

Leistungskonzept Sport

Verbindliche Bereiche	Kompetenzerwartungen	
	1/2	3/4
❶ Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> - sich im Raum bewegen - Körperschema wahrnehmen - Spannung und Entspannung erfahren - Reaktionen des Körpers bei Bewegungsbelastungen erfahren - Koordinative und konditionelle Fähigkeiten verbessern 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungssicherheit auch ohne optische oder akustische Wahrnehmung - Körpergerecht verhalten - Spannung/Entspannung bewusst herstellen - Sich individuell dosiert belasten können - Elementare Regeln zur Verbesserung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten kennen und anwenden
❷ Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen - eigene Spielideen entwickeln - unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen erkennen und akzeptieren 	<ul style="list-style-type: none"> - → - → - →
❸ Laufen, Werfen, Springen	<ul style="list-style-type: none"> - Laufen in unterschiedlichen Bewegungssituationen - Springen in unterschiedlichen Bewegungssituationen - Werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten und Erproben verschiedener Wurfarten - Einfache leichtathletische Bewegungsformen ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> - vorgegebene Laufanforderungen erfüllen - vorgegebene Sprunganforderungen erfüllen - verschiedene Wurfarten anwenden - leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform beherrschen
❹ Bewegen im Wasser - Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> - die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers in Wechselbeziehung zum eigenen 	<ul style="list-style-type: none"> - →

	<p>Körper nutzen (sich mit dem Wasser vertraut machen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Sprungmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen - Sprungregeln kennen - Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser erfinden und nachvollziehen - Tauchregeln kennen - Elementare Schwimmtechniken lernen, üben, anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - → - → - → - → - 25 m ohne Unterbrechung in einer ausgewählten Technik in der Grobform
<p>⑤ Bewegungen an Geräten- Turnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Geräte zum Balancieren nutzen - Bewegungserfahrungen an Geräten - Körperspannung und Kraft bei turnerischen Bewegungen - Einfache Bewegungskunststücke erfinden und erproben - Gerätekombinationen für vielfältiges Bewegen nutzen - Einfache turnerische Bewegungsformen ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> - Balancieraufgaben mit komplexen Anforderungen - Bewegungsanforderungen im Fliegen, Drehen, Rollen bewältigen - → - → - Bewegungslandschaften - Turnerische Bewegungsfertigkeiten in der Grobform beherrschen
<p>⑥ Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</p>	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Bewegungsformen, auch mit Handgeräten, entdecken und erproben - kleine Bewegungskunststücke erfinden, erproben - Bewegungen einer Musik anpassen - Mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle darstellen - Vorgegebene Singspiele und Tänze realisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsformen erweitern, verbessern, kombinieren, variieren - Anspruchsvollere Bewegungskunststücke - → - pantomimische und szenische Darstellungsmöglichkeiten verbessern - eigene Bewegungsgestaltungen zu Musik entwickeln

<p>⑦ Spielen in und mit Regelstrukturen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - einfache Spiele kennen und verwirklichen - spielspezifische motorische Fähigkeiten anwenden - elementare taktische Verhaltensweisen erfahren - spielen nach vorgegebenen Regeln - bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein 	<ul style="list-style-type: none"> - komplexere Spiele - spielspezifische motorische Fähigkeiten verbessern - spieltaktische Elemente situationsgerecht nutzen - Regelverständnis zeigen, Regelvorgaben modifizieren - →
<p>⑧ Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fahreigenschaften verschiedener Gleit-, Fahr- und Rollgeräte kennen lernen und nutzen - Sicherheitsaspekte beachten - Einfache Kunststücke mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten - Unterschiedliche räumliche Gegebenheiten zum Gleiten, Rollen, Fahren nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Gleit-, Fahr- und Rollgeräte in komplexen Bewegungssituationen nutzen - → - vorgegebene und selbst gefundene Kunststücke - komplexe Herausforderungen bewältigen
<p>⑨ Ringen und Kämpfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen - vorgegebene Regeln einhalten - eingeführte Kampfformen situationsgerecht anpassen - elementare technische Fertigkeiten und grundlegende taktische Fähigkeiten zeigen - in Kampfsituationen den Gegner als Partner achten 	<ul style="list-style-type: none"> - → - eigene Kampfformen finden und die Regeln festlegen - → - →

Die beschriebenen Bereiche sind verbindlich und werden in pädagogisch sinnvollen Einheiten über die Grundschulzeit verteilt.

Leistungsbewertung

Die Bereiche 1 (Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen)
2 (Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen)
6 (Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste)
8 (Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport)
9 (Ringeln und Kämpfen)

werden durch Beobachtung bewertet.

Der Bereich 3 (Laufen, Werfen, Springen) wird schwerpunktmäßig auf das Sommerhalbjahr gelegt. Zur Leistungsbewertung werden hauptsächlich die Bundesjugendspiele herangezogen. Hierbei gilt als Mindestanforderung für die Note „gut“ im Bereich Leichtathletik das Erlangen einer Siegerurkunde.

Die Benotung für den Bereich 4 (Bewegen im Wasser – Schwimmen) fließt mit 50% in die Endnote ein. Liegt der Schwimmunterricht im 1. Halbjahr, fließt die Schwimmnote in die Halbjahresnote ein, ansonsten in die Note des 2. Halbjahres.

Für die Leistungsbewertung in Klasse 3 gilt: Schwimmen können, Fußsprung vom Beckenrand, Tauchen in schultertiefem Wasser → Note 2

Für die Leistungsbewertung in Klasse 4 gilt: Bronzeabzeichen → Note 2
Silberabzeichen → Note 1

Der Bereich 5 (Bewegen an Geräten – Turnen) wird schwerpunktmäßig auf das Winterhalbjahr gelegt. Zur Leistungsbewertung werden hauptsächlich turnerische Bewegungsfertigkeiten wie Rollen, Bocksprung, Hockwende u.a. bewertet.

Der Bereich 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen) verteilt sich über das gesamte Schuljahr. Neben technischen Merkmalen wie Prellen, Werfen, Fangen u.a. werden spieltaktische Verhaltensweisen bewertet.

Grundsätzliche Aspekte des Sportunterrichts, besonders das Sozialverhalten, die Anstrengungsbereitschaft und der individuelle Lernfortschritt, sollen angemessen in die Bewertung einfließen.