

Bildungsplan 2016 Grundschule

*Innovativer
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für Bewegung, Spiel und Sport

Klassen 3/4

Mai 2017



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula	I
Fachspezifisches Vorwort	II
Übersicht über eine mögliche Stundenverteilung der Klassen 3/4	III
Jahresplan.....	1
3.2.1 Körperwahrnehmung	2
3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel.....	4
3.2.3 Laufen – Springen – Werfen	6
3.2.4 Bewegen an Geräten.....	8
3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen	10
3.2.6 Bewegungskünste	11
3.2.7 Bewegen im Wasser.....	12
3.2.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen	16
3.2.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten.....	17
3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene	19
Bewegung, Spiel und Sport – Klasse 4	20
Jahresplan.....	20
3.2.1 Körperwahrnehmung	21
3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel.....	23
3.2.3 Laufen – Springen – Werfen	25
3.2.4 Bewegen an Geräten.....	27
3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen	29
3.2.6 Bewegungskünste	31
3.2.8.1 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Fahren – Rollen – Gleiten	32
3.2.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen	34
3.2.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten.....	36
3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene	38

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 gegebenenfalls 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. 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.

Fachspezifisches Vorwort

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 Schulcurriculums 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 nachfolgenden Beispielcurriculum ist der Inhaltsbereich „**Bewegen im Wasser**“ komplett in der Klasse 3 zu finden, der Inhaltsbereich „**Fahren – Rollen – Gleiten**“ ist ausschließlich der Klasse 4 zugeordnet. Sollte der Schwimmunterricht auf beide Schuljahre der Klassen 3 und 4 verteilt sein, so ist auf eine entsprechende Gewichtung und Anpassung der Teilbereiche zu achten. Durch diese beispielhaften Schwerpunktsetzungen 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. Auf ausführlichere Beschreibungen wird teilweise in der vierten Spalte hingewiesen. Der jeweils angegebene Stundenumfang dient der zeitlichen Orientierung.

Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise

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

Der Link www.lehrerfortbildung-bw.de in der digitalen Version der Beispielcurricula ermöglicht den direkten Zugang zur Übersicht der Spielbeschreibungen und Unterrichtsvorhaben.

Übersicht über eine mögliche Stundenverteilung der Klassen 3/4

Inhaltsbereich		Klasse 3	Klasse 4	Summe
1	Körperwahrnehmung	3	3	
2	Spielen – Spiele – Spiel	16	22	
3	Laufen – Springen – Werfen	6	10	
4	Bewegen an Geräten	11	13	
5	Tanzen – Gestalten – Darstellen	4	6	
6	Bewegungskünste	2	6	
7	Bewegen im Wasser	28	0	
8	Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern			
	8.1 Fahren – Rollen – Gleiten	0	5	
	8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen	4	8	
	8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten	4	5	
9	Orientierung – Sicherheit – Hygiene	1	1	
Summe der Unterrichtsstunden		79	79	158
Verbleibende Freiräume		23	23	46
Gesamtstunden		102	102	204

Bewegung, Spiel und Sport – Klasse 3

Jahresplan

Sport- stunden	September	Oktober	November	Dezember	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli		
1	3.2.9	3.2.7											
2	3.2.7												
3			3.2.4		3.2.5								
4	3.2.2						3.2.2						
5	Schul- curriculum							3.2.8.2			3.2.1		
6									3.2.8.3				
7	Sommerferien	Schul- curriculum					3.2.6	Osterferien					
8									3.2.3		3.2.8.3		
9							3.2.8.2						
10			Herbst- ferien	Weih- nachts- ferien	Winter- ferien						Pfingst- ferien		Schul- curriculum
11							Schul- curriculum						
12													

3.2.1 Körperwahrnehmung 3.2.2 Spielen-Spiele-Spiel 3.2.3 Laufen-Springen-Werfen 3.2.4 Bewegen an Geräten 3.2.5 Tanzen-Gestalten-Darstellen 3.2.6 Bewegungskünste
 3.2.7 Bewegen im Wasser 3.2.8.1 Fahren-Rollen-Gleiten 3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen 3.2.8.3 Erlebnispädagogik-Trendsportarten-Regionale Sportarten
 3.2.9 Orientierung-Sicherheit-Hygiene

3.2.1 Körperwahrnehmung

ca. 3 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler erfahren die Veränderbarkeit ihres Körpers und entdecken die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten. Sie entwickeln ein Verständnis für funktionell richtiges Bewegen.

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 stehen vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ im Vordergrund.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	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>3.2.1 Körperwahrnehmung</p> <p>(1) ihre Körperspannung wahrnehmen und zielgerichtet auf- und abbauen (zum Beispiel einfache Übungen zur Muskelkräftigung und Dehnung, An- und Entspannungsübungen, Achtsamkeitsübungen)</p> <p>(2) ihr Körperschema entwickeln und sich körpergerecht verhalten (zum Beispiel funktionelle Haltung beim Sitzen, Tragen, Stehen, Gehen)</p> <p>(3) eine Bewegungsvorstellung entwickeln, Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen (zum Beispiel Bewegungskorrektur)</p> <p>(4) den Bewegungsumfang ihrer Gelenke erfahren (zum Beispiel Beweglichkeitsschulung)</p> <p>(5) ihre Körpererfahrungen beschreiben</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Der Zoo macht Gymnastik“ (1 Stunde)</p> <p>Übungen zur Muskelkräftigung und Muskeldehnung/Beweglichkeitsschulung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stationslauf mit Tierkarten: jedes Tier steht für eine Kräftigungs-/Dehnungsübung, z.B. <ul style="list-style-type: none"> o „Katze“ – runder Rücken in der Bankstellung o „Krokodil“ – den gestreckten Körper anspannen o „Erdmännchen“ – Langsitz, aufrechtes Sitzen, gerader Rücken <p>Unterrichtsvorhaben „Im Theater“ (1 Stunde)</p> <p>Standbilder bauen mit Partner und in der Gruppe</p> <p>Begriffe als „Standzene“ darstellen und erraten lassen (z.B. Rollen, Sportarten, Alltagssituationen, „Im Zoo“, „Im Schwimmbad“, „In der Schule“, „Elfmeter“)</p>	<p>3.2.4 Bewegen an Geräten</p> <p>Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen</p> <p>3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen</p> <p>3.2.7 Bewegen im Wasser</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>L BTV</p> <p>L PG</p>

		<p>Unterrichtsvorhaben „Ich habe Muckis“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none">- Körperspannung und Muskelkräftigung (z.B. „Vertrauensschaukel“, „Baumstammrollen“)- Spiegelbilder darstellen (z.B. Standwaage, Brücke, Stand auf den Zehenspitzen)- „Luftpumpe“- Partnermassage (z.B. „Pizzabäcker“, „Wettervorhersage“, „Igelball-Massage“)	
--	--	--	--

3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel

ca. 16 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler spielen zu zweit und in Gruppen mit- und gegeneinander (Bewegungsspiele). Sie können komplexere Spielideen verstehen und umsetzen, Spielideen entwickeln, abwandeln und Spiele organisieren. Sie vereinbaren, akzeptieren und gestalten Spielregeln/Ordnungsformen und halten diese ein. Die Schülerinnen und Schüler können in sportartorientierten Spielen mit der Hand und mit dem Fuß (Wurf-, Torschuss- und Rückschlagspiele) einfache technische und taktische Handlungsmuster anwenden (Sportspiele). Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren. 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	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</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 und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>8. „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich erleben, in welchem sie durch Üben und Gelingen Erfolge erzielen können (Persönlichkeitsbildung, Selbstwirksamkeit)</p>	<p>3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel</p> <p>(1) während des Spiels unterschiedliche Rollen einnehmen und entsprechend handeln (zum Beispiel Wechsel zwischen Ballbesitzer und Ballerobere)</p> <p>(2) Spiele unter den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team und Rollen verändern, unter Anleitung und selbstständig spielen</p> <p>(3) Merkmale für faires Verhalten erkennen, benennen und umsetzen</p> <p>(4) Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren</p> <p>(5) aus einem Repertoire „Kleiner Spiele“ (zum Beispiel Lauf- und Fangspiele, Kraft- und Gewandtheitsspiele, Wettspiele, kleine Sportspiele, Treffballspiele, Rückschlagspiele) auswählen und diese selbstständig spielen</p> <p>(6) in einfachen Spielsituationen und</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Spielen in verschiedenen Rollen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – „Agentenball“ – „Schneeballschlacht“ <p>Unterrichtsvorhaben „Sport mit Köpfchen“ (Spiele zur Förderung der exekutiven Funktionen) (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – „Hase im Kohl“ – „Musikstoppspiel“ – „Drache, Ritter und Prinzessin“ – „Schatzsuche“ – „Inselhüpfen“ <p>Unterrichtsvorhaben „Spiele weiter entwickeln“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Notwendigkeit von Regeln erkennen, Spielregeln gemeinsam nach Bedarf verändern und erproben: 	<p>3.2.3 Laufen – Springen – Werfen</p> <p>3.2.7 Bewegen im Wasser</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Spielbeschreibungen des Unterrichtsvorhabens „Spielen in verschiedenen Rollen“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>Verbindliche Spieleliste zur Förderung exekutiver Funktionen – Spielbeschreibungen: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p>

<p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung</p> <p>2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p> <p>3. sachlich kommunizieren, Konflikte wahrnehmen und sind in der Lage, diese zu lösen</p> <p>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen</p>	<p>kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (zum Beispiel zuspülen, annehmen, führen, abspielen)</p> <p>(7) ihre Spielfertigkeiten und Spielfähigkeiten in weiteren Spielformen entwickeln (zum Beispiel Burgball, Tigerball)</p>	<p>z.B. Spielfeld, Spielregel, Anzahl der Spielgegenstände, Anzahl der Spieler, Schrittregeln, Spielzeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - bekannte Spiele verändern, z.B. „Brennball“, Staffelspiele variieren <p>Unterrichtsvorhaben „Spielen mit der Hand“ (5 Stunden)</p> <p>Kleine Spielformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Heiße Kartoffel“ - „Fünferball“/„Zehnerball“ mit Gegner“ - „Tigerball“ - „Stangentorball“ - „Mattenball“ - „Burgball“ <p>Übungsstationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - annehmen, abspielen, dribbeln, passen, führen <p>Unterrichtsvorhaben „Rückschlagspiele erproben“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Federball/Softballtennis - Haltung, Umgang mit dem Schläger - zielgerichtet mit dem Partner spielen - mit Partner oder in der Gruppe 	<p>Spielbeschreibungen des Unterrichtsvorhabens „Spielen mit der Hand“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>Möglichkeiten der Mannschaftsbildung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nach Geburtsmonat/Geburtstag - nach Anfangsbuchstaben - über Spiele wie „Freunde suchen“ abzählen - Farbkarten oder Spielkarten ziehen - farbige Handgeräte - sich selbst einer Mannschaft zuordnen - feste Sitz- oder Tiergruppen aus dem Klassenzimmer <p>LPG</p>
---	--	---	---

3.2.3 Laufen – Springen – Werfen

ca. 6 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler laufen, springen und werfen auf vielfältige und spielerische Art und Weise. 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 stehen vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	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 2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen 6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>3.2.3 Laufen – Springen – Werfen (1) aus unterschiedlichen Positionen schnell starten und kurze Strecken mit maximaler Geschwindigkeit laufen (Elemente der Schnelllauftechnik) (2) Hindernisse schnell und rhythmisch überlaufen (3) ausdauernd laufen und dabei ein Gefühl für Tempo, Zeitdauer und Strecke entwickeln (mindestens 10 Minuten) (4) in der Halle und im Gelände orientierend laufen und verantwortungs- und umweltbewusst handeln (5) zielgerichtet in die Weite und die Höhe springen (Elemente der Weit- und Hochsprungtechnik) (6) Schlagwurfbewegungen/gerader Wurf aus dem Stand und dem Dreischrittanlauf ausführen (7) ihre Lauf-, Sprung- und Wurferfahrungen erweitern und reflektieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Reaktionsschulung“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> – loslaufen/starten aus unterschiedlichen Positionen – unterschiedliche Startsignale (optisch, akustisch, visuell) – „Additionssprint“ – „Schere, Stein, Papier“ <p>Unterrichtsvorhaben „Orientierungslauf im Gelände“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> – ausdauerndes Laufen alleine, mit Partner oder in der Gruppe: Laufen nach Plan, zu Markierungspunkten – „Detektivlauf“ – „Bandenlauf“ <p>Unterrichtsvorhaben „Springen in die Weite“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Stationen zum Weitsprung (einbeiniger Absprung, Beine und Arme nach vorne bringen) 	<p>3.2.1 Körperwahrnehmung 3.2.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Spielbeschreibung des Unterrichtsvorhabens „Detektivlauf“ und „Bandenlauf“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - über Markierungen und Hindernisse <p>Unterrichtsvorhaben „Weitwurf“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - erlernen der Schlagwurfbewegung - Wurfhaltung, Beinstellung, Bewegungsablauf - mit Anlauf (Dreischrittanlauf) - Zonenweitwurf - „Hoch-Weit-Wurf“ 	<p>Unterschiedliche Bälle und Wurfgegenstände nutzen (z.B. Schlagbälle, Wurfbälle, Tennisringe, zusammengeknotete Seile)</p> <p>Herstellen von eigenen Wurfgeräten (z. B. Schweifbälle) fächerübergreifend</p> <p>Bewegungsvorstellung geben, Bewegungsanweisungen umsetzen</p> <p>L BNE L PG</p>
--	--	---	---

3.2.4 Bewegen an Geräten

ca. 11 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler bewältigen vielseitige offene und gebundene turnerische Bewegungsaufgaben an Geräten und Gerätelandschaften. Sie entwickeln ihre turnerischen Grundfertigkeiten weiter und können diese bei komplexeren Bewegungsanforderungen anwenden.

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	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln</p> <p>7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p> <p>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</p> <p>1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen</p>	<p>3.2.4 Bewegen an Geräten</p> <p>(1) ihre Körperspannung zielgerichtet zum Erlernen turnerischer Bewegungen und Bewegungsanforderungen anwenden (zum Beispiel den Körper auf Händen stützen, in der Holmengasse, beim Handstand)</p> <p>(2) komplexe Balancierübungen bewältigen (zum Beispiel Bewegungsfolgen mit zusätzlichem Material, Bällen und Tennisringen)</p> <p>(3) Gerätearrangements überwinden und bewältigen, sie nach Vorgabe nutzen, verändern und themenbezogen selbst gestalten</p> <p>(4) ungewohnte räumliche und gerätespezifische Bewegungsanforderungen im Drehen, Fliegen und Rollen erfahren</p> <p>(5) turnspezifische Bewegungen ausführen, (zum Beispiel Rollen, Sprin-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Geräteaufbau und Helfergriffe“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bank-, Matten- und Kastentransport mit sachgerechtem Aufbau – Klammergriff beim Stützen anwenden (Stützhilfe beim Aufknien auf Kästen) – Sandwichgriff bei Niedersprüngen von Kästen anwenden (z.B. Strecksprung) <p>Unterrichtsvorhaben „Turnen an Balancierstationen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aufbau von Stationen nach Vorgabe – Gleichgewichtsschulung auf stabilen und labilen Unterlagen <p>Unterrichtsvorhaben „Kunststücke am Boden“ (5 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Stützkraftschulung 	<p>Sicherheit: Letzte Kontrolle nach Aufbau vor Nutzung erfolgt immer durch Lehrkraft!</p> <p>3.2.1 Körperwahrnehmung 3.2.6 Bewegungskünste 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Die Unfallkasse NRW hat eine hilfreiche Broschüre zu diesem Thema veröffentlicht: „Fachfremd Sport unterrichten in der Grundschule – Bewegen an Geräten – Turnen“ (2014, 2. Auflage). Um die Broschüre herunterzuladen, bitte den folgenden Link in die URL-Adresse des Browsers eingeben: (Beim Kopieren die Leerzeichen bitte entfernen.) https://www.unfallkasse-nrw.de/</p>

<p>2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>gen, Überschlagen, Auf- und Abschwingen, Felgbewegungen) mit und ohne Geländehilfe bzw. Gerätehilfe (6) an Ringen, Barren und Reck schwingen (7) einen Sprung auf und über ein Großgerät ausführen, auch mit Absprunghilfe (zum Beispiel Hockwende, Aufhocken, Grätschsprung) (8) Bewegungsfolgen zusammenstellen und präsentieren (zum Beispiel Übungsverbindungen an Gerätebahnen und -kombinationen, Rad – Rolle – Strecksprung) (9) synchron in der Gruppe turnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Handstand (verschiedene Formen des Handstandes, z.B. „Zappelhandstand“, Wandhandstand, Handstand am/vom Kasten) - üben und festigen von Turnelementen: Rad, Rolle vorwärts, Rolle rückwärts, Strecksprung - Bewegungsverbindungen (z. B. Rolle vorwärts – Strecksprung – Rad) - synchron mit einem Partner turnen - eigene Übungsverbindungen mit dem Partner erfinden und vorführen <p>Unterrichtsvorhaben „Bewegen in der Bewegungslandschaft“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Die Indianer sind los“ 	<p>fileadmin/server/download/praevention_in_nrw/praevention_nrw_39.pdf (Internetadresse zuletzt geprüft am 27.4.2017)</p> <p>„Balancieren an Geräten“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Die Indianer sind los“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>LP G</p>
--	--	--	---

3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen

ca. 4 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler können in Kombination mit Rhythmus, Sprache und Musik, auch mit Handgeräten, gymnastisch-tänzerisch, kreativ-gestalterisch improvisieren, Bewegungen entdecken, erproben, gestalten, variieren und präsentieren. Sie können Tänze erlernen, entwickeln, gestalten und vorführen. 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 vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Medienbildung“ und „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 6. ihre körperliche Ausdrucksfähigkeit nutzen 7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p>	<p>3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen (1) sich ohne und mit Handgerät, Materialien und Objekten zu Musik im Raum bewegen (zum Beispiel Raumwege, Raumebenen) (2) Bewegungsfolgen zur Musik rhythmisch alleine, mit Partnerin/Partner und in der Gruppe ausführen und variieren (3) Kinder- und Trendtänze sowie Tänze unterschiedlicher Stilrichtungen zu zweit und in der Gruppe erlernen, entwickeln und üben (4) Präsentationen gestalten</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Wir lernen einen Tanz“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – einfache Grundschritte (gehen, laufen, Anstellschritt, kicken, tippen, V-Schritt, Seit-Kreuz-Schritt, Nachstellschritt) – Hinzunahme von Armbewegungen (z.B. schwingen, kreisen, klatschen) – einen Tanz kennenlernen (z. B. „Car Wash“, „Ein Hoch auf uns“, Square Dance) und diesen in verschiedenen Aufstellungsformen tanzen <p>Unterrichtsvorhaben „Wir erfinden einen Tanz“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – eigenständige Komposition erlernter Grundschritte und Armbewegungen, Raumwegen und Raumebenen mit Partner, in der Gruppe zu Musik mit anschließender Präsentation 	<p>3.2.6 Bewegungskünste 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Tanzen muss nicht immer in festgelegten Tanzchoreografien geschehen, daher beim Stundenaufbau den Kindern Möglichkeiten lassen, die Musik wahrzunehmen, selbst zu interpretieren und sich frei dazu zu bewegen.</p> <p>Tanzbeschreibungen: „Car Wash“/„Ein Hoch auf uns“ www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>Einfache Requisiten und Verkleidungen erleichtern den Zugang zur „Tanzrolle“ (z.B. Hüte, Tücher).</p> <p style="text-align: right;">L BTV L PG L MB</p>

3.2.6 Bewegungskünste

ca. 2 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, mit der Partnerin/dem Partner und in der Gruppe ausführen, selbst entwickeln, üben und präsentieren.

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 vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“, „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ sowie „Medienbildung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 6. ihre körperliche Ausdrucksfähigkeit nutzen 7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p>	<p>3.2.6 Bewegungskünste (1) grundlegende Elemente der Jonglage (zum Beispiel mit Tüchern, Diabolo, Tellern, Bällen) erweitern (2) vielfältige Kunststücke mit der Partnerin/dem Partner und Material entwickeln (zum Beispiel Rope Skipping, Einrad) (5) Kunststücke und kleine Bewegungsabfolgen alleine, zu zweit und in der Gruppe gestalten und präsentieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Wir jonglieren“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gegenstände im Stand und in der Fortbewegung in der Luft halten (z.B. Chiffontücher, Jonglagebälle, Jonglageringe) – jonglieren mit drei Tüchern (Kaskade) – Jonglageringe: Zuwürfe zu zweit und in der Gruppe 	<p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p style="margin-left: 20px;"> L BTV L PG L MB </p>

3.2.7 Bewegen im Wasser

ca. 28 Stunden

In überwiegend spielerischer Form steigern die Schülerinnen und Schüler ihre Sicherheit im Wasser. Sie können in mindestens einer Schwimmart sicher schwimmen und eröffnen sich dadurch den Zugang zum Bewegungsraum Wasser. Die Entwicklung der Schwimmfähigkeit ist grundlegend für die sportliche und gesundheitspräventive Betätigung im Alltag (Freizeitgestaltung). Die Kinder lernen weitere Schwimmmarten kennen. Die Schülerinnen und Schüler erlernen verschiedene Sprünge. Sie können in die Tiefe und auf Strecke 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	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</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 und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>8. „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich erleben, in welchem sie durch Üben und Gelingen Erfolge erzielen (Persönlichkeitsbildung, Selbstwirksamkeit)</p>	<p>3.2.7 Bewegen im Wasser</p> <p>(1) variantenreich im Wasser spielen</p> <p>(2) eine Schwimmart sicher in der Gesamtkoordination von Arm-, Beinbewegung und Atmung ausführen</p> <p>(3) Technikmerkmale weiterer Schwimmmarten kennen lernen (Brust-, Kraul- und Rückenkraultschwimmen)</p> <p>(4) das schnelle und ausdauernde Schwimmen verbessern</p> <p>(5) aus verschiedenen Ausgangsstellungen, fuß- und kopfwärts, aus verschiedenen Absprunghöhen vielfältig springen (ausreichende Wassertiefe!)</p> <p>(6) ins tiefe Wasser springen und vollständig untertauchen</p> <p>(7) Gegenstände im tieferen Wasser mit den Händen ertauchen</p> <p>(8) in die Tiefe und die Weite orientiert tauchen (zum Beispiel durch Rei-</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Sicher ins und im Schwimmbad“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baderegeln - Verhalten im Schwimmbad - Hygiene <p>Unterrichtsvorhaben „Wassergewöhnung im stehiefen Wasser“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - freies Spiel - blubbern ins Wasser - pusten von unterschiedlichen Bällen - partnerweise schieben/ziehen - partnerweise: unter Wasser Anzahl von Fingern zeigen und Anzahl nennen lassen - Brett als „Serviertablett“ transportieren oder auf Kopf balancieren 	<p>3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p>

	fen)	<p>Unterrichtsvorhaben „Kraulschwimmtechnik“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kraulbeinschlag mit/ohne Spritzen - Kraulbeinschlag am Beckenrand - Kraulbeinschlag mit Schwimmbrett - Kraulbeinschlag in Rückenlage mit/ohne Brett - Kraulbeinschlag in Seitenlage - Kraulen – Armarbeit: Ein-Armzug mit Brett - Atemtechnik mit Brett: Ausatmen ins Wasser – Einatmen seitlich (Kopf drehen) - Arm- und Beinschlag koordinieren - Delfinbeinschlag mit Brett - schwimmen mit Flossen: Kraul-/Delfinbeinschlag <p>Unterrichtsvorhaben „Springen ins Wasser“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ins Wasser gleiten vom Beckenrand - springen vom Rand fußwärts - Weitsprung fußwärts - Spaßsprünge fußwärts - springen vom Rand: kopfwärts <ul style="list-style-type: none"> o aus dem Sitz o aus der Hocke o aus dem Stand mit gebeugten Knien - Startsprung mit Gleitphase - springen vom Startblock fuß- und kopfwärts - eintauchen und langes Gleiten <p>Unterrichtsvorhaben „Tauchen“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - tauchen nach Ringen mit geöffneten 	<p>Sicherheitshinweise beachten!</p> <p>Springen: Nur bei ausreichender Wassertiefe! Nicht im Lehrschwimmbecken! Vom Beckenrand aus nur aus dem Stand springen!</p> <p>Tauchen: Alle Schüler ständig beobachten und immer wieder abzählen!</p>
--	------	---	--

		<p>Augen</p> <ul style="list-style-type: none"> - im stehetiefen Wasser: tauchen durch gespreizte Beine an- derer: zu zweit, zu dritt, zu viert, ... - Tauchspiele z.B. mit Ringen - tauchen durch Reifen - „Hechtschießen“/„Raketenschießen“ - Streckentauchen (quer zur Bahn – an Startblöcken orientieren) <p>Unterrichtsvorhaben „Springen vom Brett“ (3 Stunden)</p> <p>Springen vom Einmeterbrett</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit drei Schritten Anlauf und beid- beinigem Absprung - Fußsprünge - Fußsprünge mit Kunststücken (z.B. Anhocken, Angrätschen, Anwinkeln) - Kopfsprung - Fantasiesprünge - springen vom Dreimeterbrett <p>Unterrichtsvorhaben „Ausdauernd schwimmen“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ausdauernd schwimmen <ul style="list-style-type: none"> o Bahnen schwimmen (z.B. längs, quer, diagonal, zick- zack, im Karree) o Intervallschwimmen: eine Bahn – Pause – zwei Bahnen – Pause – drei Bah- nen, ... <p>Unterrichtsvorhaben „Brustschwimmtechnik“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brustbeinschlag sitzend auf der 	<p>Springen vom Brett: Aufsichtspflicht wahrnehmen – Ge- fährdungen vermeiden!</p>
--	--	---	--

		<p>Treppe/dem Boden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brustbeinschlag am Rand, mit Brett, ohne Brett - Brustarmzug in Bauchlage am Rand – Arme im Wasser - Brustarmzug mit Pullbuoys/Noodles zwischen den Oberschenkeln - Gleitphase erkennen und nutzen - Koordination von Armzug, Beinschlag, Gleitphase - Atemtechnik: Ausatmen ins Wasser <p>Unterrichtsvorhaben „Spiele im Wasser“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - freies Spiel - Fangspiele im Wasser, z.B. <ul style="list-style-type: none"> o „ABC-Fänge“ o „Wer hat Angst vorm ...“ o „Katz und Maus“ o „Tigerball“ - Gegenstände auf Brettern transportieren - Personen auf Matten/Matratzen transportieren - Wasserballspiele (z.B. Ball auf gegenüberlicher Seite auf Beckenrand ablegen) - „Jägerball“ – alle gegen alle (wer getroffen ist, sitzt auf Beckenrand – immer maximal drei Spieler) - „Rollende Kette“ (rücklings, seitlings zum Wasser) 	<p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Spiele im Wasser“ www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>L PG</p>
--	--	---	---

3.2.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen

ca. 4 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler erproben auf spielerische Art und Weise in Ring-, Rauf- und Kampfsituationen ihre Kräfte. Sie halten sich an vereinbarte Regeln, können sich in andere hineinversetzen und lernen sich gegenseitig zu respektieren.

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 stehen vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>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</p> <p>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen</p>	<p>3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen</p> <p>(1) Bewegungen des Gegenübers wahrnehmen und darauf reagieren</p> <p>(2) ihr Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen und ihre Kraft situationsangemessen einsetzen, ohne einander zu verletzen</p> <p>(3) elementare Grifftechniken erlernen (zum Beispiel Ziehen, Schieben, Drücken) und in spielerischen Kämpfen anwenden</p> <p>(4) ihr Gegenüber in spielerischen Rauf-, Ring- und Kampfsituationen respektieren</p> <p>(5) nach vorgegebenen und gemeinsam vereinbarten Regeln raufen, ringen und kämpfen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben</p> <p>„Rauf- und Kampfspiele“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fair Play, Minimalregel („Niemand darf verletzt werden!“) - Rituale zum Kampfbeginn und -ende - Körperkontaktspiele (z.B. Fangspiele, Transportspiele, Entspannungschaukel) - Gleichgewichtsspiele mit dem Partner (aus dem Gleichgewicht bringen) - Ziehspiele (z.B. Partner über Linie ziehen) - „Wegschieben“ - „Käseklaue“: Medizinball erobern - „Mausefalle“ - „Schildkröten wenden“ - „Kokosnüsse ernten“ - „Möhrenziehen“/„Ein Indianerstamm hält zusammen“ - „Mattenkönig“ (den Partner von der Weichbodenmatte schieben) - „Eisbärenspiel“ 	<p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Sicherheitsregeln beachten! (Kleidung, Schuhe, Schmuck, Mattenabsicherung)</p> <p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Miteinander und gegeneinander kämpfen“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Miteinander und gegeneinander kämpfen: Mattenkönig“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>L BTV</p> <p>L PG</p>

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

ca. 4 Stunden

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. Die Schülerinnen und Schüler lernen im gemeinsamen Erleben eigene Stärken und Grenzen kennen und akzeptieren, lernen andere wertzuschätzen und zu unterstützen. Erlebnispädagogische Situationen unterstützen die Kinder dabei, einen Platz in der Gemeinschaft zu finden. Im Miteinander stärken sie ihre Persönlichkeit und bauen Vertrauen zu anderen auf. Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Bewegungsrepertoire durch die Ausübung aktueller Trendsportarten und regionaler 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 stehen vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“, „Berufliche Orientierung“ und „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>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</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>3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten</p> <p>(1) sich in ihrer natürlichen Umgebung bewegen und die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung erleben und nutzen (Erlebnispädagogik, Wintersport)</p> <p>(2) ihre natürliche Umwelt achten und schätzen</p> <p>(3) erlebnispädagogische Inhalte im Gebäude und auf dem Schulgelände erleben (zum Beispiel Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele)</p> <p>(4) im Rahmen kooperativer Spiele miteinander kommunizieren und gemeinsame Strategien entwickeln</p> <p>(5) Wagnis und Risiko erleben</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Wir erleben was“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – bewegen mit dem Langseil mit Gruppenaufgaben (z.B. Anzahl der Durchschläge vorher schätzen, keine Leerschläge, Durchlaufen bzw. Überlaufen zu zweit, zu viert, zu acht, ...) – „Mattenrutschen“ – „Umfaller mit Weichbodenmatte“ – „Gletscherspalte“ – „Ordnen auf Langbank“ – „Jurtenkreis“ – „Spinnennetz“ – „Vertrauenslauf durch Gasse“ – „Balltransport mit Seilen“ – „Sumpfüberquerung mit Teppichfliesen“ – „Schere, Stein, Papier mit Fan- 	<p>3.2.1 Körperwahrnehmung</p> <p>3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel</p> <p>3.2.4 Bewegen an Geräten</p> <p>3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Wir erleben was“ www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>L BNE</p> <p>L BTV</p> <p>L PG</p> <p>L BO</p>

<p>3. sachlich kommunizieren, Konflikte wahrnehmen und sind in der Lage, diese zu lösen</p> <p>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen</p> <p>6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>(6) das Erlebte beschreiben und reflektieren</p> <p>(7) aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten kennenlernen</p> <p>(8) Sport- und Freizeitmöglichkeiten in ihrer Umgebung nutzen</p>	<p>Club“ („Schnick – Schnack – Schnuck“)</p> <p>– „Berggipfel erklimmen“</p>	
--	--	--	--

3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene

ca. 1 Stunde

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein. Sie lernen den sicheren und sachgerechten Umgang mit Geräten sowie einfache Helfergriffe und wenden dies sachgerecht 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 diesem 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	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>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>7. achtsam mit Geräten, Materialien und Bewegungsräumen umgehen</p>	<p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>(1) Großgeräte und einfache Geräteverbindungen nach Vorgabe sachgerecht auf- und umbauen, absichern und abbauen</p> <p>(2) einen Helfergriff anwenden (zum Beispiel Klammergriff, Sandwichgriff)</p> <p>(3) Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln einhalten (zum Beispiel Wassertiefe einschätzen)</p> <p>(4) Regeln der Körperhygiene beachten (zum Beispiel Sportkleidung, duschen vor und nach dem Schwimmunterricht)</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Sport in der 3. Klasse – aber sicher“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sportkleidung – Notwendigkeit und deren Funktion - Verhaltensregeln und Sicherheit im Unterricht, in der Sporthalle, im Gelände und den Sportanlagen - Gerätetransport, -benennung und -sicherung 	<p>Es ist hier nur eine Stunde mit dem zentralen Stundeninhalt zu Schuljahresbeginn aufgeführt. 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 Bewegungs-, Spiel- und Sportunterrichts:</p> <p>3.2.1 Körperwahrnehmung 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel 3.2.3 Laufen – Springen – Werfen 3.2.4 Bewegen an Geräten 3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen 3.2.6 Bewegungskünste 3.2.7 Bewegen im Wasser 3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern</p> <p>L PG</p>

Bewegung, Spiel und Sport – Klasse 4 Jahresplan

Sport- stunden	September	Oktober	November	Dezember	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	
1	3.2.9	3.2.2									3.2.6	
2	3.2.2											
3			3.2.1	3.2.4	3.2.5		3.2.1	3.2.6	3.2.8.3		3.2.5	
4	3.2.8.2											
5	Schul- curriculum										3.2.8.1	
6									3.2.3			
7	Sommerferien	Schul- curriculum	3.2.8.1				3.2.8.2	Osterferien				
8											3.2.8.3	
9												
10			Herbst- ferien	Weih- nachts- ferien	Winter- ferien						Pfingst- ferien	Schul- curriculum
11							Schul- curriculum					
12												

3.2.1 Körperwahrnehmung
3.2.2 Spielen-Spiele-Spiel
3.2.3 Laufen-Springen-Werfen
3.2.4 Bewegen an Geräten
3.2.5 Tanzen-Gestalten-Darstellen
3.2.6 Bewegungskünste
3.2.7 Bewegen im Wasser
3.2.8.1 Fahren-Rollen-Gleiten
3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen
3.2.8.3 Erlebnispädagogik-Trendsportarten-Regionale Sportarten
3.2.9 Orientierung-Sicherheit-Hygiene

3.2.1 Körperwahrnehmung

ca. 3 Stunden

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	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>2.1 Körperwahrnehmung</p> <p>(1) ihre Körperspannung wahrnehmen und zielgerichtet auf- und abbauen (zum Beispiel einfache Übungen zur Muskelkräftigung und Dehnung, An- und Entspannungsübungen, Achtsamkeitsübungen)</p> <p>(2) ihr Körperschema entwickeln und sich körpergerecht verhalten (zum Beispiel funktionelle Haltung beim Sitzen, Tragen, Stehen, Gehen)</p> <p>(3) eine Bewegungsvorstellung entwickeln, Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen (zum Beispiel Bewegungskorrektur)</p> <p>(4) den Bewegungsumfang ihrer Gelenke erfahren (zum Beispiel Beweglichkeitsschulung)</p> <p>(5) ihre Körpererfahrungen beschreiben</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Bewegungsvorstellung entwickeln“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsabfolge beschreiben (z. B. Handstand) - Wahrnehmung und Benennung der angespannten Körperteile - Beschreibung des Körpergefühls - Umsetzen der Bewegungsvorschläge zur Verbesserung und Bewegungskorrektur - Reflexion <p>Unterrichtsvorhaben „Im Fitnessstudio“ (1 Stunde)</p> <p>Stationen zum Bereich</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kräftigung - Ausdauer (z.B. Seil springen) - Beweglichkeit - Intervalltraining <p>Unterrichtsvorhaben „Kräfte messen“ (1 Stunde)</p>	<p>3.2.4 Bewegen an Geräten</p> <p>3.2.7 Bewegen im Wasser</p> <p>3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen</p> <p>Abläufe visualisieren z.B. über Bilder, Filme</p> <p>Reflexionsgespräche über das eigene Körpergefühl und Körpererfahrung, über Anstrengung und das Einhalten von Regeln.</p> <p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Kräfte messen“</p>

		<ul style="list-style-type: none">- „Armdrücken“- „In Pfützen ziehen“- „Rücken drücken“- „Schildkröten wenden“	<p>www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>LPG</p>
--	--	---	--

3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel

ca. 22 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler sammeln beim Spielen Bewegungs- und Sinneserfahrungen und gewinnen Bewegungssicherheit. Sie lernen verschiedene Materialien, Gegenstände und Kleingeräte kennen und können fantasievoll 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	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</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 und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen</p> <p>8. „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich erleben, in welchem sie durch Üben und Gelingen Erfolge erzielen können (Persönlichkeitsbildung, Selbstwirksamkeit)</p>	<p>3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel</p> <p>(1) während des Spiels unterschiedliche Rollen einnehmen und entsprechend handeln (zum Beispiel Wechsel zwischen Ballbesitzer und Ballerobere)</p> <p>(2) Spiele unter den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team und Rollen verändern, unter Anleitung und selbstständig spielen</p> <p>(3) Merkmale für faires Verhalten erkennen, benennen und umsetzen</p> <p>(4) Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren</p> <p>(5) aus einem Repertoire „Kleiner Spiele“ (zum Beispiel Lauf- und Fangspiele, Kraft- und Gewandtheitsspiele, Wettspiele, kleine Sportspiele, Treffballspiele, Rückschlagspiele) auswählen und diese selbstständig spielen</p> <p>(6) in einfachen Spielsituationen und</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Sport mit Köpfchen“ (Spiele zur Förderung der exekutiven Funktionen) (5 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – „Hase im Kohl“ – „Musikstoppspiel“ – „Drache, Ritter und Prinzessin“ – „Schatzsuche“ – „Inselhüpfen“ <p>Unterrichtsvorhaben „Kleine Spiele spielen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Staffelspiele – Platzsuchspiele – Treffballspiele – Fangspiele – Kraft- und Gewandtheitsspiele <p>Unterrichtsvorhaben „Kleine Spiele weiter entwickeln“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Notwendigkeit von Regeln erken- 	<p>3.2.3 Laufen – Springen – Werfen</p> <p>3.2.7 Bewegen im Wasser</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Verbindliche Spielaliste zur Förderung exekutiver Funktionen – Spielbeschreibungen: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen</p>

<p>2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung</p> <p>2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p> <p>3. sachlich kommunizieren, Konflikte wahrnehmen und sind in der Lage, diese zu lösen</p> <p>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen konstruktiv umgehen</p>	<p>kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (zum Beispiel zuspülen, annehmen, führen, abspielen)</p> <p>(7) ihre Spielfertigkeiten und Spielfähigkeiten in weiteren Spielformen entwickeln (zum Beispiel Burgball, Tigerball)</p> <p>(8) in vereinfacht gestalteten sportorientierten Spielen (zum Beispiel Minihandball, Minivolleyball) ihre Spielfertigkeiten und -fähigkeiten erweitern (zum Beispiel aus dem Lauf ein Ziel treffen, freilaufen, sich anbieten und Mitspielende sinnvoll einsetzen, die Flugbahn des Spielobjekts einschätzen, freie Räume nutzen)</p>	<p>nen, Spielregeln gemeinsam nach Bedarf verändern und erproben: z.B. Spielfeld, Spielregel, Anzahl der Spielgegenstände, Anzahl der Spieler, Verhalten, Schrittregeln, Spielzeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - bekannte Spiele verändern z.B. „Brennball“, Staffelspiele variieren, „Geräteball“ <p>Unterrichtsvorhaben Wurfspiel „Minihandball“ – Entwicklung von Spielfähigkeit (7 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teamspiele ohne Gegner - ins Ziel treffen - Vorteil herausspielen (Überzahlsituationen) - anbieten und orientieren - Teamspiele mit Gegner: „Aufsetzerball“, 3:3-Situationen, Überzahlspiel, Kleingruppen, „Stangentorball“ in Kleingruppen <p>Unterrichtsvorhaben Torschussspiel „Uni-Hockey“ – Entwicklung von Spielfähigkeit (5 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Schläger und Ball - passen, dribbeln, zielen - Parcours und Stationen zur Ballgeschicklichkeit - Spiel 3:3 	<p>Spielbeschreibungen des Unterrichtsvorhabens „Spielen in verschiedenen Rollen“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>L PG</p>
--	---	--	---

3.2.3 Laufen – Springen – Werfen

ca. 10 Stunden

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	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>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</p> <p>2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p> <p>6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>3.2.3 Laufen – Springen – Werfen</p> <p>(1) aus unterschiedlichen Positionen schnell starten und kurze Strecken mit maximaler Geschwindigkeit laufen (Elemente der Schnelllauftechnik)</p> <p>(2) Hindernisse schnell und rhythmisch überlaufen</p> <p>(3) ausdauernd laufen und dabei ein Gefühl für Tempo, Zeitdauer und Strecke entwickeln (mindestens 10 Minuten)</p> <p>(4) in der Halle und im Gelände orientierend laufen und verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p> <p>(5) zielgerichtet in die Weite und die Höhe springen (Elemente der Weit- und Hochsprungtechnik)</p> <p>(6) Schlagwurfbewegung/gerader Wurf aus dem Stand und dem Dreischrittanlauf ausführen</p> <p>(7) ihre Lauf-, Sprung- und Wurferfahrungen erweitern und reflektieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Hürdenlauf“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – kurze Strecken rhythmisch über Hindernisse und Hürden laufen – „schnelle“ Hindernisbahn gestalten und überlaufen <p>Unterrichtsvorhaben „Sprint“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – auf Startsignale schnell reagieren – Starttechnik Hochstart – Schnelllauftechnik: Kopfhaltung, Körperhaltung, Armeinsatz, Fuß-einsatz <p>Unterrichtsvorhaben „Orientierungslauf im Gelände“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – ausdauerndes Laufen alleine, mit Partner und in der Gruppe – Laufen nach Plan (z.B. zu Markierungspunkten) – Suchlauf im Gelände 	<p>3.2.1 Körperwahrnehmung</p> <p>3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel</p> <p>3.2.8.3 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Laufverhalten im Gelände besprechen „Wir bleiben auf den Wegen.“</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Laufen in der näheren Umgebung - „Detektivlauf“ - „Bandenlauf“ <p>Unterrichtsvorhaben „Springen in die Höhe“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stationen zum Hochsprung: Schersprung, Fosbury Flop erproben <p>Unterrichtsvorhaben „Zonenweitwurf“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - üben der Schlagwurfbewegung – alleine und mit Partner - Wurfhaltung, Beinstellung - mit Anlauf (Dreischrittanlauf) - in Zonen treffen - in die Höhe/Weite werfen 	<p>Spielbeschreibung des Unterrichtsvorhabens „Detektivlauf“ und „Bandenlauf“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>Absprung, Anlauf thematisieren</p> <p>L BNE L BTV L PG</p>
--	--	---	---

3.2.4 Bewegen an Geräten

ca. 13 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler bewältigen vielseitige offene und gebundene turnerische Bewegungsaufgaben an Geräten und Gerätelandschaften. Sie entwickeln ihre turnerischen Grundfertigkeiten weiter und können diese bei komplexeren Bewegungsanforderungen anwenden.

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 stehen vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ und „Medienbildung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln</p> <p>7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p> <p>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</p> <p>1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie un-</p>	<p>3.2.4 Bewegen an Geräten</p> <p>(1) ihre Körperspannung zielgerichtet zum Erlernen turnerischer Bewegungen und Bewegungsanforderungen anwenden (zum Beispiel den Körper auf Händen stützen, in der Holmen-gasse, beim Handstand)</p> <p>(2) komplexe Balancierübungen bewältigen (zum Beispiel Bewegungsfolgen mit zusätzlichem Material, wie Bällen und Tennisringen)</p> <p>(3) Gerätearrangements überwinden und bewältigen, sie nach Vorgabe nutzen, verändern und themenbezo-gen selbst gestalten</p> <p>(4) ungewohnte räumliche und gerätespezifische Bewegungsanforderungen im Drehen, Fliegen und Rollen erfahren</p> <p>(5) turnspezifische Bewegungen ausführen, (zum Beispiel Rollen, Springen, Überschlagen, Auf- und Abschwingen, Felgbewegungen) mit und</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Turnen am Bankstern“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsverbindungen: überradeln, aufhocken, Nachstellschritt, Hocke, Strecksprung - synchron in einer Gruppe turnen und präsentieren <p>Unterrichtsvorhaben „Springen über Geräte“ (5 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hockwende über schräge Bänke, über Kästen mit und ohne Absprunghilfe mit sicherer Landung - Nutzung des Sprungbrettes: Anlauf und Absprung verbinden (beidbeiniger Absprung) - aufhocken, Niedersprung - sichere Landung (Helfergriff anwenden: Sandwichgriff) <p>Unterrichtsvorhaben „Turnen an Ringen“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - an den ruhenden Ringen halten, Kerze im Hang, Sprung in den Stütz, Stütz ausbalancieren 	<p>3.2.1 Körperwahrnehmung</p> <p>3.2.6 Bewegungskünste</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Die letzte Kontrolle nach Aufbau vor Nutzung erfolgt immer durch Lehrkraft!</p> <p>In jeder Stunde auf Angebote zur Stützkraftschulung und Körperspannung/Kräftigung achten!</p> <p>Zusatzangebote bereitstellen, um Wartezeiten zu vermeiden (Kleingeräte wie Seile, Reifen – aber keine Bälle!)</p> <p>Ringe in Brust-/Hüfthöhe</p> <p>Die Unfallkasse NRW hat eine hilferei-</p>

<p>terstützen 2.gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen</p>	<p>ohne Gelände- bzw. Gerätehilfe (6) an Ringen, Barren und Reck schwingen (7) einen Sprung auf und über ein Großgerät ausführen, auch mit Absprunghilfe (zum Beispiel Hockwende, Aufhocken, Grätschsprung) (8) Bewegungsfolgen zusammenstellen und präsentieren (zum Beispiel Übungsverbindungen an Gerätebahnen und -kombinationen, wie Rad – Rolle – Strecksprung) (9) synchron in der Gruppe turnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - schwingen an Ringen: Pendelschwingen mit zwei bis drei Schritten in der Vorwärtsbewegung - Synchronschwingen zu zweit <p>Unterrichtsvorhaben „Turnen am Reck“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - schwingen - stützen und Niedersprung rückwärts - Hüftabzug am Reck (vorwärts) - Hüftaufschwung - Ristgriff anwenden <p>Unterrichtsvorhaben „Luftspielplatz“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufbau einer Bewegungslandschaft (Täue, Sprossenwände, Gitterleiter, schräge Bänke, Ringe, Barren, Reck, Kletterstangen, Schwebebalken) zum Klettern, Hangeln, Rutschen, Schwingen, Balancieren - planen und gestalten einer Bewegungslandschaft unter der Vorgabe „nur in der Luft zu sein“ (den Boden nicht zu berühren) - Hindernisse alleine und mit dem Partner überwinden 	<p>che Broschüre zu diesem Thema veröffentlicht: „Fachfremd Sport unterrichten in der Grundschule – Bewegen an Geräten – Turnen“ (2014, 2. Auflage). Um die Broschüre herunterzuladen, bitte den folgenden Link in die URL-Adresse des Browsers eingeben: (Beim Kopieren die Leerzeichen bitte entfernen.) https://www.unfallkasse-nrw.de/fileadmin/server/download/praevention_in_nrw/praevention_nrw_39.pdf (Internetadresse zuletzt geprüft am 27.4.2017)</p> <p>L PG L MB</p>
--	---	--	--

3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen

ca. 6 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler können in Kombination mit Rhythmus, Sprache und Musik, auch mit Handgeräten, gymnastisch-tänzerisch, kreativ-gestalterisch improvisieren, Bewegungen entdecken, erproben, gestalten, variieren und präsentieren. Sie können Tänze erlernen, entwickeln, gestalten und vorführen. 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 vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Medienbildung“ und „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>6. ihre körperliche Ausdrucksfähigkeit nutzen</p> <p>7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p>	<p>3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen</p> <p>(1) sich ohne und mit Handgerät, Materialien und Objekten zu Musik im Raum bewegen (zum Beispiel Raumwege, Raumebenen)</p> <p>(2) Bewegungsfolgen zur Musik rhythmisch alleine, mit Partnerin/Partner und in der Gruppe ausführen und variieren</p> <p>(3) Kinder- und Trendtänze sowie Tänze unterschiedlicher Stilrichtungen zu zweit und in der Gruppe erlernen, entwickeln und üben</p> <p>(4) Präsentationen gestalten</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Tänze aus aller Welt“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Musik wahrnehmen, interpretieren und umsetzen (z. B. lateinamerikanischer Samba, afrikanische Percussion, Rock 'n' Roll, europäische, arabische traditionelle Musik) – Grundschnitte festigen – Kombination ggf. mit Armbewegungen – einen Tanz gemeinsam tanzen (Paartanz oder Kreistanz) <p>Unterrichtsvorhaben „Bändertanz“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Umgang mit dem Gymnastikband, Bewegungsformen kennenlernen, erproben und festigen, auch in der Fortbewegung – eine vorgegebene Komposition zu ausgewählter Musik kennenlernen – gestalten eines Tanzes in Gruppen mit Kombination von Grund- 	<p>3.2.6 Bewegungskünste</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Tanzen muss nicht immer in festgelegten Tanzchoreografien geschehen, daher beim Stundenaufbau den Kindern Möglichkeiten lassen, die Musik wahrzunehmen, selbst zu interpretieren und sich frei dazu zu bewegen. Einfache Requisiten und Verkleidungen erleichtern den Zugang zur "Tanzrolle" (z.B. Hüte, Tücher)</p> <p>Differenzierungsmöglichkeiten durch die Länge der Bänder, ggf. auch mit Chiffontuch</p> <p style="background-color: #90ee90; display: inline-block; padding: 2px;">L BTV</p> <p style="background-color: #90ee90; display: inline-block; padding: 2px;">L PG</p>

		schritten, unterschiedlichen Raumwegen und Aufstellungen mit anschließender Präsentation	L MB
--	--	--	-------------

3.2.6 Bewegungskünste

ca. 6 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, mit der Partnerin/dem Partner und in der Gruppe ausführen, selbst entwickeln, üben und präsentieren.

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 vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“, „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ sowie „Medienbildung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>6. ihre körperliche Ausdrucksfähigkeit nutzen</p> <p>7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren</p>	<p>3.2.6 Bewegungskünste</p> <p>(2) vielfältige Kunststücke mit der Partnerin/dem Partner und Material entwickeln (zum Beispiel Rope Skipping, Einrad)</p> <p>(3) grundlegende Elemente der Akrobatik sicher anwenden (zum Beispiel Partner- und Kleingruppenakrobatik)</p> <p>(4) ihre pantomimischen und szenischen Darstellungsmöglichkeiten ausbauen</p> <p>(5) Kunststücke und kleine Bewegungsabfolgen alleine, zu zweit und in der Gruppe gestalten und präsentieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Partnerakrobatik“ (4 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Übungen zur Stützkraftschulung/ Körperspannung/Kräftigung – Vertrauensspiele – einfache Partner- und Gruppenpyramiden in der Kleingruppe – Haltegriffe und stabile/korrekte Bankstellung <p>Unterrichtsvorhaben „Wir sind Artisten“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Rollen für eine Vorführung festlegen und darstellen – Bewegungsabfolgen mit erlernten Akrobatik- und Jonglageelementen erarbeiten und zu Musik präsentieren 	<p>3.2.1 Körperwahrnehmung</p> <p>3.2.4. Bewegen an Geräten</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Partnerhilfe: Aufsteigen, Haltegriffe</p> <p>Besondere Sicherheitsvorkehrungen und Regeln bei der Partnerakrobatik beachten (sozial-emotionale Voraussetzungen, körperliche Voraussetzungen, organisatorische Rahmenbedingungen).</p> <p style="text-align: right;">L BTV L PG L MB</p>

3.2.8.1 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Fahren – Rollen – Gleiten

ca. 5 Stunden

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Bewegungserfahrungen mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten, lassen einschätzbare Risikosituationen zu und wagen etwas. Sie erhöhen dadurch ihre Bewegungssicherheit auch im Straßenverkehr.

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	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können		Unterrichtsvorhaben „Fahren mit dem Roller“ (3 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - Bremstechnik (A-Stopp, Schleif-Stopp, Lauf-Stopp) - fahren in der Halle <ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Raumwege (z.B. in Reihen, im Karree, im Knochen, im Kreuz, durcheinander, liegende Acht, im Zug) o Fußwechsel o Kurventechnik (inneres Bein treibt an) o Richtungswechsel o Kunststücke (z.B. einhändig fahren, Standwaage, in Hocke, rückwärts, Sprünge <u>mit</u> dem Roller, Sprünge <u>auf</u> dem Roller) - Spiele mit/auf dem Roller <ul style="list-style-type: none"> o Linienfangen o Rollerfußball mit Wasserball auf Kegeltore o „Feuer – Wasser – Sturm“ 	3.2.1 Körperwahrnehmung 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene Die Unterrichtsbausteine im Unterrichtsvorhaben „Fahren mit dem Roller“ sind anschaulich beschrieben in der Veröffentlichung der UKBW und PH Heidelberg: Neumann, Peter, u.a. (2015): Unterrichtsbausteine zur Förderung von Bewegungskompetenzen an Grundschulen (zuletzt geprüft am 18.3.2017)
2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln	3.2.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten (1) Fahr-, Roll- und Gleitgeräte in komplexen Bewegungssituationen sicher nutzen (zum Beispiel Fahrtrichtung ändern, Kurven fahren, Hindernissen ausweichen, Sturzsituationen erkennen und vermeiden, sicheres Fallen üben) (2) sich mit dem Gerät in natürlicher oder gestalteter Umgebung kontrolliert und vorausschauend bewegen (3) mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen bewältigen (zum Beispiel Kunststücke allein, zu zweit oder in der Gruppe erfinden, üben und präsentieren, einen Geschicklichkeitsparcours erfinden, erstellen und bewältigen)		

		<ul style="list-style-type: none"> ○ „Rollerbrennball“ - Staffeln <ul style="list-style-type: none"> ○ „Würfel-Schwamm-Staffel“ ○ „Rollerbiathlon“ Unterrichtsvorhaben „Rollbrett-Rennen“ (2 Stunden) <ul style="list-style-type: none"> - fahren mit dem Rollbrett, Bremsen, Kurven - fahren mit dem Partner - Boxengassen mit Bänken - „Rollbrett -Rennen“ 	<p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Rollbrett-Rennen“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 5.4.2017)</p> <p>LPG</p>
--	--	--	--

3.2.8.2 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Miteinander und gegeneinander kämpfen

ca. 8 Stunden

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 stehen vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“, „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ und „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Blickpunkt.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>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</p> <p>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen</p>	<p>3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen</p> <p>(1) Bewegungen des Gegenübers wahrnehmen und darauf reagieren</p> <p>(2) ihr Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen und ihre Kraft situationsangemessen einsetzen, ohne einander zu verletzen</p> <p>(3) elementare Grifftechniken erlernen (zum Beispiel Ziehen, Schieben, Drücken) und in spielerischen Kämpfen anwenden</p> <p>(4) ihr Gegenüber in spielerischen Rauf-, Ring- und Kampfsituationen respektieren</p> <p>(5) nach vorgegebenen und gemeinsam vereinbarten Regeln raufen, ringen und kämpfen</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Rauf- und Kampfspiele – partnerweise“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fair Play, Minimalregel („Niemand darf verletzt werden!“) - Rituale zum Kampfbeginn und -ende - Körperkontaktspiele (z.B. Fangspiele, Transportspiele, „Entspannungsschaukel“) - Gleichgewichtsspiele: Partner aus dem Gleichgewicht bringen, „Kissenschlacht“ auf Bank oder Balken, „Hahnenkampf“ - Geschicklichkeitsspiele: Körperteile partnerweise berühren (z.B. Fußrücken, Handrücken, Schulter, Knie), Partner über Linie ziehen oder in Kreis, Wegschieben, Armdrücken, „Schildkröten wenden“, Partner von Matte schieben 	<p>3.2.1 Körperwahrnehmung</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Sicherheitshinweise und Regeln beachten!</p> <p>(Mattenabsicherung, Schmuck, Haare, Kleidung, Schuhe)</p> <p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Miteinander und gegeneinander kämpfen“: Spielideen www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p>

		<p>Unterrichtsvorhaben „Rauf- und Kampfspiele – mit Bällen“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Käseklaue“ Medizinball erobern - „Kokosnüsse ernten“ - „Ballraub“ <p>Unterrichtsvorhaben „Rauf- und Kampfspiele – gruppenweise“ (3 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Ausbrechen aus dem Kreis“ - „Einbrechen in den Kreis“ - „Möhrenziehen“/„Ein Indianerstamm hält zusammen“ - „Eisbärenspiel“ - „Kaiserspiel“ - „Romeo und Julia“ <p>Unterrichtsvorhaben „Rauf- und Kampfspiele – Mattenkönig“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Mattenkönig“ (den Partner von der Weichbodenmatte schieben) - „Mattenkönig“ mit Handicap: z.B. mit verbundenen Augen, mit Tennisbällen in den Händen, mit Medizinball - „Rette sich, wer kann“ <p>Unterrichtsabschluss „Entspannen“</p> <ul style="list-style-type: none"> - gegenseitige Massage zur Beruhigung (z.B. „Pizzabäcker“, „Wettervorhersage“, „Massagezirkel“, „Massagebank“) 	<p>Spielideen/Spielbeschreibungen: Miteinander und gegeneinander kämpfen: „Mattenkönig“: www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p> <p>L BNE L BTV L PG</p>
--	--	---	---

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

ca. 5 Stunden

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 stehen vor allem die Leitperspektiven „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	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität</p> <p>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</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>3. sachlich kommunizieren, Konflikte wahrnehmen und sind in der Lage,</p>	<p>3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten</p> <p>(1) sich in ihrer natürlichen Umgebung bewegen und die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung erleben und nutzen (Erlebnispädagogik, Wintersport)</p> <p>(2) ihre natürliche Umwelt achten und schätzen</p> <p>(3) erlebnispädagogische Inhalte im Gebäude und auf dem Schulgelände erleben (zum Beispiel Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele)</p> <p>(4) im Rahmen kooperativer Spiele miteinander kommunizieren und gemeinsame Strategien entwickeln</p> <p>(5) Wagnis und Risiko erleben</p> <p>(6) das Erlebte beschreiben und reflektieren</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Langseilspringen“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Langseilspringen mit Gruppenaufgaben (z.B. Anzahl der Durchschläge vorher schätzen, keine Leerschläge, Durchlaufen bzw. Überlaufen zu zweit, dritt, viert, acht, ...) <p>Unterrichtsvorhaben „Cross-Sportarten“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cross-Golf (Outdoor-Parcours im geeigneten Gelände bauen und mit unterschiedlichen Schlägern und Bällen nutzen) <p>Unterrichtsvorhaben „Wir erleben was“ (2 Stunden)</p> <ul style="list-style-type: none"> – „Vertrauenslauf“ durch Gasse – „Spinnennetz“ – „Balltransport mit Stäben“ – „Blindenführung mit Daumenkon- 	<p>3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel</p> <p>3.2.4 Bewegen an Geräten</p> <p>3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen</p> <p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>Spielideen/Spielbeschreibungen: „Wir erleben was“ www.lehrerfortbildung-bw.de (zuletzt geprüft am 18.3.2017)</p>

<p>diese zu lösen</p> <p>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen</p> <p>6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln</p>	<p>(7) aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten kennenlernen</p> <p>(8) Sport- und Freizeitmöglichkeiten in ihrer Umgebung nutzen</p>	<p>takt“ (ohne zu sprechen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gruppenaufgaben mit der Weichbodenmatte (z.B. „Mattenrutschen“) - „Schere, Stein, Papier mit Fan-Club“ („Schnick – Schnack – Schnuck“) - „Trapezsprung“ - „Berggipfel erklimmen“ 	<p>L BNE</p> <p>L BTV</p> <p>L PG</p>
--	--	---	--

3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene

ca. 1 Stunde

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein. Sie lernen den sicheren und sachgerechten Umgang mit Geräten sowie einfache Helfergriffe und wenden dies sachgerecht 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 eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts steht vor allem die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ im Fokus.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	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>4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten</p> <p>7. achtsam mit Geräten, Materialien und Bewegungsräumen umgehen</p>	<p>3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>(1) Großgeräte und einfache Geräteverbindungen nach Vorgabe sachgerecht auf- und umbauen, absichern und abbauen</p> <p>(2) einen Helfergriff anwenden (zum Beispiel Klammergriff, Sandwichgriff)</p> <p>(3) Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln einhalten (zum Beispiel Wassertiefe einschätzen)</p> <p>(4) Regeln der Körperhygiene beachten (zum Beispiel Sportkleidung, duschen vor und nach dem Schwimmunterricht)</p>	<p>Unterrichtsvorhaben „Sport in der 4. Klasse – aber sicher“ (1 Stunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sportkleidung – Notwendigkeit und deren Funktion – Verhaltensregeln und Sicherheit im Unterricht, in der Sporthalle, im Gelände und den Sportanlagen – Gerätetransport, -benennung und -sicherung 	<p>Es ist hier nur eine Stunde mit dem zentralen Stundeninhalt zu Schuljahresbeginn aufgeführt.</p> <p>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 Bewegungs-, Spiel- und Sportunterrichts:</p> <p>3.2.1 Körperwahrnehmung 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel 3.2.3 Laufen – Springen – Werfen 3.2.4 Bewegen an Geräten 3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen 3.2.6 Bewegungskünste 3.2.7 Bewegen im Wasser 3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern</p> <p>LPG</p>