

Schuleigener Arbeitsplan Sport

Grundschule Vienenburg

Schuljahrgänge 1- 4



Grundlage: „Kerncurriculums für die Grundschule, Schuljahrgänge 1 – 4, Sport“ (herausgegeben vom Niedersächsischen Kultusministerium 2006)

Überarbeitete Version: 04.05.2020

Inhaltsverzeichnis

1. Arbeitsplan der Grundschule Vienenburg im Fach Sport	4
2. Auszug aus dem Kerncurriculum Sport	5
3. Schularbeitsplan für den Sportunterricht im Schulkindergarten der Grundschule Vienenburg	6
3.1 Schulinterner Arbeitsplan im Schulkindergarten – Erfahrungs- und Lernfeld <i>Spielen</i>	6
3.2 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Turnen und Bewegungskünste</i>	7
3.3 Erfahrungs- und Lernfeld <i>gymnastische, rhythmische, tänzerische Bewegungsgestaltung</i>	9
3.4 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Laufen, Springen, Werfen</i>	10
3.5 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten</i>	11
3.6 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Kräfte messen und miteinander Kämpfen</i>	12
4. Grobplanung – Stoffverteilung im Fach Sport – Grundschule Vienenburg Schuljahr 2021/22	13
5. Schularbeitsplan für das Fach Sport der Schuljahrgangsstufen 1 / 2 Grundschule Vienenburg	16
5.1 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Spielen</i> – 1. und 2. Halbjahr	16
5.2 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Laufen, Springen, Werfen</i> - 1. und 2. Halbjahr	17
5.3 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Turnen und Bewegungskünste</i> – 1. und 2. Halbjahr	18
5.4 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung</i> – 1. und 2. Halbjahr	20
5.5 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten</i> – 2. Halbjahr	21
5.6 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Kräfte messen und miteinander kämpfen</i> – 2. Halbjahr	22
6. Schulinterner Arbeitsplan für das Fach Sport der Schuljahrgangsstufen 3 / 4 Grundschule Vienenburg	23
6.1 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Spielen</i> – 1. und 2. Halbjahr	23
6.2 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Turnen und Bewegungskünste</i> – Zeitraum 1. und 2. Halbjahr	24
6.3 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung</i> - 1. und 2. Halbjahr	25
6.4 Erfahrungs- und Lernfeld <i>4. Laufen, Springen, Werfen</i> – 2. Halbjahr	26
6.5 Erfahrungs- und Lernfeld <i>5. Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten</i> – 1. und 2. Halbjahr	27
6.6 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Kräfte messen und miteinander kämpfen</i> – Zeitraum 1. und 2. Halbjahr	28
6.7 Erfahrungs- und Lernfeld <i>Schwimmen</i>	29
7. Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung im Fach Sport Grundschule Vienenburg	30
7.1 Genauere Leistungsbewertungen	32
7.2 Ball über die Schnur	32
7.3 Ballgefühl (Fangen, Werfen, Prellen)	32
7.4 Thema: Brennball	33
7.5 Allgemeine Fitness/ Ausdauer	33
7.6 Geräteturnen	34

7.7 Leichtathletik	35
7.8 Seil springen	36
7.9 Tanzen/ Choreografie	37
7.10 Bewertung im Bereich „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“	38
8. Sportveranstaltungen der Grundschule Vienenburg	39
9. Mögliche Sportregeln zur Vereinheitlichung im Sportunterricht	40

1. Arbeitsplan der Grundschule Vienenburg im Fach Sport

1.1 Inhaltsbezogene und prozessbezogene Kompetenzen

Im Kerncurriculum wird zwischen dem prozessbezogenen und dem inhaltsbezogenen Kompetenzbereich unterschieden. Mit dem Ziel, in Anwendungssituationen erfolgreich handeln zu können, sollen Kompetenzen immer in der Auseinandersetzung mit dem inhaltsbezogenen Kompetenzbereich und in Vernetzung mit dem prozessbezogenen Kompetenzbereich erworben werden. Bewegungsgeleitetes Erkunden der Welt führt zu mehrdimensionalen Erfahrungen

Inhaltsbezogene Kompetenzbereich	Prozessbezogener Kompetenzbereich
Spielen Turnen und Bewegungskünste gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung Laufen, Springen, Werfen Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten Miteinander kämpfen und Kräfte messen	Die Prozesse, die von Schülerinnen und Schülern verstanden und beherrscht werden sollen, sind in vier Bereiche differenziert: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungskönnen entwickeln -Erkenntnisse gewinnen • Interaktionen herstellen • Lernen lernen • Bewerten
Mehrdimensionale Erfahrungen: <ul style="list-style-type: none"> • Körpererfahrung • Bewegungserfahrung • Materialerfahrung • Könnenserfahrung • Ausdruckserfahrung • Sozialerfahrung • Gesundheitserfahrung 	

2. Auszug aus dem Kerncurriculum Sport

Erfahrungs- und Lernfelder	Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen
Spielen	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Spielfähigkeit • Spielformbezogene Spielfähigkeit
Turnen und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Bewegungsformen erlernen • Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren • Das Körpergewicht halten und stützen • Mit Wagnis und Risiko umgehen • Akrobatische Bewegungen mit und ohne Gerät realisieren • Geräte benennen und sachgerecht auf- und abbauen
Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen • Bewegungen mit und ohne Handgerät gestalten
Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Laufen an unterschiedlichen Bedingungen anpassen • Körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen • In die Weite und Höhe springen • Mit unterschiedlichen Bällen weitwerfen
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Eigenschaft des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen • Sich schwimmend im Wasser fortbewegen • Tauchen und Springen • Öffentliche Schwimmbäder den Regeln entsprechend nutzen
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	<ul style="list-style-type: none"> • Das dynamische Gleichgewicht nutzen • Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren
Kräfte messen und miteinander kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> • Fair kämpfen • Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen • Emotionen spüren und beherrschen

3. Schularbeitsplan für den Sportunterricht im Schulkindergarten der Grundschule Vienenburg

3.1 Schulinterner Arbeitsplan im Schulkindergarten – Erfahrungs- und Lernfeld *Spielen*

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des SKG- Jahres	Themen, methodische Hinweise, Material	Material
Allgemeine Spielfähigkeit entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen können • Bewegungen der Spielidee anpassen • Spielidee vereinbaren und einhalten • Sich in eine Gruppe einordnen, fair spielen • Ausdauer, Konzentration, entwickeln • Frustrationen ertragen • Sich orientieren können • Entwicklung der Wahrnehmungsfähigkeit 	<p>Spielvorschläge:</p> <p>Gleichgewichtsspiele Storch im Nest, Zauberwald, Spiegelbild</p> <p>Reaktionsspiele Komm mit – Lauf weg, Tag und Nacht, Atomspiel, Zwerg und Riese, Urbär</p> <p>Orientierungsspiele: Zublinken, Reifenlegen, Fernglasspiel, Feuer und Blitz</p> <p>Wurfspiele Haltet das Feld frei, Handtuchball, Hase und Jäger</p> <p>Laufspiele Figurenlaufen, Staffelläufe</p> <p>Kontakt- und Kooperationspiele Farbfamilie, Tierfamilie, Ball auf Reisen</p>	

3.2 Erfahrungs- und Lernfeld *Turnen und Bewegungskünste*

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des SKG- Jahres	Themen, methodische Hinweise	Material
Erlernen von Grundmustern der Fortbewegung	<ul style="list-style-type: none"> • Krabbeln, kriechen, rollen, drehen, springen, hüpfen, ziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kriechen über unterschiedliche Böden, Bänke, durch Tunnel • Rollen um die Längsachse, von einer schiefen Ebene • Verschiedene Hüpf- und Gangarten 	
Körperwahrnehmung und Körperbeherrschung erfahren	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichgewicht • Körperspannung • Stützen des Körpers 	<ul style="list-style-type: none"> • Balancieren an Geräten • Schaukeln an Reifen und Ringen • Stützen auf Bänken und Kästen • Übungen am Trampolin und Weichbodenmatten 	
Steigerung des Selbstvertrauens, Sicherheit im Umgang mit Geräten, Selbsteinschätzung	<ul style="list-style-type: none"> • Aus unterschiedlichen Höhen springen • Hindernisse überwinden können 	<ul style="list-style-type: none"> • Klettern an unterschiedlichen Gerätekombinationen • Bewegungsbaustellen 	
Entwicklung von Handlungsinitiativen, Wagnis und Risiko umsetzen können	<ul style="list-style-type: none"> • Grunderfahrungen mit Geräten machen • Bewältigung von Hindernissen 	<ul style="list-style-type: none"> • Hindernisbahnen mit Geräten • Erfahrungen mit Tauen, Ringen und an der Sprossenwand • Erlebnis- und themenzentrierte Aufbauten 	
Erfahrungen mit Materialien und Geräten (sachgemäßer Umgang)	<ul style="list-style-type: none"> • Grunderfahrungen mit Alltagsmaterialien (Zeitungen, Pappen, Dosen) • Erfahrungen mit Handgeräten (Bälle, Tücher, Reifen, Sandsäckchen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativer Einsatz bei Partner*in- und Gruppenübungen 	
Problemlösung durch handlungsmotorische Erlebnisse	<ul style="list-style-type: none"> • Überwindung von Gerätebahnen • Hilfe annehmen und geben können 	<ul style="list-style-type: none"> • Themengebundene Sportstunden mit Spiel- und Aufforderungscharakter 	

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des SKG- Jahres	Themen, methodische Hinweise	Material
Das Körpergewicht halten und stützen können	<ul style="list-style-type: none"> • Körpergewicht wahrnehmen • Körperspannung aufbauen • Wechsel zwischen Anspannung und Entspannung erleben 	<ul style="list-style-type: none"> • Stützen auf Kasten Bänken • Hochwende an der Bank • Hängen und Schwingen (an Tauen, Ringen) • Ziehen an Seilen auf einer Bank 	

3.3 Erfahrungs- und Lernfeld *gymnastische, rhythmische, tänzerische Bewegungsgestaltung*

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des SKG- Jahres	Themen, methodische Hinweise	Material
Rhythmen erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Durch Bewegung Ausdrucksmöglichkeiten finden • Einfache Rhythmen in Bewegung umsetzen • Klatschrhythmen finden und sie in Bewegung umsetzen • Darstellung von Tanz- und Spielszenen 	<ul style="list-style-type: none"> • Darstellen von Tieren und Menschen • Roboterspiel, Bildhauer, Bi-ba-Butzemann, kleine Schnecke, Tanzbär 	
Musikalische Begriffe erkennen und erleben	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe wie hoch/ tief, laut/ leise, schnell/ langsam erfahren und in Bewegungen darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mit Handtrommeln, Flöte und Klanghölzern Musikbeispiele vorgeben und in Bewegung umsetzen 	
Sich nach einfachen Taktbeispielen bewegen können, Einfache Tanzformen beherrschen	<ul style="list-style-type: none"> • Sich gleichmäßig in Kreisfassung bewegen • Pferdegalopp, Seitengalopp • Hopserschritt 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerzentanz, Blättertanz, Schneeflockentanz, Einsatz von CD 	

3.4 Erfahrungs- und Lernfeld *Laufen, Springen, Werfen*

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des SKG- Jahres	Themen, methodische Hinweise	Material
Verschiedene Laufarten kennen und sich selbst steuern und einsetzen können	<ul style="list-style-type: none"> • Gehen, laufen, galoppieren in verschiedenen Formationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Slalomläufe • Laufen und malen • Sammel- und Transportlauf 	
Springarten kennen und gezielt einsetzen können	<ul style="list-style-type: none"> • Beidbeiniger Absprung • Einbeiniger Absprung • Elastische Landung • Federndes Abfangen 	<ul style="list-style-type: none"> • Hochweitsprung auf einer Weichbodenmatte • Überspringen von Zauberschnüren • Überspringen von Reifen, Seilen • Stationsarbeit zum Thema „Springen“ 	
Bälle verschieden einsetzen können (rollen, tragen, schieben, heben, werfen und fangen)	<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe wie schwer, leicht, groß, klein erleben • Prellen können • Zielwerfen • Ball kontrolliert stoßen, rollen und fangen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen mit Leder, Soft und Tennisbällen, Medizinbällen, Zielwerfen, Partnerwerfen, Fangspiele 	

3.5 Erfahrungs- und Lernfeld *Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten*

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des SKG- Jahres	Themen, methodische Hinweise	Material
Sicherheit im Bereich der vestibulären Wahrnehmung entwickeln, Selbstvertrauen aufbauen	<ul style="list-style-type: none"> • Ziehen und schieben können • Sich fortbewegen mit und ohne Hilfe • Sicherheitsvorschriften kennen und einhalten können • Bremsen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Rollbrettern • Schieben und Ziehen als Partnerarbeit • Hindernisbahn bewältigen • Transport mit Rollbrettern und Kästen • Rollbretter in Kombination mit Kästen und Reifen 	
Gleichgewicht entwickeln, Bewegungsabläufe dem Gerät anpassen	<ul style="list-style-type: none"> • Sicher auf- und absteigen auf einem Pedalo • Fortbewegen mit und ohne Hilfe • Kurvenfahren 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Pedalos • Als Einzel- und Partnerarbeit mit und ohne Hilfestellung 	
Eigene Fähigkeiten einschätzen und Hindernisse überwinden können	<ul style="list-style-type: none"> • Körperbewegungen und Krafteinsatz steuern können 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz einer Rollbank (Bank mit Gymnastikstäben) • Schaukelbank (Bank in Ringe einhängen) 	

3.6 Erfahrungs- und Lernfeld *Kräfte messen und miteinander Kämpfen*

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des SKG- Jahres	Themen, methodische Hinweise	Material
Regeln beachten können, Entscheidungen akzeptieren, Ein Gefühl für „fares Kämpfen“ entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln einhalten • Kräfte dosiert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gegen einen Partner kämpfen • Gegen Gruppen kämpfen • Ziehübungen mit einem Tau • Über eine Linie ziehen ‚in einen Reifen ziehen‘ • Sich mit einem Reifen oder einem Seil über eine Linie ziehen • Fechten mit Zeitungspapierrollen 	
Emotionen zulassen und mit ihnen angemessen umgehen können, Frustrationen verarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Mit Sieg und Niederlage beim Kämpfen umgehen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräche und Reflektionen nach einem sportlichen Kampf • Rituale einführen 	
Gleichgewicht halten können	<ul style="list-style-type: none"> • Gewicht ausgleichen • Bewegungen kontrolliert ausführen können • Hilfs- und Sicherheitsstrategien entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von: Therapiekreisel, Balanvierbrett, Wackelbrücke (Medizinbälle unter Kastenteile) • Spielsituationen entwickeln (Tarzanspiele, im Dschungel) 	

4. Grobplanung – Stoffverteilung im Fach Sport – Grundschule Vienenburg Schuljahr 2021/22

Zeitraum	Klasse 1 und 2	Klasse 3 und 4
Sommerferien bis Herbstferien	1. Spiel <ul style="list-style-type: none"> • Lauf- und Fangspiele • Ordnungsspiele • Schnelligkeits- und Reaktionsspiele 2. Laufen, Springen, Werfen <ul style="list-style-type: none"> • Staffelspiele • Laufen nach Musik und mit Gegenständen 	1. Spielen <ul style="list-style-type: none"> • Brennball mit verschiedenen Spielgeräten (3) • Ball über die Schnur (allgemeine Spielregeln) (4) • Spiele zur Ausdauerschulung 2. Laufen, Springen, Werfen <ul style="list-style-type: none"> • Laufen im Gelände (Laufbewegungen den wechselnden Bedingungen anpassen) • Dauerläufe bis zu 15 Minuten
	1. Spiel <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der Kleingeräte (Reifen, Ball, Seil etc.) 2. Gymn. Rhythm. und tänzerische Bewegungsgestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Lauf-, Geh,- und Sprungschritte mit Hilfe des Tamborins • Bewegung nach Musik/ Takt 	1. Spiel <ul style="list-style-type: none"> • Abspringen von verschiedenen Absprungstellen • Hock- und Hochsprünge über Sprungleine und Latte (Übungsformen für Wälzer und Flop) 2. Gymn. Rhythm. und tänzerische Bewegungsgestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Aerobic (3) • Tanz mit Kleingeräten (3/4)
	1. Spiel <ul style="list-style-type: none"> • Schnelligkeits- und Tempowechseläufe • Sprungübungen an Stationen 2. Spielen <ul style="list-style-type: none"> • Ballspiele 	1. Spiel <ul style="list-style-type: none"> • Brennball (3) • Ball über die Schnur (4) • Schulinterne Tunierreihe
	1. Laufen, Springen, Werfen	3. Spielen

Zeitraum	Klasse 1 und 2	Klasse 3 und 4
Herbstferien bis Weihnachtsferien	<ul style="list-style-type: none"> • Hindernisläufe in der Halle <p>2. Turnen- und Bewegungskünste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geräteparcours • Stationen zum Klettern, Hangeln, Stützen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiel Handball (4 Kl.) • Werfen, Fangen, Prellen, Pressen • Tischtennis • Badminton
	<p>1. Turnen- und Bewegungskünste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollbewegungen • Sprung: Hochwende, Grätschsprung <p>2. Spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball unter der Schnur (1) • Völkerball in Varianten (2) 	<p>3. Turnen und Bewegungskünste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barren • Reck (4 Kl.) • Bock (4 Kl.) • Balken • Geräteparcours • Boden
Bis zu den Osterferien	<p>1. Turnen und Bewegungskünste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleichgewichtsschulung • Partnerturnen <p>2. Spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele zum Werfen und Fangen 	<p>1. Turnen und Bewegungskünste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minitrampolin • Synchronturnen <p>2. Spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imitationsspiele (Rhythmen in Bewegung umsetzen) • Kleine Ballspiele
	<p>1. Bewegen auf roll. Und gleit. Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollbrettführerschein • Hallenbiathlon • Winterolympiade in der Halle 	<p>1. Bewegen auf roll. und gleit. Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hallenbiathlon • Winterolympiade in der Halle • Geschicklichkeitsparcours
	<p>1. Laufen, Springen, Werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiefsprünge auf Weichboden • Ausdauerschulung • Sprünge über Hindernisse <p>2. Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf- und Reaktionsspiele 	<p>1. Laufen, Springen, Werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprünge aus unterschiedlichen Absprungzonen • Ausdauerschulung • Starts und Springs über kurze Distanzen • Orientierungsläufe in der Halle <p>2. Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf- und Orientierungsspiele

Zeitraum	Klasse 1 und 2	Klasse 3 und 4
	<ul style="list-style-type: none"> • Spielfertigkeiten mit verschiedenen Bällen entwickeln 	
Bis zu den Sommerferien	1. Gymn. Rhythm. und tänzerische Bewegungsgestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Tänze nach Musik (z.B. Turntigger, Sporttinator) 2. Spielen <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele mit Schwungtuch 	1. Gymn. Rhythm. und tänzerische Bewegungsgestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Tänze nach Musik (aktuelle Hits) 2. Spielen <ul style="list-style-type: none"> • Spiele in Turnierform (Hallenhockey, Fußball)
	1. Laufen, Springen, Werfen <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprung • Schnelligkeitsschulung • Intervallläufe 2. Spielen <ul style="list-style-type: none"> • Spiele zur Ausdauerschulung • Leichtathletische Staffelspiele 	1. Laufen, Springen, Werfen <ul style="list-style-type: none"> • Massen- und Gruppenläufe • Pendelstaffeln • Weitsprung • Schnelligkeitsschulung 2. Spielen <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele auf dem Großfeld im Freien
	1. Laufen, Springen, Werfen <ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung auf das Spiel- und Sportfest • Spiel- und Sportfest 2. Miteinander kämpfen und Kräfte messen <ul style="list-style-type: none"> • Partnerübungen im Rangeln und Ringen 	1. Laufen, Springen, Werfen <ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele • Bundesjugendspiele 2. Miteinander kämpfen und Kräfte messen <ul style="list-style-type: none"> • Partnerübungen im Rangeln und Ringen • Raufspiele

5. Schularbeitsplan für das Fach Sport der Schuljahrgangsstufen 1 / 2 Grundschule Vienenburg

5.1 Erfahrungs- und Lernfeld *Spielen* – 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalt / Beispiele	Geräte/ Medien
<ul style="list-style-type: none"> Allgemeine Spielfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen Spielregeln vereinbaren und einhalten Miteinander und Gegeneinander fair spielen 	<p>Lauf- und Fangspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> Der falsche Affe Herr Fischer, Herr Fischer Eismaschine und Sonne Herr Sitz und Frau Knie Bänder rauben ... <p>Ballspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bälle vertreiben /Haltet das Feld frei Völkerball im kleinen/ großen Feld - > in verschiedenen Variationen, mit König oder Königin, mit Kasten, mit drei Leben, ... Ball unter die Schnur (Kl.2) Rollball Wanderball <p>Ordnungsspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nummernwettläufe Linienspiele Eckenspiele <p>Schnelligkeits- und Reaktionsspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mc Donald Feuer, Wasser, Blitz Piratenspiel 	
<ul style="list-style-type: none"> Spielformbezogene Spielfähigkeit 			

5.2 Erfahrungs- und Lernfeld *Laufen, Springen, Werfen*- 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalt / Beispiele	Geräte/ Medien
<ul style="list-style-type: none"> • Das Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenstände oder sich bewegenden Personen ausweichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Slalomlaufen um verschiedene Kleingeräte • Laufmemory • Laufbingo • Laufpuzzle • Laufen und Malen • Laufen und Bauen • Laufen auf verschiedenen Untergründen (Matten, Weichbodenmatten, Koordinationsleiter, Fliesen, Scheuerlappen, ...) • Schattenlaufen • Sammel- und Transportlauf • Laufstaffeln • Laufen nach verschiedenen Rhythmen • Laufen nach Musik Bewegungsgeschichten, ...	
<ul style="list-style-type: none"> • Körperliche Reaktion beim Laufen wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> • Zirkel-Training • Intervall- Training • Stationen mit Ruheinseln • Laufspiele mit hoher Ausdauerintensität • Partnerläufe, ... • 7 Minuten- Lauf (2. Kl.) 	
<ul style="list-style-type: none"> • In die Weite und Höhe Springen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aus einem Anlauf von einer Rampe hochweit springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> • Themenbezogener Stationsaufbau • Geräteparcours zum Überspringen von verschiedenen Hindernissen • Weichbodenmattenweitsprung • Weitsprung in die Sprunggrube, ... 	

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalt / Beispiele	Geräte/ Medien
<ul style="list-style-type: none"> Mit unterschiedlichen Bällen werfen 	<ul style="list-style-type: none"> Unterschiedliche Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen 	<ul style="list-style-type: none"> Mit unterschiedlichen Bällen werfen: Gegen eine Wand, einem Partner zuwerfen, einen Partner abwerfen, ... Zonen- und Zielwerfen Schlagballweitwurf (80g) 	

5.3 Erfahrungs- und Lernfeld *Turnen und Bewegungskünste* – 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalt / Beispiele	Geräte/ Medien
<ul style="list-style-type: none"> Turnerische Bewegungsformen erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> eine Rolle vorwärts aus dem Stand turnen 	<ul style="list-style-type: none"> Rollen um die Körperquer- und Längsachse vom Mattenberg Partnerrollen Rolle auf schräger Ebene; Reutherbrett, Bänke in Schräglage- Sprossenwand Rolle über kleine Hindernisse Körperspannungsübungen 	
<ul style="list-style-type: none"> Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren 	<ul style="list-style-type: none"> Aus unterschiedlichen Höhen im kontrollierten Niedersprung im Stand beidbeinig sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> Kasten, Barren, Kletterwand, erste Erfahrung mit dem Minitrampolin (2. Kl.), Stationsarbeit (z.B. Bergtour) 	
<ul style="list-style-type: none"> Das Körpergewicht halten und stützen 	<ul style="list-style-type: none"> im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen an einer Stange hangeln am Barren stützen 	<ul style="list-style-type: none"> Hockwende an der Bank ein- und beidhändig, Grätschsprünge an der Bank An der Linie in verschiedenen Höhen An den Ringen arbeiten, versch. Übungen: stützen am Reck und Barren, hangeln am Reck und Barren 	

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalt / Beispiele	Geräte/ Medien
		<ul style="list-style-type: none"> • Stützkraft üben (Fliesenschieben, Bankziehen) • Stützsprünge am Boden 	
<ul style="list-style-type: none"> • Mit Wagnis und Risiko umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Gerätearrangement mit diff. Anforderungen zum Klettern, Hangeln, Balancieren, Schwingen und Springen selbstsichernd bewältigen 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierte Angebote • Selbsteinschätzung • Reflexion • Stationsbetrieb mit verschiedenen Aufgaben • Geräteparcours • Stützkraft 	
<ul style="list-style-type: none"> • Akrobatische Bewegungen mit und ohne Geräte realisieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Mit Tüchern und Tellern jonglieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Erst mit 2 Tüchern (mit einer, mit beiden Händen) • Dann mit 3 Tüchern oder Luftballons, Softbällen, Sandsäckchen • Partner – Gruppenarbeit • „Zirkusvorstellung“ (mit Musik) 	
<ul style="list-style-type: none"> • Geräte benennen und sachgerecht auf- und abbauen 	<ul style="list-style-type: none"> • Geräte anhand von Aufbauplänen o.Ä. aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> • Durch spielerische Übungen lernen: • Matte zu viert tragen, • Kleine und große Kästen zu zweit • Geräteplan lesen und übertragen 	

5.4 Erfahrungs- und Lernfeld Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung – 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalt / Beispiele	Geräte/ Medien
<ul style="list-style-type: none"> Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Im langsamen und schnellen Hopselauf, Seitgalopp unterschiedliche Raumwege zurücklegen Sich nach einem eindeutigen Takt entsprechend bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> Mit und ohne Musik um Hindernisse herum (Reifen, Seile) Verwandlung und Darstellungen von Tieren, freie Raumaufteilung, Bewegung mit Hilfe von Klanginstrumenten <p>Musikbeispiele CD: Ponypferdchen, Sternentanz, Lichtertanz, Theo Theo etc.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> Bewegungen mit und ohne Handgeräte gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> Sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen Einfache Formen des Seilspringens vorführen 	<ul style="list-style-type: none"> Roboter (Lied- Spiel= Bildhauer Musikstoppschild: Tiere, Fahrzeuge Gruppendarstellung: Haus, Zaun, Hecke ... Mit kurzem Seil im Schlusssprung springen <p>Mit langem Seil – durchlaufen, springen, versch. Spiele (Verse)</p>	

5.5 Erfahrungs- und Lernfeld Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten – 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenz für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalt / Beispiele	Geräte/ Medien
<ul style="list-style-type: none"> • Das dynamische Gleichgewicht nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausgleiten im Gleichgewicht halten 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollbrett • Anlauf nehmen, auf dem Brett verschiedene Körperpositionen einnehmen • Einzel-, Partner- oder Dreierübung • Pedalos 	
<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollbrettführerschein • Vor einem Hindernis bremsen, Slalomfahren um verschiedene Hindernisse (kontrolliert beschleunigen, Richtungsänderungen und abbremsen) • Partnerspiele (Autorennen) • Partnerübungen mit dem Rollbrett (Reifen = kein Seil benutzen) 	

5.6 Erfahrungs- und Lernfeld Kräfte messen und miteinander kämpfen – 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 2. Schuljahres	Inhalte/Beispiele	Geräte/Medien
Fair kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> • Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Regelplakat erstellen • Um etwas kämpfen (Ball, Zeitung, Tuch) • Gruppen zu 3./4. • Gegen Partner kämpfen • Über eine Linie schieben, ziehe, drängen, usw. 	
Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen			
Emotionen spüren und beherrschen	<ul style="list-style-type: none"> • Wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rituale einführen • Begrüßen und Verabschieden z.B. verbeugen, Hand geben • Reflexion 	

6. Schulinterner Arbeitsplan für das Fach Sport der Schuljahrgangsstufen 3 / 4 Grundschule Vienenburg

6.1 Erfahrungs- und Lernfeld Spielen – 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgangs	Inhalte/ Beispiele	Geräte, Medien
Allgemeine Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Rolle im Spiel mannschaftsdienlich ausfüllen • Mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen • Mannschaften nach dem Zufalls-, Auswahl- und Zuwahlverfahren bilden und bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele • Fußball • Jeder gegen Jeden • 10er Fangen • Uni- Hockey • Völkerball in verschiedenen Varianten • Yum Yum (4. Kl.) <p><u>Klasse 3</u> Brennball Völkerball</p> <p><u>Klasse 4</u> Ball über die Schnur Völkerball Hockey- Einheit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Softbälle, Fußbälle, Uni-Hockey Set, Matten, Hütchen, Bänke, Netz, Mini-Fußball-Tore, Leibchen, Turnhocker, ...
Spielformbezogene Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Ein großes Ballspiel regeln- und sportartgerecht spielen • Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen 		

6.2 Erfahrungs- und Lernfeld Turnen und Bewegungskünste – Zeitraum 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgang	Inhalt/ Beispiele	Geräte, Medien
<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Bewegungsformen erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- und Geräteturnen verbinden und flüssig präsentieren 	<p>Bodenturnen: Rolle vorwärts, Rolle rückwärts</p> <p>Kasten: Hockwende</p>	Matten, Bock, Kästen, Barren, Kletterstangen, Reck, Ringe, Rheuterbretter, Bänke, Matten
<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder des Über-Kopf-Seins oder des schnellen Drehens kontrolliert bewältigen 	<p>Barren: Schwingen, stützen, aufgrätschen, seitlicher Abgang</p> <p>Reck: <u>Felgaufschwung</u>, aus dem Stützen eine Rolle turnen, Abgang (Unterschwung aus der Schrittstellung)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Das Körpergewicht halten und stützen • 	<ul style="list-style-type: none"> • Im Handstütz mit den Füßen an der Wand hochlaufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen • Einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen 	<p>Bock: Grätschsprung</p> <p>Schwebebalken: Standwaage, Drehungen, Abgang, Sprünge, Aufgang</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Mit Wagnis und Risiko umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team Geräte aufgabengerecht arrangieren und auf Über- und Untersicherung überprüfen 		
<ul style="list-style-type: none"> • Akrobatische Bewegungen mit 	<ul style="list-style-type: none"> • Mit einem Partner ein akrobatisches Kunststück präsentieren 		

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgang	Inhalt/ Beispiele	Geräte, Medien
und ohne Geräte realisieren			
<ul style="list-style-type: none"> Geräte benennen und sachgerecht auf- und abbauen 			

6.3 Erfahrungs- und Lernfeld Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung- 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgangs	Inhalte/ Beispiele	Geräte, Medien
<ul style="list-style-type: none"> Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Einen Kindertanz oder einen Trendtanz in der Gruppe tanzen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> Freies Tanzen Tanzen nach vorgegebenen Takten Aktuelle Songs <p>Klasse 3 Aerobic- Erwärmung nach Musik Tanz nach Musik</p> <p>Klasse 4 Partner- und Gruppentanz unter Einbeziehung eines Gerätes nach Musik Tanzübungen mit Kleingeräten (Robbe Annabell)</p>	<p>Handrhythmus Geräte</p> <p>Musikanlage</p> <p>Reifen, Seile, Keulen, Bälle</p>
<ul style="list-style-type: none"> Bewegungen mit und ohne Handgerät gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> Themen- und/ oder musikbezogen Bewegungen improvisieren 		

6.4 Erfahrungs- und Lernfeld 4. Laufen, Springen, Werfen – 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgangs	Inhalte/ Beispiele	Geräte, Medien
<ul style="list-style-type: none"> • Laufen an unterschiedlichen Bedingungen anpassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestens 20 Minuten ausdauernd laufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einbeiniger Absprung • Beidbeinig Landen • Hochstart können • Tiefstart kennenlernen • Schrittstellung beim Werfen • Rhythmischer Anlauf beim Ballweitwurf • Wurfstationen • Staffelspiele • Medizinballstoßen (Kraft) • Start- und Reaktionsübungen • Ausdauerlauf • Wettlauf, Slalomlauf, 	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagbälle 80 g • Indiacabälle • Softtennisbälle • Staffelstäbe • Maßband • Stoppuhr • Weitsprung- Anlage • Startklappen • Hütchen • Kleingeräte • Matten • Weichbodenmatten
<ul style="list-style-type: none"> • Körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Körperliche Reaktionen (Puls, Schwitzen, Atmung, Seitenstiche (beim Laufen erfahren und erklären) 	<ul style="list-style-type: none"> • Disziplinen der Bundesjugendspiele • Laufmemory • Laufbingo 	
<ul style="list-style-type: none"> • In die Weite und Höhe springen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einen Anlauf effektiv für einen Sprung in die Weite umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufpuzzle • Laufen und Malen 	
<ul style="list-style-type: none"> • Mit unterschiedlichen Bällen weit werfen 	<ul style="list-style-type: none"> • einen kleinen Ball mit Schlagwurftechnik in die Weite werfen 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufen und Bauen • Schattenlaufen • Sammel- und Transportlauf • Laufstaffeln 	

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgangs	Inhalte/ Beispiele	Geräte, Medien
		<ul style="list-style-type: none"> • Laufen nach verschiedenen Rhythmen • Laufen nach Musik Klasse 3 / 4 <ul style="list-style-type: none"> • Laufabzeichen 15 /30 Minuten • Schlagballweitwurf • Weitsprung (Zielsprünge,) • Hochsprung (Klasse 4 – Wälzer, Schersprung) • 50 Meter Lauf • 800/1000 m Lauf • Lauf ABC 	Bananenkartons Schnüre
Zusatz: Fitnessstudio 3x im Jahr , Japantest (4 Kl.)			

6.5 Erfahrungs- und Lernfeld 5. Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten – 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgangs	Inhalte/ Beispiele	Geräte, Medien
<ul style="list-style-type: none"> • Das dynamische Gleichgewicht nutzen 		<ul style="list-style-type: none"> • Sich Fortbewegen auf gleitenden Unterlagen • Hindernisläufe • Slalomläufe (auch nach Zeit) Optional: Klasse 4 Rollbretter- Schnelligkeitsparcours	Pedalos Hüpfbälle Rollbretter Weichbodenmatten Matten Hütchen Fahrradparcours
<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> • mit dem Fahrrad, mit Inlinern, Rollschuhen, dem Roller oder dem Kickboard die Anforderungen eines 		

	differenzierten Geräteparcours sicher bewältigen		
--	---	--	--

6.6 Erfahrungs- und Lernfeld Kräfte messen und miteinander kämpfen – Zeitraum 1. und 2. Halbjahr

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgangs	Inhalte/ Beispiele	Geräte, Medien
<ul style="list-style-type: none"> Fair kämpfen 	<ul style="list-style-type: none"> den Standard des 2. Schuljahrgangs halten und Fairnessrituale etablieren Schiedsrichterfunktion übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> Regeln einhalten Zieh- und Schiebekämpfe Ringeln und Rangeln Tauziehen 	Matten Tau
<ul style="list-style-type: none"> Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> beim Rangeln und Ringeln sowohl in der Rolle des Angreifers als auch des Verteidigers klug und geschickt kämpfen 		
<ul style="list-style-type: none"> Emotionen spüren und beherrschen 	<ul style="list-style-type: none"> den Standard des 2. Schuljahrgangs in schwierigeren Situationen halten 		

6.7 Erfahrungs- und Lernfeld Schwimmen

Erwartete Kompetenzen für Schüler*innen	Am Ende des 4. Schuljahrgangs	Inhalte/ Beispiele	Geräte, Medien
<ul style="list-style-type: none"> Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> Eine Hockschwebe und eine Sinkschwebe in stehendem Wasser ausführen 		
<ul style="list-style-type: none"> Sich schwimmend im Wasser fortbewegen 	<ul style="list-style-type: none"> Mindestens fünf Minuten sicher in einer beliebigen Schwimmlage vorwärts oder rückwärts in tiefem Wasser schwimmen 		
<ul style="list-style-type: none"> Tauchen und Springen 	<ul style="list-style-type: none"> Zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder Einmeterbrett präsentieren Nach beidfüßigem Abdruck vom Beckenrand unter Wasser durch einen Reifen gestreckt gleiten 		
<ul style="list-style-type: none"> Öffentliche Schwimmbäder den Regeln entsprechend nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> Die hygienisch notwendigen Maßnahmen selbstständig umsetzen Die Baderegeln erklären und einhalten 		

7. Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung im Fach Sport Grundschule Vienenburg

Im Fach Sport sollen in allen Erfahrung- und Lernfeldern Überprüfungen der Leistungen erfolgen. Bei der Bewertung sollen in jede Note die erbrachte Leistung, der Einsatz, die persönliche Leistungssteigerung und das soziale Verhalten eingehen.

Folgende Leistungsbewertungen sollen in den einzelnen Schuljahrgangsstufen erbracht werden:

Erfahrungs- und Lernfeld	Klasse 3	Klasse 4
Spiele	Brennball Völkerball	Ball über die Schnur Völkerball Hockey-Einheit
Turnen und Bewegungskünste	<u>Klasse 3:</u> Bodenturnen: Rolle vorwärts, Rolle rückwärts, Kasten: Aufhocken Hockwende rechts / links Barren: Schwingen und seitlich aufsitzen Schwebebalken: Standwaage, Drehung, Sprünge, Abgang	Bodenturnen: Rolle vorwärts, Rolle rückwärts Kasten: Hockwende Barren: Schwingen, stützen, aufgrätschen, seitlicher Abgang Reck: Felgaufschwung, aus dem Stützen eine Rolle turnen, Abgang (Unterschwingung aus der Schrittstellung) Bock Grätschsprung Schwebebalken: Standwaage, Drehungen, Abgang, Sprünge, Aufgang
Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung	Aerobic – Erwärmen nach Musik Tanz nach Musik	Partner- oder Gruppentanz unter Einbeziehung eines Geräts nach Musik
Laufen, Springen, Werfen	Laufabzeichen 15 Minuten Schlagballweitwurf Weitsprung 50 m – Lauf	Laufabzeichen 20 Minuten Schlagballweitwurf Weitsprung 50 Meter lauf

Erfahrungs- und Lernfeld	Klasse 3	Klasse 4
	800/ 1000 Meter - Lauf	800 / 1000 Meter -Lauf Optional: Hochsprung -Technik
Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	ADAC Parcour	ADAC Parcour
Kräfte messen und miteinander kämpfen	Fairness, Regelbewusstsein, Technik (?)	
Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	s. genauere Leistungsbeurteilung	/

7.1 Genauere Leistungsbewertungen

7.2 Ball über die Schnur

Bewertung	++	+/-	--
Bereich			
fangen			
werfen			
Beweglichkeit			
Regeln/ Fairness			

7.3 Ballgefühl (Fangen, Werfen, Prellen)

Bereich	20 x prellen rechts	20 x prellen links	Linie laufen & prellen	2 x klatschen & fangen	1 x drehen & fangen	5 x gegen Wand & fangen	Fangen aus Entfer-nung		gesamt
Name									

7.4 Thema: Brennball

Bewertung	++	+/-	--
Bereich			
fangen			
werfen			
sprinten			
Regeln/Fairness			

7.5 Allgemeine Fitness/ Ausdauer

Bereich	Kurz-sprints (1 Min.)	Kurz-sprints (1 Min.)	10 Min. Lauf	15 Min. Lauf					
Name									

7.6 Geräteturnen

Bereich Name	Balken						Barren			Bock	
	Stand- waage	Pferd- chen- sprung	Dreh- ung Zehen- spitzen	rück- wärts	Knicks	Ab- gang	Stütz- hangel	schwin- gen	Ab- gang	Grätsch-sprung	
										tief	hoch

Bereich Name	Kasten			Boden		Reck				
	Hock- wende	Auf- hocken	Auf- knien	Rolle vor- wärts	Rolle rück- wärts	Stütz	Rolle vorw.	Felg-auf-schw.		Felg-um-schw.

Barren

- 1 - super (gerade Beine und Arme, wenig Gezappel)
- 2 - krumme Beine, etwas strauchelig/zappelig
- 3 - nur teilweise geschafft (kleine Teile fehlen, halbe Bahn geschafft)
- 4 - abgebrochen
- 5 - keine Kraft zum Stemmen und Schwingen (versucht ohne Erfolg)
- 6 - verweigert

7.7 Leichtathletik

Name	Bereich	50 m	50 m	Note	gesamt	Bundesjugendspiele			
						50 m	Sprung	Wurf	Urkunde

Name	Bereich	800m/ 1000m (Zeit)	800m/ 1000m (Zeit)	Note	Wurf (Weite)	Wurf (Weite)	Note	Sprung (Weite)	Sprung (Weite)	Note

7.8 Seil springen

Bereich Name	20 x vorw.	20 x rückw.	20 x Stelle (Pferd)	Strecke (Pferd)	30 sec	1 Minute	Doppel	Kreuz	1 Bein	gesamt

7.9 Tanzen/ Choreografie

Bereich	Bewertung	++	+/-	--
Rhythmik				
Bewegung/ Körperspannung				
Schrittfolge				
Teamfähigkeit/ soziale Kompetenz				

Bewertung Tanzen:

Verweigern – 6

Abbrechen – 5

Schrittfolge (oft) falsch/ aus dem Rhythmus – 4

Schrittfolge (manchmal) falsch/ aus dem Rhythmus – 3

Kleine Schwächen – 2

Topp in allen Bereichen – 1

7.10 Bewertung im Bereich „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“

Note	Zu erbringende Leistungen
1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die SuS schwimmen 400 Meter weitestgehend technisch sauber (Brustschwimmen, Rückenschwimmen) ➤ Sie springen in verschiedenen Varianten; Paketsprung, Fußsprung, Kopfsprung (hierbei unbedingt Sicherheit beachten) ➤ Sie können in Brust- und Rückenlage gleiten und Gegenstände, z.B. Tauchringe, aus mindestens 1,80 m tiefem Wasser ertauchen ➤ Sie können eine Strecke von 10 Meter tauchen ➤ Sie kennen die wichtigsten Bade-, Sicherheits- und Hygieneregeln und beachten sie
2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler schwimmen 200 m sicher (Brustschwimmen, Rückenschwimmen) ➤ Sie können in Brust- und Rückenlage gleiten und Gegenstände, z.B. Tauchringe, aus mindestens 1,80 m tiefem Wasser ertauchen ➤ Sie kennen die wichtigsten Bade-, Sicherheits- und Hygieneregeln und beachten sie
3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler schwimmen 100 sicher (Brustschwimmen, Rückenschwimmen) ➤ Sie springen fußwärts vom Beckenrand und vom Startblock ins Wasser ➤ Sie können in Brust- und Rückenlage gleiten und Gegenstände, z.B. Tauchringe, aus mindestens schultertiefem Wasser ertauchen ➤ Sie kennen die wichtigsten Bade-, Sicherheits- und Hygieneregeln und beachten sie
4	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler schwimmen 25 m in der Brustschwimmtechnik- oder Rückenschwimmtechnik ➤ Sie können in Bauchlage gleiten und untertauchen ➤ Sie kennen die wichtigsten Bade-, Sicherheits- und Hygieneregeln und beachten sie. ➤ Sie springen vom Beckenrand ins Wasser.
5	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler schwimmen mit Hilfsmitteln ➤ Sie kennen die wichtigsten Bade-, Sicherheits- und Hygieneregeln und beachten sie
6	Die Schülerinnen und Schüler verweigern die aktive Teilnahme am Schwimmunterricht

8. Sportveranstaltungen der Grundschule Vienenburg

In jedem Schuljahr finden an unserer Schule folgende schulinterne und außerschulische Veranstaltungen statt:

Schulinterne Veranstaltungen	Außerschulische Veranstaltungen
<ul style="list-style-type: none">➤ Brennballturnier der 3. Klassen (Ermittlung der Schulmannschaft)➤ Ball über die Schnur – Turnier der 4. Klassen (Ermittlung der Schulmannschaft)➤ Bundesjugendspiele der 3. und 4. Klassen➤ Spiel- und Sportfest der 1. und 2. Klassen	<ul style="list-style-type: none">➤ Brennballturnier der 3. Klassen➤ Ball über die Schnur- Turnier der 4. Klasse➤ Tischtennisrundlauf - Team Cup 3. / 4. Klasse➤ Altstadtlauf➤ (Hockeyturnier)

Bei den außerschulischen Veranstaltungen wird die Grundschule Vienenburg jeweils von einer Schulmannschaft vertreten.

9. Mögliche Sportregeln zur Vereinheitlichung im Sportunterricht

- Klasse 3 & 4 Stundenbeginn in der Halle mit freier Spielzeit
- Stundenbeginn im Sitzkreis in der Mitte
- Klasse 3 & 4: Zeitwächter, Gerätewart / Gerätewärterin

Erziehungsmaßnahmen bei Fehlverhalten

1. Eine Minute Auszeit
2. gelbe Karte
3. rote Karte – Sportregeln abschreiben

Regeln für das Umziehen in der Kabine

Die Schülerinnen und Schüler warten auf die Lehrkraft unten an der Tür. Gemeinsam gehen die ersten Schülerinnen und Schüler nach oben und ab dann beginnt die freie Spielzeit

