene Materialien und Geräte in unterschiedliche Situationen, lernen Risikosituationen einschätzen und beachten grundlegende Sicherheitsaspekte.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Fahren – Rollen – Gleiten“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 6. beim Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>3.1.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten (1) sich mithilfe von Fahr-, Gleit- und Rollgeräten fortbewegen und dadurch ein besonderes Bewegungsgefühl erleben (2) sich auf dem Gerät im dynamischen Gleichgewicht halten (zum Beispiel Waveboard, Einrad, Inline-skating) (3) die Richtung gezielt ändern, bremsen und gegebenenfalls fallen (4) Geschwindigkeit, Fahreigenschaften sowie die Flieh- und Beschleunigungskräfte erfahren (5) einfache Kunststücke allein, zu zweit oder in der Gruppe mit verschiedenen Fahr-, Gleit- und Rollge-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Rollen mit unterschiedlichen Geräten“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explorationsphase mit Rollgeräten wie Roller, Waveboard, Rollbrett, Skateboard, Einrad: Was kann mein Gerät? Wie kann ich bremsen? Was kann ich schon? - Geräte werden getauscht - Strecken fahren mit Verkehrsschildern (z.B. Vorfahrtsstraße, Stoppschild, Spielstraße) <p>Unterrichtsvorhaben „Stationen bauen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stationen zum Thema bremsen, 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Verhalten zur Sicherheit besprechen: <ul style="list-style-type: none"> - Hände – wo kommen sie hin? - Lange Haare müssen zusammengebunden sein! - Rollbretter richtig „parken“ <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">L PG</p>

	räten erproben	anfahen, Kurven fahren, werden von einzelnen Gruppen entworfen und gebaut - Fangspiele mit Rollgeräten, z.B. „Krankenhausfänge“	
--	----------------	--	--

3.1.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erproben auf spielerische Art und Weise ihre Kräfte. Sie lernen, sich an vereinbarte Regeln zu halten, sich in andere hinein zu versetzen und achtsam miteinander umzugehen.

Die Teilkompetenzen des Bereichs „Miteinander und gegeneinander kämpfen“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten 5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen</p>	<p>3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen (1) Vertrauen aufbauen und Körperkontakt zulassen (2) Bewegungen des Gegenübers wahrnehmen und darauf reagieren (3) Grenzen des eigenen Körpers kennenlernen (4) in einfachen Spiel- und Übungsformen ihre Kraft und Geschicklichkeit erproben und vergleichen (5) Stoppsignale des Gegenübers beachten und diese einhalten (6) sich an gemeinsam erarbeitete Rituale halten und Regeln nennen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Körperkontakt“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atomspiel: mit zusätzlichen Aufgaben (z.B.: Es dürfen von der Gruppe nur drei Beine und vier Hände den Hallenboden berühren.) - Vertrauensschaukel mit unterschiedlichen Abständen (Skala 1-3) - Krankenhausfange, Kommando Bimberle, Stäbe führen, „Blindenführung“ (Partner mit der Hand und Daumen führen) <p>Unterrichtsvorhaben „Mit dem Partner kämpfen“ (2 Stunden)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3..1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Laufen zur Musik, die Aufgabenstellung der Gruppengröße anpassen • Signal mit der Partnerin/dem Partner vereinbaren, dass diese/r weiß, man ist bereit • Regeln besprechen und visualisieren als Erinnerung/Hilfestellung • Minimalregel: STOPP! Niemand darf verletzt werden! <p style="background-color: #c8e6c9; display: inline-block; padding: 2px;">L PG</p>

		<ul style="list-style-type: none">- Stationsbetrieb mit z.B.<ul style="list-style-type: none">- Pfützen ziehen- Cowboyreiter- Kissenschlacht- Schatz beschützen- Armdrücken- Krokodil wenden- Mattendrücken	
--	--	---	--

3.1.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten

ca. 8 Std.

Die Schülerinnen und Schüler erproben erlebnispädagogische Inhalte in der Halle, im Gelände und in der Natur. Sie lernen die damit verbundene Verantwortung für die Mitmenschen und die Natur kennen und erleben verstärkt Wagnis und Risiko. Im Miteinander stärken sie ihre Persönlichkeit und bauen Vertrauen zu anderen auf. Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Bewegungsrepertoire durch erste Erfahrungen mit aktuellen Trendsportarten und regionalen Sportarten. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten“ werden auch in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Hier werden ausschließlich die Unterrichtssequenzen in der genannten Stundenzahl berücksichtigt, deren Schwerpunkt in diesem Bereich liegt.

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ und „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen 6. beim Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten (1) sich in ihrer natürlichen Umgebung bewegen und die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung erleben (Erlebnispädagogik, Wintersport) (2) ihre natürliche Umwelt achten und schätzen (3) erlebnispädagogische Inhalte im Gebäude und auf dem Schulgelände erleben (zum Beispiel Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele)</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Kooperative Spiele“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Meeresüberquerung“ mit Teppichfliesen, Mattenrutschen, gemeinsames Aufstehen mit eingehakten Armen, Reifen wandern lassen, auf einer Bank nach Anfangsbuchstaben, Größe, Geburtstag aufstellen, sortieren lassen (Gruppengröße beachten), Umfaller, ... <p>Unterrichtsvorhaben „Wir gehen ins Gelände“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schnitzeljagd im Gelände: Zwei 	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene • Gesprächsregeln aufstellen • gemeinsam über das Erlebnis reflektieren • Das Gelände muss gut „eingrenzbar“ sein (zwei erwachsene Personen als Begleitpersonen für die

	<p>(4) im Rahmen kooperativer Spiele miteinander kommunizieren und kooperieren (5) wagnis- und freudvolle Bewegungssituationen erleben (6) das Erlebte in einfachen Formen reflektieren (7) aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten erproben und erleben</p>	<p>Gruppen gehen in einem bestimmten zeitlichen Abstand nacheinander los. Eine Gruppe versucht, die andere zu fangen, indem sie die gelegten Fährten verfolgt.</p> <p>Unterrichtsvorhaben „Wir gehen in den Wald“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - den Wald erleben – Blindenführung durch den Wald, Lager bauen, Naturmandala legen <p>Unterrichtsvorhaben „Trendsportarten: Beispiel Rope Skipping – eine Einführung“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung von beaded ropes, erproben und explorieren - „Wir lassen das Seil tanzen“ – Vorführung der Ideen Grundsprung thematisieren: Armhaltung etc. - springen üben - springen zur Musik - springen an Stationen 	<p>Durchführung).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Gelände muss gut „eingrenzbar“ sein (zwei erwachsene Personen als Begleitpersonen für die Durchführung). • Iststand der Kinder berücksichtigen • es kann auch mit Hanfseilen gesprungen werden • Fokus auf springen zur Musik <p>L PG, BTV, BNE</p>
--	---	---	--

3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene

Die Schülerinnen und Schüler können sich in den Sportstätten und auf dem Schulgelände orientieren. Sie entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein und lernen den sicheren und sachgerechten Umgang mit Geräten und Materialien. Sie verhalten sich regelgerecht und wenden Hygienemaßnahmen an. Auf eine konkrete Zuordnung der Stundenanzahl in Klasse 2 wurde verzichtet, da das grundlegende, zentrale Stundenthema zu Beginn der Klasse 1 ausgewiesen ist. Die Teilkompetenzen des Bereichs „Orientierung – Sicherheit – Hygiene“ werden grundsätzlich in den anderen Bereichen von „Bewegung, Spiel und Sport“ situativ thematisiert und geschult. Eine klare Trennung der Bereiche ist weder erwünscht noch durchführbar. Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung</p> <p>1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen</p> <p>2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p> <p>6. beim Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p> <p>7. achtsam mit Geräten, Materialien und Bewegungsräumen umgehen</p>	<p>3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>(1) Verhaltens-, Sicherheits- und Hygienemaßnahmen nennen und einhalten (zum Beispiel Ablegen von Schmuck, Sportkleidung)</p> <p>(2) sich mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut machen (zum Beispiel Sporthalle, Sport- und Schulgelände, Schwimmhalle)</p> <p>(3) verantwortlich mit Sportstätten und dem Geräteraum umgehen (zum Beispiel Ordnung im Geräteraum, schonender Umgang mit Sportgeräten, Sauberkeit, Aufräumen)</p> <p>(4) Geräte benennen, sachgerecht aufbauen, abbauen und transportieren</p> <p>(5) bei Bewegungsabläufen helfen, einander führen und tragen (zum</p>	<p>situativ, innerhalb der einzelnen Inhaltsbereiche und Unterrichtsvorhaben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sachgerechter Umgang mit Geräten und Einsatz/Annahme von Partnerhilfen sowie ergänzende Sicherheits- und Verhaltensregeln erfolgen immer explizit und situationsbezogen innerhalb der einzelnen Unterrichtsvorhaben in allen Inhaltsbereichen des Sportunterrichts: • 3.1.1 Körperwahrnehmung • 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel • 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen • 3.1.4 Bewegen an Geräten • 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen • 3.1.6 Bewegungskünste • 3.1.7 Bewegen im Wasser • 3.1.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern

	Beispiel Partnerhilfe und Handfassung beim Balancieren, Blindenführung) (6) Regeln der Körperhygiene beachten (zum Beispiel zweckmäßige Sportkleidung)		L PG
--	---	--	------