

Curriculum Sport Johannes-Schwennesen-Schule

Ziele:

- Ausbau koordinativer Fähigkeiten
- Entwickeln einer positiven Einstellung zum Sport
- Erleben von Selbstwirksamkeit
- Differenzierte Aufgabenstellungen zum Fordern und Fördern
- Soziale Entwicklung
- Förderung und Stärkung des Selbstbewusstseins

Unterricht:

Das Fach Sport wird an der Johannes-Schwennesen-Schule eine Unterrichtsstunde pro Klassenstufe unterrichtet.

Den kleinen Spielen kommt in den ersten und zweiten Klassen eine hohe Gewichtung zu.

Außerunterrichtliche Angebote wie die Kooperationen mit Sportvereinen und Unis werden miteinbezogen.

Laufstage, Bundesjugendspiele und alternative sportliche Spielefeste können einen Beitrag des Faches zum Schulleben leisten.

Fachsprache:

Eine einheitliche Verwendung von Fachbegriffen/Bezeichnungen (Tae/Seile, Barren/Balken, Strohuppe/Völkerball, Reifen/Ringe, ...) ist gewünscht.

Fördern und Fordern:

Die Unterrichtsangebote werden differenziert gestaltet, sodass Schüler ausreichend gefordert und unterstützt werden.

Zusätzlich bietet die Johannes-Schwennesen-Schule ein SI-Turnangebot (Sensorisch-integratives-Turnen) für Erstklässler an.

Hilfsmittel und Medien:

Der Johannes-Schwennesen-Schule steht in unmittelbarer Nähe eine Turnhalle mit Klein- und Großgeräten, sowie ein Sportplatz mit Tartanbahn, umzäuntem Kleinspielfeld und Sprunggrube zur Verfügung.

Der Schwimmunterricht findet in der Jürgen-Frenzel-Halle in Uetersen statt. Für den Sport- und Schwimmunterricht haben wir Literatur und Bildkarten im Lehrerzimmer.

Lernen mit digitalen Medien/Medienkompetenz:

Im Klassenraum können sich Kinder Videos zu unterschiedlichen Themenbereichen (z.B. Tanzen) anschauen.

Bewegungsabläufe (Sprung, Wurf....) können analysiert und den Kindern gezeigt werden.

Geräteaufbauten können digital geplant und besprochen werden.

Leistungsbewertung:

Heranzuziehende Bewertungskriterien sind die individuelle Lernentwicklung und der erreichte Leistungsstand.

Eine Leistungsbewertung in den Bereichen Koordinationsfähigkeit, Ausdauer, Anstrengungsvermögen, Spielverständnis

Reflexionsfähigkeit, Unterrichtsbeiträge, ... findet regelmäßig im Rahmen einer Unterrichtseinheit statt.

Sicherheit:

Die verantwortliche Lehrkraft hat bei der Planung und Durchführung von Sportunterricht sichere Rahmenbedingungen zu schaffen.

Sportbekleidung:

Funktionelle Sportbekleidung (insbesondere Hallenschuhe) ist notwendig. Das Tragen von Uhren und Schmuck sowie Stoppersocken ist verboten. Wenn das Bewegungsthema es zulässt, dürfen Kinder barfuß am Sportunterricht teilnehmen. Lange Haare müssen zusammengebunden werden.

Schwimmunterricht:

Der Schwimmunterricht findet für Kinder der vierten Klassen im Uetersener Schwimmbad statt. Die Beförderung der Schüler wird durch ein Busunternehmen gewährleistet. Vor bzw. direkt nach den Sommerferien wird die Schwimmbefähigungen der Kinder der vierten Klassen abgefragt. Im Anschluss werden Kinder ohne ausreichende Schwimmbefähigung unterrichtet. Ziel ist es, möglichst viele Kinder der JSS mit dem Bronzeschwimmabzeichen zu entlassen.

Das Curriculum wird regelmäßig überarbeitet.

Curriculum Sport

Inhalts- bezogener Kompetenz bereich	Erwartete Kompetenzen	Verpflichtende Inhalte	Weitere Unterrichtsbeispiele/ -ideen
Spiele	- eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen - Spielregeln vereinbaren und einhalten - miteinander und gegeneinander fair spielen - frei spielen können - Spielideen entwickeln	- Ticker- /Fangspiele - einfache Laufspiele - einfache Ballspiele - Kooperationsspiele - Übungen zur Orientierung auf dem Spielfeld	- Ketten-, Brückenfangen - Katz- und Maus - Chinesische Mauer - Hase und Jäger - Schwarz und weiß - Linientick - Fischer, Fischer,.. - Puzzlelauf - Atomspiel - Feuer, Wasser, Sturm - Haltet das Feld / den Kasten frei - Sanitäterspiel - Ball auf die Bank - Ball unter die Bank - Schätze klauen - Zombieball

Turnen	- Körperspannung über mehrere Sekunden halten können - unterschiedliche Körperpositionen einnehmen - Koordinative und konditionelle turnerische Fähigkeiten erlernen und weiter ausbauen - Übungskombination - Geräte benennen, aufbauen und transportieren	- Sprünge von und über verschiedene Geräte - Übungen zur Verbesserung der Körperspannung, Stütz-, Halte- und Sprungkraft - Aufhocken - Hockwende - Balancieren - Strecksprung - Schaukeln und Schwingen an Tauen und Ringen - Klettern - Rolle vorwärts - Handstütz - am Barren stützen - Tücher jonglieren - Aufbaupläne umsetzen	- Geräte-Bewegungslandschaften - Abenteuerturnen (Zirkus, Dschungel, Piraten...) - Stationen - Mattentransportspiel - Strecksprung mit Drehung - Partnerkunststücke - erste Hilfestellungen (Klammergriff, Drehgriff) - Handstand - Radschlag - Grätschsprung - kleines Zirkusprojekt
---------------	---	--	---

Laufen, Springen, Werfen	- verschiedene Laufarten - rhythmisches Laufen - sachgerecht mit Geräten umgehen - Anstrengungsbereitschaft zeigen	- vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten erfahren - Weitsprungtechnik - Weitwurftechnik (Einarmig ohne Anlauf) - Ausdauerlauf - zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden	- Bummelzug- Schnellzug - Laufen durch einen Parcours - Transportstaffel - Zeitschätzspiele (1 Min. laufen) - aus einem Anlauf von einem Sprungbrett über ein Hindernis auf eine dicke Matte springen - (alternative) Bundesjugendspiele - Lauftag
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	- Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen - Bewegungen mit/ohne Handgeräte gestalten	- sich nach einem Takt entsprechend bewegen - sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen - unterschiedliche Formen Seilspringen - rhythmisches Bewegen mit Reifen und Bändern	- Bewegungs-geschichten - traditionelle und moderne Tänze - eigenen Tanz in Kleingruppen entwickeln und präsentieren - Tänze umgestalten - Großgruppentanz - synchrone Tanzelemente einüben

Rollen, Gleiten, Fahren	- Die Regeln für den sicheren Umgang mit den Geräten kennen - Erwerb von Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens - Dynamisches Gleichgewicht halten können	- mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen	- Rollbrettführerschein - Rollbrettparcours - Rutschen/Gleiten mit Hilfe der Taue - Autoparcours
Schwimmen	- Erwerb erster Grundfertigkeiten - Arm-, Bein- oder Körperantrieb mit Atmung verbinden - Bade- und Schwimmregeln beherrschen	- Wassergewöhnung - Spiel- und Bewegungsformen - Auftriebs- und Lageübungen - Übungen zu Antriebsbewegungen - Orientierung unter Wasser ohne Schwimmbrille	- Springen - verschiedene Sprünge vom Startblock - Schweben - Tauchen: Ringetauchen, Weittauchen, Tauchspiele - Gleiten - Abzeichen (Seepferdchen, Bronze)

