



Schulinternes Fachcurriculum Sport

Inhaltsverzeichnis

1. Präambel	1
2. Allgemeine Informationen	1
3. Absprachen	1
4. Bewegungsfelder	2
4.1. Spielen	2
4.2. Turnen	4
4.3. Laufen, Springen, Werfen	6
4.4. Schwimmen	7
4.5. Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	8
4.6. Raufen und Ringen	9
4.7. Rollen, Gleiten, Fahren	10
5. Sonstige Beschlüsse der Fachkonferenzen	11
6. Überarbeitung und Weiterentwicklung	12



1. Präambel

„Bei der Erstellung des schulinternen Fachcurriculums sind die Bewegungsfelder inhaltlich konkret auszugestalten und die formulierten Kompetenzerwartungen bei der Auswahl leitend. Die im dritten Abschnitt verschrifteten Kompetenzen und Inhalte der Bewegungsfelder sind verbindlich, können aber in ihrer Verteilung auf die Jahrgangsstufen variiert werden. So können unter anderem aktuelle und regionale Aspekte, Schulprofile oder Kooperationen mit Vereinen oder anderen Partnern im schulinternen Fachcurriculum aufgegriffen werden. Innerhalb der Rahmenvorgaben der Fachanforderungen Sport besitzen die Schulen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Lern- und Unterrichtsorganisation, der Schwerpunktsetzung im Rahmen aktueller sportdidaktischer Konzepte wie auch der inhaltlichen Fokussierung. Bei der Erteilung der regelhaften Sportstunden gibt es keine Planung von Doppelstunden. Im schulinternen Fachcurriculum dokumentiert die Fachkonferenz ihre schulverbindlichen Vereinbarungen zur Gestaltung, Durchführung und Bewertung des Sportunterrichts. Vereinbarungen zu Formen der Feststellung des individuellen sportmotorischen Entwicklungsstandes sind als Basis für das Unterrichten und die individuelle Förderung insbesondere für die dritte Jahrgangsstufe zu treffen. Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums stellt eine ständige gemeinsame Aufgabe der Fachkonferenz dar.“ (Fachanforderungen 2020, Gliederungspunkt 5)

Das schulinterne Fachcurriculum versteht sich nicht als starres Regelwerk, sondern als ein dynamisches Dokument, das vor allem der kollegialen Orientierung dient. Es bildet den Rahmen für gemeinsame pädagogische Grundhaltungen und fachliche Schwerpunkte, ohne dabei die individuelle Freiheit und Professionalität der Lehrkräfte in ihrer Unterrichtsgestaltung einzuschränken. Die hier getroffenen Absprachen und Empfehlungen legen lediglich zentrale Eckpunkte fest, um Kontinuität und Transparenz im Fachunterricht zu ermöglichen. Darüber hinaus bleibt ausreichend Raum für eigenverantwortliches pädagogisches Handeln, methodische Vielfalt und individuelle Schwerpunktsetzungen – stets im Sinne der Schülerinnen und Schüler und ihrer Lernentwicklung.

2. Allgemeine Informationen

Unser schulinternes Fachcurriculum soll eine möglichst kurze, übersichtliche Darstellung sein und stellt eine Ergänzung zu den Fachanforderungen Sport des Landes Schleswig-Holstein dar.

Der Sportunterricht der Primarstufe bezieht sich auf folgende **7 Bewegungsfelder**:

1. Spielen
2. Turnen
3. Laufen, Springen, Werfen
4. Schwimmen
5. Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen
6. Raufen und Ringen
7. Rollen, Gleiten, Fahren

3. Absprachen

Aspekte	Vereinbarungen
Unterricht	• Die fachdidaktischen Prinzipien und Methoden richten sich nach den Vorgaben des IQSH und werden so umgesetzt. • Nach Möglichkeit Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte (Lauftag, Crosslauf, Kreisbestenwettkämpfe, Zusammenarbeit mit dem TVT Trappenkamp) • Beitrag des Faches zum Schulleben (Bundesjugendspiele Geräteturnen + Leichtathletik / Turnfest Klasse 1+2, Frühradfahren, ADAC Turnier, Zirkusprojekt alle 4 Jahre)
Fachsprache	• Die Fachsprache wird verwendet um die Schülerinnen und Schüler anzuleiten diese korrekt anzuwenden.
Fördern und Fordern	• Nachteilsausgleiche werden unter Vorlage eines Attestes auch im Fach Sport gewährt. • Das Sportangebot wird differenziert, um den unterschiedlichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden.
Hilfsmittel und Medien	• Material wird gesichtet und inventarisiert.
Lernen mit digitalen Medien/Medienkompetenz	• Siehe Medienkonzept der Grundschule Trappenkamp mit Förderzentrumsteil
Leistungsbewertung	• Wird auf einer folgenden FK besprochen (Grundlage ist die Übersicht der Fachanforderungen Sport S. 27).
Überprüfung und Weiterentwicklung	• Das Fachcurriculum wird in der FK regelmäßig überprüft und weiterentwickelt.

4. Bewegungsfelder

4.1. Spielen

Kompetenzen	Inhalte		Weitere Unterrichtsbeispiele/ - ideen	
Die Schüler und Schülerinnen...	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4
• kennen vielfältige Grundformen der Sportspiele • kooperieren im Spiel • leisten ihren Spielbeitrag im Mit- und Gegeneinander	• Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten • miteinander auf überschaubaren Spielfeldern in kleinen Mannschaften spielen	• komplexere Spiele und Regeln • variantenreiche und kreative Spielideen • mit- und gegeneinander spielen	• Ketten-, Brücken-, Würfel-Ticker • Schwänzchen-Fangen • Katz- und Maus • Hase und Jäger • Chinesische Mauer • Fischer, Fischer, • Puzzelauf • FarbenlaufBC-Lauf / rot-gelb-blau • Bummelzug / Schnellzug • Die Uhr • Atomspiel (rufen, zeigen, pfeifen) • Feuer, Wasser, Sturm • Haltet das Feld / den Kasten frei • Sanitärspiel • Ball unter die Bank • Zombie-Ball • Hetzball • Amerika • Drachenburg • Räuberhöhle – Haialarm	• Spielformen zum Prellen • Spielformen zum Fangen und Passen • Schwänzchen-Fangen • Rückschlagspiele • „Takeshi“ • Zeitfangen • Nummernfußball / -handball • Schatzklauen • Keulenklauen • Gefängnis- / Jokerball • Quietschi-Ball • Piratenball • Burgball • Turmball • Brettball • Oktopussi • Stangenball • Treffball • Ball über die Schnur
• beherrschen einfache Ballfertigkeiten • üben und reflektieren grundlegende Spieltaktiken • gestalten sportspielübergreifende Ballspiele	• sportspielübergreifende Technik: • Werfen • Fangen • Prellen/Dribbeln • einen Schläger benutzen • sportspielübergreifende Taktik: • Ziele treffen • Zusammenspielen • sich positionieren, anbieten und orientieren			
• erwerben grundlegende Kenntnisse zu Strukturen der Sportspiele	• einfache Spielregeln und Spielideen	• grundlegende Spielideen der Torwurfspiele, der Torschussspiele, der Rückschlagspiele		
• kennen festgelegte Regeln und entwickeln die Bereitschaft, danach zu handeln • gestalten Regeln zu Spielideen • kommunizieren eigene Spielideen und argumentieren zu Lösungen bei Störungen	• Fairplay • Spiele mit und ohne Schiedsrichtertätigkeit längere Zeit spielen • Entwickeln eigener Spielideen nach konkreten Vorgaben			

• halten sich fit durch das Spielen • erwerben sportspielübergreifende koordinative und konditionelle Fähigkeiten • zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz im Spiel	• Übungen und Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten zur Orientierung auf dem Spielfeld und zur Kopplung von Bewegungshandlungen • Übungen und Spielformen mit vielfältigen Spielgeräten zur Verbesserung der Wurf-, Schuss- und Schlagkraft, der Ausdauer und Schnelligkeit	• Piranha-Ticken • Engel und Teufel • 10er-, 5er-, 7er-Ball • Sitzfußball	
--	---	--	--

4.2. Turnen

Kompetenzen	Inhalte		Weitere Unterrichtsbeispiele/ - ideen	
Die Schüler und Schülerinnen...	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4
- gestalten und üben turnerische Grundtätigkeiten - nehmen neue und ungewohnte Körperpositionen ein - reflektieren die subjektive Wahrnehmung des eigenen Körpers - zeigen die Bereitschaft, turnerische Handlungen zu vollziehen	- Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Fliegen, Drehen und Stützen in Gerätelandschaften - Kombinationen von Bewegungen und Veränderung der Körperlage im Raum		- Gerätelandschaften - Bewegungslandschaften - Abenteuerturnen (Dschungel) - Stationsarbeit „Schubkarre“ - Teller jonglieren	- Strecksprung mit Drehung - Aufhocken am Kasten - kleines / großes Trampolin (Achtung: nur mit Schein erlaubt!) - erste Hilfestellungen (Klammergriff, Drehgriff) - kleines Zirkusprojekt
- können Körperspannung halten - erlernen und präsentieren erste turnerische Fertigkeiten in der Grobform - beherrschen die Kopfsteuerung beim Rollen und Drehen - kennen erste Übungskombinationen, die sie in kleinen Wettkämpfen zeigen	- Rollbewegungen - Stütz- und Haltebewegungen - Sprungbewegungen - Übungen zur Körperspannung - Sprunggewöhnung am Minitrampolin	- funktionales Stützen an unterschiedlichen Geräten und am Boden - Absprung von einem Sprungbrett - Sprungbewegung am Minitrampolin - Körperkontrolle im Flug		
kooperieren beim Turnen	Übungen zur Körperspannung zu zweit	Partnerakrobatik und zugehörige Regeln		
	- Abenteuer- und Erlebnisturnen - Rücksichtnahme beim gemeinsamen Turnen - einfache Formen der Bewegungsbegleitung - Gleichgewichtshilfe durch einen Partner			
- kommunizieren beim Auf- und Abbau - kennen den sachgerechten Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten	- Transport von Turngeräten - Geräteaufbauten nach Plänen - Sicherheit beim Turnen mit Geräten			
- halten sich fit mit und durch Turnen - erwerben koordinative und konditionelle Fähigkeiten durch und für das Turnen	spielerische Übungen zur Verbesserung turnerischer Grundlagen, insbesondere des Gleichgewichts, der Orientierungs- und Kopplungsfähigkeit			

• zeigen Anstrengungsbereitschaft und Konzentration beim Turnen	• spielerische Übungen zur Verbesserung der Körperspannung sowie der Stütz-, Halte- und Sprungkraft		
---	---	--	--

4.3. Laufen, Springen, Werfen

Kompetenzen	Inhalte		Weitere Unterrichtsbeispiele/ - ideen	
Die Schüler und Schülerinnen...	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4
• erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen	• Lauf, Sprung und Wurf in variierenden Bewegungssituationen • vielseitige Lauf-, Sprung- und Wurfarten • Lauf, Sprung und Wurf im Freien		• Memory-Lauf • Zahlen-Lauf • Puzzle-Lauf • Luftballon-Lauf	
• erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform	• Stand- und Schrittweitsprung • ausdauerndes und schnelles Laufen	• in die Höhe springen • Schlagwurf • Staffeln laufen	• Pilze bauen • Teppichfliesen umdrehen • Pony Jonny bunt laufen (Laufen und Malen) • Zeitschätzspiele (1 min. laufen) • Tennisballtransport • Strichlisten-Lauf (Zettel an der Wand) • Bundesjugendspiele • Alternatives Sportfest / Wettkämpfe	
• nehmen Wettkampfformen als Herausforderung an • entwickeln ihre individuellen Leistungsmöglichkeiten • kooperieren bei Wettkämpfen und verarbeiten Sieg und Niederlage angemessen	• spielerische Wettkampfformen • relativierte Leistungsvergleiche • respektvolles Wettkämpfen		• Orientierungslauf in der Halle / draußen • Geländelauf • Ausdauerlauf • Zielwerfen in der Halle (Stationen) • Speerwurf mit Rohrisolierungen • Zonenweitsprung • Sportabzeichen • Bundesjugendspiele • Alternatives Sportfest / Wettkämpfe	
• können sicher und sachgerecht mit Geräten umgehen • verhalten sich sicherheitsbewusst	• sachgerechter Geräteumgang • Herstellung und Nutzung von leichtathletischen Aufbauten			
• halten sich fit durch Laufen, Springen, Werfen • zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz	• leichtathletische Spielformen zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten, insbesondere der Rhythmisierungs-, Kopplungs- und Reaktionsfähigkeit • leichtathletische Spielformen zur Schulung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Schnelligkeit und Ausdauer			

4.4. Schwimmen

Kompetenzen	Inhalte		Weitere Unterrichtsbeispiele/ - ideen	
Die Schüler und Schülerinnen...	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4
• setzen sich mit dem Element Wasser fähigkeitsorientiert auseinander	• Wassergewöhnung • Spiel- und Bewegungsformen im hüft- bis brusttiefen Wasser • Auftriebs- und Lageübungen			• Brust- und Rückentechnik • Atemtechnik • Ringe-Tauchen, Weittauchen, Gleiten • (nur einzeln tauchen lassen!) • Tauchspiele im flachen Wasser • Spiele • Abzeichen (Seepferdchen und Bronze / Freischwimmer)
• erwerben erste Grundfertigkeiten des Schwimmens • können den Arm-, Bein- oder Körperantrieb mit der Atmung verbinden • können sich in unterschiedlichen Körperlagen fortbewegen und beim Antreiben die Lage wechseln: Bauch-, Seit-, Rückenlage	• Wasserbewältigung • Schweben, Tauchen, Gleiten, Atmen und Springen • Übungen zu Antriebsbewegungen • sichere Schwimmbewegungen in optimaler Wasserlage in flachem und tiefem Wasser • Orientierung unter Wasser ohne Schwimmbrille			
• beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik sicher in der Grobform	• Schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen ohne Hilfsmittel • Springen ins tiefe Wasser mit sicherem Übergang in die Schwimmlage • zielgerichtete Fortbewegung ohne Hilfsmittel im tiefen Wasser in Rücken- oder Bauchlage			
• wissen, dass Schwimmen lebenserhaltend und gesundheitsfördernd ist • wenden Verhaltensregeln beim Schwimmen an • stellen Sicherheit am und im Wasser her	• Bade- und Schwimmregeln			
• halten sich fit durch Schwimmen • zeigen Ermüdungstoleranz im Wasser	• ausdauerndes Schwimmen zunehmend längerer Strecken • wiederholtes schnelles Schwimmen kurzer Strecken			

4.5. Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

Kompetenzen	Inhalte		Weitere Unterrichtsbeispiele/ - ideen		
Die Schüler und Schülerinnen...	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4		Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4
• erkunden und reflektieren rhythmische und tänzerische Grundformen • nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um	• Anpassung von Bewegungshandlungen an einen vorgegebenen Rhythmus oder an Musik • Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen • Bewegungsgestaltung mit Handgeräten		• Bewegungslieder • Bewegen wie Tiere (Pantomime) • Bewegungsgeschichten • Seilspringdiplom • Reifenübungen • (Klassischer) Kindertanz		• Bewegungslieder • Aufwärmen nach Musik • Großgruppentanz
• können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen • können mittanzen und vortanzen • gestalten Tänze mit vorgegebenen Schritten	• Seilspringen				
	• Kindertänze	• traditionelle und moderne Tänze			
• gestalten, improvisieren und präsentieren rhythmische Bewegungen • kommunizieren und kooperieren miteinander	• Bewegungslieder und einfache Tänze • produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung • eigene Bewegungskompositionen				
	• Reproduzieren	• Umgestalten			
• halten sich fit durch rhythmische Bewegungen	• Rhythmisierungsfähigkeit und Rhythmusfähigkeit • Kopplung von Teilbewegungen und Orientierung im Raum • ausdauerndes Tanzen				

4.6. Raufen und Ringen

Kompetenzen	Inhalte		Weitere Unterrichtsbeispiele/ - ideen	
Die Schüler und Schülerinnen...	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4
• verfügen über motorische und affektive Grundlagen im Raufen und Ringen • bewältigen die psychischen Anforderungen beim Raufen und Ringen	• Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht • Körperkontakt und Vertrauensspiele • Respekt und Grenzen		• Fast Food • Möhren ziehen • Zieh- und Schiebekämpfe (Territoriumskämpfe) • Rücken an Rücken • Medizinballziehen • Mattenkämpfe • Ringkämpfe • Schildkröten umdrehen	• Schildkröten wenden • Rettet den Schatz (Medizinball) • Mausefalle • Möhrenziehen
• wenden grundlegende Fertigkeiten des Raufens und Ringens an	• Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen • Übungen und Spielformen mit indirektem und direktem Körperkontakt mit der Partnerin oder dem Partner und in der Gruppe • Wettbewerbsformen			
• kennen die Bedeutung von Regeln und Ritualen • halten Regeln beim Raufen und Ringen ein und reflektieren diese • wenden Rituale an • gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um	• Stopp-Regel • Begrüßungsrituale und Abläufe des Raufens und Ringens • Übungen zum regelkonformen und fairen Raufen und Ringen			
• halten sich fit durch Raufen und Ringen • können ihren Körper koordiniert einsetzen • aktivieren ausdauernd ihre Kraft	• Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten und der Kraftfähigkeiten			

4.7. Rollen, Gleiten, Fahren

Kompetenzen	Inhalte		Weitere Unterrichtsbeispiele/ - ideen	
Die Schüler und Schülerinnen...	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4	Eingangsphase	Jahrgangsstufen 3 und 4
• verfügen über motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen, Gleiten und Fahren • nutzen unterschiedliche Roll-, Gleit- und Fahrgeräte • können sich mit verschiedenen Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freien fortbewegen	• Übungen zur Bewältigung labiler Gleichgewichtssituationen • Kennenlernen und Erproben unterschiedlicher Geräte wie Rollbrett, Pedalo, Teppichfliesen, Fahrrad und weitere • Vielfältiges Bewegen mit Geräten in der Halle und im Freien		• Übungen mit Rollbrettern (rollen) • Teppichfliesen (gleiten) • Rollbrettführerschein • Rollbrettparcours • Winterspiele in der Halle • kleine und große Pedalos	• Übungen mit Rollbrettern (rollen) • Teppichfliesen (gleiten) • Rollbrettführerschein • Rollbrettparcours • Winterolympiade in der Halle • kleine und große Pedalos
• erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens • regulieren Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit	• Spiele und Übungen mit Roll- und Gleitgeräten zur Schulung der Körperspannung • vielfältige Geschicklichkeitsübungen und -spiele • Geschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen			
• kennen Regeln zum Umgang mit Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freien • reflektieren eingeführte Regeln und halten diese ein • schätzen Geschwindigkeit und Risiken an- gemessen ein	• Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten • Rücksichtnahme in der Gruppe • verkehrssicheres Verhalten als Teilnehmerin oder Teilnehmer im Straßenverkehr			
• helfen einander und kooperieren beim Rollen, Gleiten und Fahren	• Hilfestellungen • Gestaltung eines Parcours in Kleingruppen			
• halten sich fit durch Rollen und Gleiten • zeigen Anstrengungsbereitschaft und Ermüdungstoleranz	• Spielformen zum Rollen, Gleiten und Fahren zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten, insbesondere der Gleichgewichts-, Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit • Bewegungsangebote zum Rollen und Fahren längerer Strecken zur Schulung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Kraft und Ausdauer			

5. Sonstige Beschlüsse der Fachkonferenzen

6. Überarbeitung und Weiterentwicklung

Das schulinterne Fachcurriculum ist ein dynamisches Arbeitsdokument und Bestandteil jeder Fachkonferenz. In jeder Sitzung der Fachkonferenz wird gemeinsam reflektiert, ob einzelne Inhalte, Absprachen oder Empfehlungen im Curriculum aktualisiert oder weiterentwickelt werden sollten. Dabei können schulinterne Entwicklungen, Rückmeldungen aus dem Unterrichtsalltag, fachliche Erkenntnisse, neue gesetzliche Vorgaben oder gesellschaftliche Veränderungen Anlass für eine Überarbeitung sein.

Änderungen werden in der Fachkonferenz diskutiert, gemeinsam beschlossen und dokumentiert. So bleibt das Curriculum lebendig, praxisnah und auf die Bedürfnisse unserer Schule abgestimmt. Die Verantwortung für die Pflege und Weiterentwicklung liegt bei der gesamten Fachschaft – im Sinne eines kontinuierlichen Qualitätsentwicklungsprozesses.