

Jahresplanung

- Verbindlichkeiten und Freiräume -

	Inhaltsbereiche	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
		Stundenanzahl	Stundenanzahl	Stundenanzahl	Stundenanzahl
1	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	20	20	10	5
2	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	20	20	10	10
3	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	10	10	10	20
4	Bewegen im Wasser - Schwimmen	0	0	16-20 Doppelstunden (nur für Nichtschwimmer)	0
5	Bewegen an Geräten - Turnen	10	10	10	15
6	Gestalten, Tanzen, Darstellen: Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste	10	10	10	10
7	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	10	10	10	25
8	Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport	10	10	10	10
9	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport	10	10	10	10
	Summe der Unterrichtsstunden in der Jahrgangsstufe	ca. 100	ca. 100	ca.80	ca. 105
				+ ca. 10-12 Doppelstunden Schwimmkurs (für Nichtschwimmer)	
	Verbleibende Freiräume	ca. 20	ca. 20	0	ca. 15
	Gesamtstunden	120	120	80	120
				100-120 (Nichtschwimmer)	

GS am Schlosspark: Arbeitsplan Sport - Schuleingangsphase Klasse 1
≈ Sommerferien – Herbstferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte (Beispiele)	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
14 Std.	1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<p>Kennenlernen der Sporthalle und Abläufe Sachgerechter Umgang mit Geräten und Handgeräten (Transport, Lagerung) Raumorientierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Ortsuch-Spiel“: bei Musik-Stopp > Bänke, Mittelkreis etc. aufsuchen - „Bäumchen wechsele dich!“ (mit Seilchen, Gymnastikreifen ...) - Atomspiel - Feuer, Wasser, Blitz ? - Partnerlauf: hinter Partner herlaufen <p>Akustische Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Bienen summ!“ - „Blindenführung“ (der Blinde folgt dem Geräusch des Sehenden) - Schatzwächter <p>Optische Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kreatives Spielen mit Luftballons/ Bierdeckeln/ Zeitung <p>Taktile Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Roboter-Spiel“ - „Blindenführung“ (PA: durch Berührung mit Fingern/verbunden mit einem Tuch in den Händen ...) - „Blindgänger“ (EA: allein am Seil, an der Wand etc. entlang tasten) - „Rückenmaler“ (Zahlen, Buchstaben, Bilder mit Fingern auf den Rücken des Partners malen) - „Fuß-Fühl-Parcours“ (verschiedene Stationen) - „Tastkästen“ mit verschiedenen Materialien - Schwungtuchübungen <p>Vestibuläre Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Stopp-Tanz“ (Versteinern als Denkmal bei Musik-Stopp) - „Balancier-Parcours“ (mit Bierdeckeln, Seilchen, Langbänken ...) <p>Kinästhetische Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprung in die Tiefe (evtl. mit verbundenen Augen) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewegen sich im Raum und nutzen dabei unterschiedliche Wahrnehmungshilfen.
		<p>Körperschema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Körper-Umrisse“ mit Seilchen, Bierdeckeln legen - „Schaufenster-Puppen“ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sich des eigenen Körpers bewusst werden, seine Dimensionen erfahren, seine Aktionsmöglichkeiten und Grenzen erkunden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nehmen ihr Körperschema wahr und nutzen ihre Erfahrungen beim Spielen und Bewegen.
		<p>Spannung und Entspannung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Körperteile erspüren und benennen - Fantasie-Reisen - Massage: z.B. Pizzabacken, Massage mit Igelbällen, - Massage (PA: mit Tennisbällen, Igelbällen, ... nach leiser Musik) - „Berührungs-Geschichten“ („Pizza-Bäcker“, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfahren Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen und stellen sie zielgerichtet her.

≈ Sommerferien – Herbstferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte (Beispiele)	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
7 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<p>„Freies Spiel“ (am Anfang fast jeder Stunde)</p> <p>„Bewegungsgeschichten zum Nachspielen“</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein Besuch im Zirkus <p>Begegnungsspiele“ (zu zweit, in Kleingruppen, mit der ganzen Klasse)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hai-Alarm - Rettungsinseln <p>„Lauf- und Fangspiele“, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brücken packen - Herr Fuchs, wie spät ist es? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen.
		<p>„In Fantasie-Situationen verschiedene Rollen übernehmen“</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beim Notarzt - Bei der Feuerwehr - Auf dem Reiterhof - Im Straßenverkehr <p>„Spielen mit Alltagsmaterial“</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bierdeckel - Zeitung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um
		<p>„Experimentieren mit Kleingeräten“</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reifen - Seilchen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsamen Spiellösungen

≈ Herbstferien - Weihnachtsferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
6 Std.	1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Kondition: <ul style="list-style-type: none"> - Lauf- und Fangspiele (Brückenfangen, „Herr Fuchs, wie spät ist es?“, Schlumpfpacken, Abklatschen etc.) - Kleine Ballspiele („Haltet das Feld frei!“, „Hase und Jäger“, ...) - Kurze Ausdauerläufe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfahren die Reaktionen ihres Körpers bei Bewegungsbelastungen und beschreiben erste Ursache-Wirkungszusammenhänge.
		Koordination: <ul style="list-style-type: none"> - „Geschicklichkeits-Parcours“ (klettern, balancieren etc.) - „Gordischer Knoten“ - unterschiedliche Bewegungen mit Armen+Beinen, Händen+Füßen, ... gleichzeitig ausführen, evtl. zu einem Sprechrhythmus - Bewegungen mit Alltagsmaterial (Teppichfliesen, Wasserball...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS verbessern durch Üben ihre koordinativen und konditionellen Fähigkeiten und sprechen darüber.
1 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Lauf- und Fangspiele“ <ul style="list-style-type: none"> - z.B. Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen.
5 Std.	5 Bewegen an Geräten – Turnen	Auf- und Abbau von Geräten: <ul style="list-style-type: none"> - Regeln zum Gerätetransport lernen - Matten, kleine Kästen, Langbänke, Weichböden etc. in Kleingruppen transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen verschiedene Gerätekombinationen für vielfältiges Bewegen
		Balancieren (Gleichgewichtsschulung): <ul style="list-style-type: none"> - Balancieren an verschiedenen Geräten (Seil, Langbank etc.) mit unterschiedlichen Höhen, Breiten, Neigungen - Transportieren von Gegenständen beim Balancieren - Balancieren allein, mit dem Partner und in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Gleichgewicht halten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen Geräte zum Balancieren in unterschiedliche Richtungen
2 Std.	6 Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> - Rollenspiele - Kunststücke erfinden, vor und nachmachen Experimentieren mit Kleingeräten <ul style="list-style-type: none"> - Reifen - Seilchen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten – auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entdecken und erproben vielfältige Bewegungsformen - auch mit Handgeräten und Objekten - und führen diese strukturgerecht aus
		<ul style="list-style-type: none"> - Kunststücke erfinden, vor und nachmachen Experimentieren mit Kleingeräten <ul style="list-style-type: none"> - Reifen - Seilchen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfinden, erproben und üben kleine Bewegungskunststücke und zeigen sie

≈ Herbstferien - Weihnachtsferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">7 Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p>	<p>Vorgegebene Spielstrukturen erkennen und nachvollziehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die unterschiedlichen Regeln „Kleiner Spiele“ kennen lernen und danach spielen Kreisspiele, Fangspiele, Spiele mit Partner, Spiele in der Gruppe <p>Grundlegende Spielideen kennen lernen und nachvollziehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jagen und verfolgen - flüchten und entkommen - angreifen und verteidigen - miteinander und gegeneinander spielen - Ball erobern und Ball verteidigen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen einfacher Spiele
		<p>Grundlegende Spielfertigkeiten anbahnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - schnell und wendig laufen - werfen und prellen - werfen und fangen - werfen und treffen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS wenden spielspezifische motorische Fertigkeiten in einfachen Spielen an ▪ Die SuS erfahren elementare taktische Verhaltensweisen und erläutern die Bedeutung für die Spielhandlung
		<p>Vermitteln der Einsicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Spielregeln sind sinnvoll und notwendig!“ - „An Spielregeln muss sich jeder halten!“ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen nach vorgegebenen Regeln, halten diese ein und begreifen deren Bedeutung für gelingendes Spiel sprechen über Probleme bei Nichteinhaltung von Regelungen und entwickeln erste Lösungsansätze
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein

≈ Weihnachtsferien - Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
9 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Experimentieren mit Bällen“ „Grundfertigkeiten des Werfens, Rollens, Fangens“ „Kleine Spielformen mit verschiedenen Bällen“	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um
10 Std.	5 Bewegen an Geräten – Turnen	Schwingen und Schaukeln <ul style="list-style-type: none"> - im Sitzen, im Hängen, im Liegen - an verschiedenen Geräten Rollen und Wälzen <ul style="list-style-type: none"> - auf verschiedenen Unterlagen (Weichboden, Turmmatten, ...) - an verschiedenen Geräten, im freien Gelände 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS lassen sich auf ungewohnte räumliche und gerätspezifische Bewegungserfahrungen ein
		Klettern <ul style="list-style-type: none"> - in verschiedenen Höhen - an unterschiedlichen Geräten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erproben und entwickeln ihre Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen
		Niedersprünge <ul style="list-style-type: none"> - sicheres Springen, Fliegen und Landen aus sicherer Höhe - in der Turnhalle, auf dem Spielplatz, in der Natur, ... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfinden und erproben einfache Bewegungskunststücke, führen diese anderen vor und entwickeln dabei Sicherheitsbewusstsein
		Rollen und Wälzen <ul style="list-style-type: none"> - über die Körperlängs- und Körperquerachse 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare turnerspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS führen einfache turnerische Bewegungsformen aus
10 Std.	8 Gleiten, Fahren Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport	Grundlegende Bewegungsvoraussetzungen schaffen <ul style="list-style-type: none"> - Balancieren auf labilen Untergründen (rollende Bank, Teppichrolle, Balancierscheiben, ...) - Von schiefen Ebenen in verschiedenen Körperlagen gleiten, rutschen und rollen (der Untergrund muss dabei glatt sein) - Mit verschiedenen Materialien schlindern, rutschen und gleiten (Tücher, Decken, Teppichfliesen, ...) - Fortbewegungsspiele mit Teppichfliesen - Fortbewegen mit Pedalos - Einführung des „Rollbretts“ (Verhaltens-/Sicherheitsregeln für die Halle)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lernen die Fahreigenschaften verschiedener Gleit-, Fahr- und Rollgeräte kennen und nutzen diese in einfach strukturierten Bewegungssituationen ▪ beachten grundlegende Sicherheitsaspekte und beschreiben diese
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ erproben einfache Kunststücke mit verschiedenen Gleit-, Fahr und Rollgeräten
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ nutzen unterschiedliche räumliche Gegebenheiten zum Gleiten, Fahren und Rollen

≈ Weihnachtsferien - Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">9 Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport</p>	<p>Kleine Fang-, Schiebe- und Schubs-Spiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tritt in die Pfütze, Zieh ihn über die Linie - Schwänzchen fangen, Klammernjagd 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ erproben Ringens und Kämpfen in spielerischer Form ▪ halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung
		<p>Kleine Gruppenkämpfe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegel in der Mitte (3er-Gruppe: Wer berührt den Kegel zuerst?) - Tauziehen (Welche Gruppe ist zuerst im anderen Feld?) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen erproben und verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ passen eingeführte Kampfformen sowie deren Regeln situations- und/oder bedürfnisgerecht an
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ zeigen elementare technische Fertigkeiten und grundlegende taktische Fähigkeiten
		<p>Anbahnung des Regelbewusstseins</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einhaltung der Spielregeln bei „Kleinen Spielen“ (Fair-Play) - Rücksichtnahme auf den Partner/die Gruppe/den Gegner 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ In Kampfsituationen die Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen der Gegnerin/des Gegners und gehen unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um

≈ Osterferien - Sommerferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
3 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Experimentieren mit Bällen“ <ul style="list-style-type: none"> - Kleine Ballschule - Bälle in versch. Variationen kennenlernen „Kleine Abwurfspiele und Mannschaftsspiele“ <ul style="list-style-type: none"> - Jägerball - Halte das Feld frei 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsamen Spiellösungen
10 Std.	3 Laufen Springen Werfen – Leichtathletik	Verschiedene Laufformen kennen lernen: <ul style="list-style-type: none"> - Lauf- und Reaktionsspiele - Laufen nach Musik (vw, rw, sw, Hopserlauf, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS laufen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Körper- und Lauferfahrungen
		Einführung in verschiedene Sprungformen <ul style="list-style-type: none"> - Springen über Hindernisse (Kartons, Zauberschnur, Bänke, ...) - Springen mit rechts, links oder beiden Beinen (z.B. mit Reifen) - an verschiedenen Gerätearrangements weit, hoch, tief springen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS springen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Erfahrungen
		Erste Wurfübungen: <ul style="list-style-type: none"> - Zielwerfen an Stationen - Unterschiedliche Wurfgegenstände werfen - Materialeigenschaften erproben und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten, erproben verschiedene Wurfarten und beschreiben ihre Erfahrungen
8 Std.	6 Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste	Rhythmusgefühl sensibilisieren: <ul style="list-style-type: none"> - Aufnehmen und Wiedergeben von Rhythmen durch Klatschen, Gehen, Laufen, Hüpfen, etc. - Bewegen nach Musik: Allein, mit dem Partner oder in der Gruppe - Stopp-Tänze (Versteinern, Denkmal spielen, ...) - Sing- und Klatsch-Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS passen ihre Bewegungen einem vorgegebenen Rhythmus/einer vorgegebenen Musik an
		Freies Gestalten nach Musik: <ul style="list-style-type: none"> - Freies Bewegen/Tanzen nach verschiedenen Rhythmen/Melodien - „Tierzirkus“: Bewegen wie ein Elefant, Storch, Affe, ... - Freies Bewegen mit vorgegebenem Material (Tücher, Bänder, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS stellen mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar
		Einüben von leichten, vorgegebenen Tänzen <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungslieder - Begrüßungs-, Abschiedstänze - Kreistänze 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS realisieren vorgegebene Singspiele und Tänze und beachten dabei einfache rhythmische und räumliche Kriterien

**GS am Schlosspark: Arbeitsplan Sport - Schuleingangsphase Klasse 2
 ≈ Sommerferien – Herbstferien**

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
10 Std.	1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Optische Wahrnehmung: <ul style="list-style-type: none"> - Jonglieren mit Tüchern Kondition: <ul style="list-style-type: none"> - Lauf- und Fangspiele (Brückenpacken, Herr Fuchs, wie spät ist es?) - Kleine Ballspiele („Haltet das Feld frei!“ . „Hase und Jäger“, ...) Koordination: <ul style="list-style-type: none"> - „Geschicklichkeitsparcours“ (klettern, balancieren etc.) - „Gordischer Knoten“ - Unterschiedliche Bewegungen (mit Armen+Beinen, Händen+Füßen, ...) gleichzeitig ausführen evtl. zu einem Sprechrhythmus - Bewegen mit Alltagsmaterial (Teppichfliesen, Wasserball, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewegen sich im Raum und nutzen dabei unterschiedliche Wahrnehmungshilfen.
		Körperschema: <ul style="list-style-type: none"> - Spiele zur Förderung der Körperwahrnehmung: z.B. „Roboter-Spiel“, Baumstammspiel, Schaufensterpuppe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um
8 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Freies Spiel“ <ul style="list-style-type: none"> - zu Beginn der Stunde, auch mit untersch. Kleingeräten „Bewegungsgeschichten zum Nachspielen“ <ul style="list-style-type: none"> - Ein Tag auf der Pirateninsel „Begegnungsspiele“ <ul style="list-style-type: none"> - Mac Donalds „Lauf- und Fangspiele“, z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Kettenfangen - Sitz Hase! - Lauf Hase! - Linienfangen, Zombieball 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen.
4 Std.	3 Laufen Springen Werfen – Leichtathletik	Laufschulung: <ul style="list-style-type: none"> - Rhythmisches Laufen/Laufen über Hindernisse - Ausdauerläufe (z.B.: Hase Joggi / Postbote/400m-Lauf) - Lauf- und Fangspiele (Ziel: Schnell laufen) - Staffel-Spiele (Ziel: Starten und sprinten) - über Hindernisse, Hindernisbahnen - Schulung des schnellen Laufens (z.B. 6-Tage-Rennen) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS laufen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Körper- und Lauferfahrungen

≈ Herbstferien - Weihnachtsferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">8 Gleiten, Fahren Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport</p>	<p>Grundlegende Fähigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit dem Gerät in Bewegung und wieder zum Stillstand kommen - Fahrtrichtung ändern - Kurven fahren - Hindernissen ausweichen - Beschleunigen können - Sich dem Gerät angemessen verhalten - Sturzsituationen erkennen und vermeiden, sicheres Fallen üben - Sicherheitsregeln kennen und anwenden - <p>Hinführung zum „Rollbrett-Führerschein“ in der Turnhalle, Erste Bewegungserfahrungen im Umgang mit dem Cityroller oder je nach Möglichkeit „Fahrrad-Training“ auf dem Schulhof als Grundlagentraining zur Vorbereitung auf die Radfahrausbildung im 4.Schuljahr</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben ▪ Bewegungskönnen im Rollen, Gleiten und Fahren erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS lernen die Fahreigenschaften verschiedener Gleit-, Fahr- und Rollgeräte kennen und nutzen diese in einfach strukturierten Bewegungssituationen ▪ Die SuS beachten grundlegende Sicherheitsaspekte und beschreiben diese ▪ Die SuS erproben einfache Kunststücke mit verschiedenen Gleit-, Fahr und Rollgeräten
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p>	<p>Spielspezifische motorische und taktische Fertigkeiten erweitern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - werfen und fangen, schießen und stoppen, ... - Mitspieler sehen, ihnen ausweichen, schnell reagieren, .. <p>Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern können:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln als Grundbedingung von Spielen begreifen - Spielregeln hinterfragen und den Bedingungen anpassen - Spielrollen akzeptieren, übernehmen und ausfüllen - Regelgerechtes Spielen umsetzen <p>Einführung „Kleiner Ball-Spiele“:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brennball - Völkerball mit Variationen (mit Freierwerfen/Freilaufen, Bienenkönigin etc.) - Zombie-Ball - Dreier-Ball - Robin Hood 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen einfacher Spiele

		<ul style="list-style-type: none"> - den oben genannten Spielen entsprechende Fertigkeiten anwenden - schnell laufen; werfen/prellen; werfen/fangen; werfen/treffen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS wenden spielspezifische motorische Fertigkeiten in einfachen Spielen an ▪ Die SuS erfahren elementare taktische Verhaltensweisen und erläutern die Bedeutung für die Spielhandlung
		<ul style="list-style-type: none"> - Spielrollen akzeptieren, danach spielen - Spielgerät, Spieldauer, Spieleranzahl, Spielfeld besprechen und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen nach vorgegebenen Regeln, halten diese ein und begreifen deren Bedeutung für gelingendes Spiel sprechen über Probleme bei Nichteinhaltung von Regelungen und entwickeln erste Lösungsansätze
		<ul style="list-style-type: none"> - entsprechend der o.g. Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein

≈ Weihnachtsferien - Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">8 Std.</p>	<p align="center">1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p>Körperschema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Körper-Umriss“ mit Seilchen, Bierdeckeln legen - „Baumstamm-Spiel“ - Massage: z.B. Pizzabacken, Massage mit Igelbällen, „Waschstraße“ <p>Vestibuläre Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Weichboden-Rodeo“ - Balancieren auf dem „Rola-Bola“ - Balancieren auf Kleingeräten (Scheibe, Labyrinth, Teppichrollen ...) <p>Koordination:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Klettern und Spielen in einer Bewegungslandschaft zu den Themen: Hochwasser, Schatzsuche, Dschungel, Vorbei an tiefen Schluchten, Spielplatz, Kirmes etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfahren Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen und stellen sie zielgerichtet her.
		<p>Kondition:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurze Ausdauerläufe (Puls und Atmung wahrnehmen) <p>Kinästhetische Wahrnehmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände nach Gewicht sortieren - Sprung in die Tiefe (evtl. mit verbundenen Augen) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfahren die Reaktionen ihres Körpers bei Bewegungsbelastungen und beschreiben erste Ursache-Wirkungszusammenhänge.
		<ul style="list-style-type: none"> - Fußgymnastik - Schwarz-Weiß 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS verbessern durch Üben ihre koordinativen und konditionellen Fähigkeiten und sprechen darüber.

≈ Weihnachtsferien - Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">5 Bewegen an Geräten – Turnen</p>	<p>Balancieren: auf wackeligen Untergründen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Balancierstationen; vw, rw, sw; untersch. Breiten, Höhen, Neigungen - Gegenstände beim Balancieren transportieren über Hindernisse balancieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Gleichgewicht halten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen Geräte zum Balancieren in unterschiedliche Richtungen
		<ul style="list-style-type: none"> - Rolle: vorwärts, rückwärts, ... - Bewegungserfahrungen zum Rollen über verschiedene Ebenen - Erste Übungen mit dem Minitrampolin - Drehen um Körperlängs- und querachse - 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS lassen sich auf ungewohnte räumliche und gerätspezifische Bewegungserfahrungen ein
		<p>Körperspannung und Kraft in Spielsituationen erfahren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Baumstammrollen - „Vertrauenskreis“ - „Erklimmen und Erklettern“ verschiedener Geräte - „Springen und Stützen“ am Kasten und Barren - „Schwingen und Schaukeln“ an Barren, Tauen und Ringen - Pendelübung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erproben und entwickeln ihre Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen
		<ul style="list-style-type: none"> - Geräteparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfinden und erproben einfache Bewegungskunststücke, führen diese anderen vor und entwickeln dabei Sicherheitsbewusstsein
		<ul style="list-style-type: none"> - Auf- und Abbau von Geräten - Bewegungslandschaften 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen verschiedene Gerätekombinationen für vielfältiges Bewegen
		<ul style="list-style-type: none"> - Hockwende: über Bänke, kleine Kästen, ... - Kasten: Aufhocken, Strecksprung, Mutsprünge - Handstand: Vorübungen (Zappelhandstand, Wand hochklettern...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare turnspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS führen einfache turnerische Bewegungsformen aus

≈ Weihnachtsferien - Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">9 Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport</p>	<p>Fortsetzung der Schiebe- und Schubs-Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berücksichtigen des „Miteinander Kämpfens“ (kein Gegeneinander!) - Eigene, kleine Spiele entwickeln und variieren - <p>Kleine Kämpfe um Räume, Zonen und Geräte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matteneroberung - Medizinball erobern <p>Einüben von ersten „Spielregeln“, an die sich jeder halten muss</p> <ul style="list-style-type: none"> - erste Zieh- und Schiebekämpfe - erste Kämpfe um Gegenstände - Regelbeachtung; -einhaltung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen ▪ Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen erproben und verändern ▪ Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden ▪ In Kampfsituationen die Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erproben Ringen und Kämpfen in spielerischer Form ▪ Die SuS halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung ▪ Die SuS passen eingeführte Kampfformen sowie deren Regeln situations- und/oder bedürfnisgerecht an ▪ Die SuS zeigen elementare technische Fertigkeiten und grundlegende taktische Fähigkeiten ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen der Gegnerin/des Gegners und gehen unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um

≈ Osterferien - Sommerferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
6 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen.
		„Spielen mit Alltagsmaterial“ <ul style="list-style-type: none"> - Handtuch - Tücher 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um
		„Experimentieren mit Kleingeräten“ <ul style="list-style-type: none"> - Tücher - Keulen/Gymnastikstäbe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsamen Spiellösungen
10 Std.	3 Laufen Springen Werfen – Leichtathletik	Laufen in verschiedenen Variationen <ul style="list-style-type: none"> - Schnell laufen in Variationen - Lange laufen in Variationen - Laufvariationen (vw, rw, sw,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS laufen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Körper- und Lauferfahrungen
		Hinführung zum „Schritt-Weitsprung“: <ul style="list-style-type: none"> - Sprünge in die Weite über Zauberschnüre (Ziel: Absprung üben) - Sprünge in die Tiefe (Ziel: beidbeinige Landung üben) Sprünge über Bananenkästen (Ziel: Flugphase erfahren) - Seilolympiade/Seilchendiplom 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS springen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Erfahrungen
		Einführung in die Technik des Schlagball-Wurfes: <ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Wurferfahrungen - Handhaltung des Schlagballs (üben mit Tennisbällen, Sandsäckchen) - Ausholbewegung - Schrittstellung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten, erproben verschiedene Wurfarten und beschreiben ihre Erfahrungen

≈ Osterferien - Sommerferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">6 Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste</p>	<p>Bewegungsmöglichkeiten mit Handgeräten finden, erproben, variieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materialien: Reifen, Bänder, Bälle, Seilchen, ... - Alltagsmaterial: Tücher, Hüte, Stoffbahnen, ... - Kunststücke erfinden und vor und nachmachen in EA, PA, GA - Rollenspiele 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten – auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entdecken und erproben vielfältige Bewegungsformen - auch mit Handgeräten und Objekten - und führen diese strukturgerecht aus
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfinden, erproben und üben kleine Bewegungskunststücke und zeigen sie
		<p>Verschiedene Rhythmen/Dynamik der Musik umsetzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tempo und Dynamik der Musik wahrnehmen und in Bewegung umsetzen - Langsame und schnelle/dynamische Musikbeispiele auswählen - Aufnehmen u. Wiedergeben von Rhythmen durch Klatschen, Hüpfen etc. - Stopptänze 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS passen ihre Bewegungen einem vorgegebenen Rhythmus/einer vorgegebenen Musik an
		<ul style="list-style-type: none"> - Musik und Rhythmus in unterschiedlichen Bewegungen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS stellen mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar
		<p>Kleinere Vorführungen erarbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einüben von vorgegebenen Tänzen im Plenum oder in Kleingruppe z.B. Square-Dance, Bändertanz, ... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS realisieren vorgegebene Singspiele und Tänze und beachten dabei einfache rhythmische und räumliche Kriterien

GS am Schlosspark: Arbeitsplan Sport - Klasse 3
≈ Sommerferien – Herbstferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</p>	<p><i>Aufgrund der im Vorwort erwähnten Kürzung des Sportunterrichts auf 2 Wochenstunden pro Woche (Grund: Schwimmkurs), wird dieser übergeordnete Inhaltsbereich und der Inhaltsbereich 2 in diesem Schuljahr nur mit 10 Stunden besonders abgedeckt und in den nachfolgenden Inhaltsbereichen integriert behandelt.</i></p> <p>Raumorientierung: - „Ortsuchspiele“ (z.B. Atomspiel, Bäumchen wechsel dich)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewegen sich sicher im Raum und behalten die Bewegungssicherheit auch dann, wenn die akustische und/oder optische Wahrnehmung eingeschränkt oder ausgeschaltet wird.
		<p>Ringen und Kämpfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS sind sich ihres Körperschemas bewusst und verhalten sich körpergerecht in der Ruhe und in der Fortbewegung.
		<p>Turnen, Akrobatik, Ringen und Kämpfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen, stellen sie bewusst her und wenden sie selbstständig im Schulalltag an.
		<p>Leichtathletik (Pulsmessung nach Ausdauerlauf)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen die Ursache – Wirkungszusammenhänge von Körperreaktionen auf Bewegungsbelastungen und können sich individuell dosiert belasten.
		<p>Sportspiele, Leichtathletik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen elementare Regeln zur Verbesserung ihrer konditionellen und koordinativen Fähigkeiten, wenden sie an und kennen deren Bedeutung für ihr Bewegungshandeln.
<p align="center">2 Std.</p>	<p align="center">3 Laufen Springen Werfen – Leichtathletik</p>	<p>„Laufschulung“:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lange Strecken nach individuellem Tempo laufen - Abzeichen: Laufpass (5 bis 10 Min: / 800m-Lauf) - Tiefstart und Hochstart (zeigen ausprobieren und vergleichen) - Sprintschulung (50m) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Laufforderungen und gestalten ihr Lauftempo situationsgerecht.

≈ Sommerferien - Herbstferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">9 Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erproben Ringens und Kämpfen in spielerischer Form ▪ Die SuS halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung
		<p>Thematisierung der „Goldenen Spielregeln“:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Begrüßungsritual - Startzeichen - Handikap-Regeln (zur Herstellung von Chancengleichheit) - Verhaltens-, Sicherheits-, Fair-Play-Regeln - Stopp-Regel (Körpersignale für das Ende des Kampfes vereinbaren) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen erproben und verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfinden, erproben und bewerten eigene Kampfformen und legen die Regeln fest.
		<p>Hinführung zu Partnerkämpfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In unterschiedlichen Körperlagen ringens und kämpfen (im Stehen, Knien, Sitzen und Liegen ...) - Variation und Entwicklung von spielbezogenem, sinnvollem Regelwerk 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS zeigen Bewegungssicherheit bei der Anwendung technischer Fertigkeiten und setzen taktische Fähigkeiten bewusst in Kampfformen ein.
		<p>Erkennen und thematisieren von vorteilhaften Kampfsituationen und Kampfpositionen (Technik und Taktik)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ In Kampfsituationen die Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen der Gegnerin/des Gegners und gehen unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um

≈ Herbstferien - Weihnachtsferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
4 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<p>„Lauf- und Fangspiele“ „Abwurf- und Treffspiele“ (Zombie-Ball, Hase und Jäger, ..) „Partei- und Ballspiele“ (Jägerball, Brennball, Völkerball mit Varianten, ...)</p> <p>>>>Mögliche Fragestellungen für alle Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - „Kann das Spiel verändert werden, um es interessanter zu machen?“ - „Brauchen wir für das Spiel noch mehr oder weniger Regeln?“ - „Welche Regeln müssen wir ändern?“ - „Wie kann das Spiel fairer/ schneller/ einfacher/ schwerer werden?“ <p>>>>Spielstörungen: als Anlass zur Entwicklung neuer Vereinbarungen nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen.
10 Std.	8 Gleiten, Fahren Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport	<p>Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geschwindigkeit individuell erleben und verantwortungsbewusst damit umgehen - Sich unterschiedlichen Geländebedingungen anpassen - Gefahrensituationen erkennen und angemessen reagieren - Geräte- und Geländeparcours selbst herstellen und dem Bewegungsdrang anpassen - Längere Strecken/Parcours geländegerecht bewältigen können 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewegen sich koordiniert und nutzen Gleit-, Fahr- und Rollgeräte in komplexen Bewegungssituationen und Kunststücken sicher. ▪ Die SuS beachten Sicherheitsaspekte in Abhängigkeit von materialen, räumlichen und personalen Gegebenheiten.
		<p>Bewegungserfahrungen mit dem Fahrrad erweitern als Vorbereitung für die Radfahrausbildung im vierten Schuljahr</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten.
		<p>Bewegungserfahrungen mit dem Fahrrad erweitern als Vorbereitung für die Radfahrausbildung im vierten Schuljahr</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen komplexe Herausforderungen in natürlicher und gestalteter Umwelt. ▪ Die SuS reflektieren und bewerten ihre umweltbezogenen Erfahrungen.

≈ Weihnachtsferien - Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
3 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Takeshi“ – ein Spiel für 2 Gruppen gemeinsam gestalten <ul style="list-style-type: none"> - Geräteaufbau und minimale Regeln vorgeben - Weitere notwendige Regeln gemeinsam finden, erproben, verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels.
10 Std.	7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Grundformen der Sportspiele üben und anwenden: <ul style="list-style-type: none"> - taktische Anforderungen - spielspezifische, motorische Fertigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen komplexer Spiele und verändern diese.
		Elementarformen der Rückschlagspiele: <ul style="list-style-type: none"> - Kleiderbügel-Tennis / Speckbrett-Tennis - Einführung des Goba-Schlägers 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erweitern und verbessern ihre spielspezifischen motorischen Fertigkeiten und wenden sie situationsgerecht in Spielen an. ▪ Die SuS nutzen spieltaktische Elemente situationsgerecht und erkennen ihre Bedeutung für gelingende Spielhandlung.
		Rahmenbedingungen für gemeinsame Spiele entwickeln: <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung des „Fair-Play-Gedankens“ - Versch. Formen der Partner-, Gruppen-, Mannschaftsbildung erfahren - Spielabsichten übernehmen und - wenn nötig - auch verändern - Sich auf gemeinsame Spielregeln einigen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS zeigen im Spiel Regelverständnis, hinterfragen Regelungen und modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme.
		Elementarformen der Wurfspiele: <ul style="list-style-type: none"> - Völkerball mit Variationen (Mattenball, ...) - Basketball Elementarformen der Torschussspiele: <ul style="list-style-type: none"> - Einfache Spiele mit Ball am Fuß und Torschuss-Spiele - Einführung in das Fußballspiel mit stark vereinfachten Regeln - Hinführung zum Hockey-Spiel (Umgang mit dem Schläger etc...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Fähigkeiten ein.

≈ Weihnachtsferien - Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">5 Bewegen an Geräten – Turnen</p>	<p>Elementare turnerische Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bodenturnen: Handstand (an der Wand), Rolle vw. und rw. - Kasten: Hockwende am Querkasten - Minitrampolin: verschiedene Sprünge - Parallelbarren: Stützen und Schwingen, Grätschsitz - Stufenbarren: Abschwung (Rolle am oberen Holm) lernen - Tau: Schaukeln und Klettern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Gleichgewicht halten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen Balancieraufgaben mit komplexen Anforderungen.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen ungewohnte und gerätespezifische Bewegungsanforderungen im Fliegen, Drehen und Rollen.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen Körperspannung und Kraft zielgerichtet für das Erlernen turnerischer Bewegungen und das Bewältigen turnerischer Bewegungsanforderungen.
		<p>Kunststücke erfinden und bewältigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - allein und mit anderen Bewegungskunststücke an Geräten erproben, variieren, ausprägen und vorführen - Erforderliche Maßnahmen des Sicherns und Helfens erkennen und anwenden können - Mit Absprunghilfen in die Höhe, die Weite oder auf etwas springen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen und variieren selbst gefundene und vorgegebene Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität durch Üben und zeigen beim Präsentieren Selbstvertrauen.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erstellen für unterschiedliche Bewegungsabsichten angemessene Bewegungslandschaften, kennen und berücksichtigen dabei die notwendigen Sicherheitsaspekte.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare turnerspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS beherrschen turnerische Bewegungsfertigkeiten in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire. ▪ Die SuS kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität.

≈ Osterferien - Sommerferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
3 Std.	2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Bau einer Minigolf-Anlage“ <ul style="list-style-type: none"> - selbstständige Planung in Kleingruppen - Erproben, Vorführen und Verändern der Stationen - Durchführung eines Minigolf-Turniers 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsame Spielideen.
10 Std.	3 Laufen Springen Werfen – Leichtathletik	Erweiterung der „Weitsprung-Technik“ <ul style="list-style-type: none"> - Steigerungsanlauf - Einbeiniger Absprung in der Absprungzone - Landung auf 2 Beinen / Körperschwerpunkt nach vorn verlagern Einführung einer „Hochsprung-Technik“ <ul style="list-style-type: none"> - aus dem Stand/Anlauf über Hindernisse auf einen Mattenberg spr. - Grobform des „Schersprungs“ kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Sprunganforderungen und springen koordiniert.
		Erweiterung der „Schlagball-Wurftechnik“ <ul style="list-style-type: none"> - Blickrichtung entspricht Wurf-Richtung (schräg nach oben) - Wurfkraft steigern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS wenden situationsangemessen verschiedene Wurfarten an und werfen koordiniert mit unterschiedlichen Wurfobjekten.
		Wettkämpfe: LA-Meisterschaften, Sportabzeichen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS beherrschen leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire. ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene Leistungsanforderungen, erkennen und beschreiben den Zusammenhang von Übung und Leistungsverbesserung. ▪ Die SuS erkennen Probleme bei Leistungsvergleichen und entwickeln Lösungsvorschläge.

≈ Osterferien - Sommerferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">6 Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten – auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erweitern und verbessern ihr Repertoire an Bewegungsformen, kombinieren und variieren diese.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS üben selbst erfundene sowie vorgegebene anspruchsvolle Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität und gestalten Präsentationen.
		<p>Step – Aerobik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choreografien in Kleingruppen zu 8er Zählzeiten entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS können vorgegebene Rhythmen und rhythmische Strukturen von Musik wahrnehmen und ihr Bewegungsverhalten gestalterisch darauf beziehen.
		<p>Spiel- und Kinderlieder/Gedichte und Texte in Bewegung umsetzen Gefühle in der Bewegung ausdrücken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wut, Trauer - Freude, Angst - Anspannung, Entspannung, ... <p>Darstellendes Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kleine pantomimische Themen erproben und darstellen - Kleine Spielszenen gemeinsam entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS verbessern ihre pantomimischen und szenischen Darstellungsmöglichkeiten und gestalten Präsentationen.
		<p>Gemeinsame Erarbeitung und Vorführung von einfachen Tänzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS realisieren und variieren vorgegebene Tänze und entwickeln eigene Bewegungsgestaltungen zur Musik, berücksichtigen dabei rhythmische, räumliche und formbezogene Gestaltungskriterien.

Inhaltsbereich 4 „Bewegen im Wasser – Schwimmen“

Der Schwimmkurs im dritten Schuljahr ist für alle Nichtschwimmer vorgesehen, die noch kein Frühschwimmerabzeichen „Seepferdchen“ oder die entsprechende Kompetenzstufe des NRW Schulschwimmpasses erlangt haben. Der Kurs findet immer für ein Halbjahr statt, also ca. 16 – 20 Doppelstunden. In der Regel beginnt die Klasse 3a im 1. Halbjahr. Die Klasse 3b führt den Kurs dann im 2. Halbjahr durch. Sollte der Jahrgang aus 3 Klassen bestehen, werden daraus 2 Schwimmgruppen für je ein Halbjahr gebildet.

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p>ca. 16-20 Doppelstunden pro SuS (Nichtschwimmer)</p>	<p>4 Bewegen im Wasser – Schwimmen</p>	<p>Regeln und Rituale im Schwimmunterricht kennen lernen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regeln im Umkleideraum und vor dem Schwimmunterricht - Regeln zum Duschen/zur Hygiene vor und nach dem Schwimmen - Regeln und Rituale in der Schwimmhalle - Regeln für die Spielphase zu Beginn des Schwimmunterrichts - „Offizielle Baderegeln“ für Hallen- u. Freibäder <p>Wassergewöhnung/Wasserbewältigung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Möglichkeiten des Bewegens im Wasser erfinden, nachvollziehen - Im Wasser mit Materialien spielen (Bälle, Schwimmbretter, Pull-boys, Reifen, Tauchringe) - Auftrieb und Wasserwiderstand erfahren - Gleiten an der Wasseroberfläche 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sich mit dem Bewegungsraum Wasser vertraut machen/das Wasser als Spielraum nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers in Wechselbeziehung zum eigenen Körper und gehen damit reflexiv und verantwortungsbewusst um
		<p>Vielfältige Sprungmöglichkeiten im und ins Wasser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprünge aus unterschiedlichen Höhen (von der Treppe, dem Beckenrand, ...) und unterschiedlichen Positionen in 1,5m tiefes Wasser nachvollziehen - Partner- und Gruppensprünge ausprobieren und üben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Sprungmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS springen ins Wasser ▪ Die SuS kennen Sprungregeln und wenden sie an
		<ul style="list-style-type: none"> - Erproben und Erlernen von Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser/Tauchen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser erfinden und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS orientieren sich unter Wasser und holen einen Gegenstand mit den Händen aus schulertiefem Wasser ▪ Die SuS kennen Tauchregeln und wenden sie an
		<ul style="list-style-type: none"> - das Brustschwimmen erlernen und festigen - je nach Könnensstand Kraul- und Rückenkräuschwimmen erlernen und festigen <p>Individuelle Schwimmabzeichenabnahme (Seepferdchen, Bronze, Silber, Gold)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare Schwimmtechniken lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS schwimmen 25 m ohne Unterbrechung mit einer ausgewählten Schwimmtechnik in der Grobform ▪ Die SuS kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität

GS Schieder: Arbeitsplan Sport - Klasse 4 ≈ Sommer – Herbstferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
5 Std.	1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen <i>Dieser Inhaltsbereich wird hier durch andere Inhaltsbereiche abgedeckt und nicht als isolierter Inhaltsbereich aufgegriffen !!!.</i>	Aufgreifen bereits thematisierter Inhalte (vgl. Jahrgang 3) Wiederholung bekannter Klassenwettspiele	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewegen sich sicher im Raum und behalten die Bewegungssicherheit auch dann, wenn die akustische und/oder optische Wahrnehmung eingeschränkt oder ausgeschaltet wird.
		s.o. (v.a. Turnen, Ringen und Kämpfen)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS sind sich ihres Körperschemas bewusst und verhalten sich körpergerecht in der Ruhe und in der Fortbewegung.
		s.o. (v.a. Turnen, Akrobatik, Ringen und Kämpfen)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen, stellen sie bewusst her und wenden sie selbstständig im Schulalltag an.
		s.o. (Leichtathletik) - Pulsmessung nach Ausdauerlauf	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen die Ursache – Wirkungszusammenhänge von Körperreaktionen auf Bewegungsbelastungen und können sich individuell dosiert belasten.
		s.o. (v.a. Sportspiele, Turnen)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen elementare Regeln zur Verbesserung ihrer konditionellen und koordinativen Fähigkeiten, wenden sie an und kennen deren Bedeutung für ihr Bewegungshandeln.

≈ Sommer – Herbstferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<p>„Lauf- und Fangspiele“ „Abwurf- und Treffspiele“ (Zombie-Ball, Hase und Jäger, ..) „Partei- und Ballspiele“ (Jägerball, Brennball, Völkerball mit Varianten, ...) >>>Mögliche Fragestellungen für alle Spiele: - „Kann das Spiel verändert werden, um es interessanter zu machen?“ - „Brauchen wir für das Spiel noch mehr oder weniger Regeln?“ - „Welche Regeln müssen wir ändern?“ - „Wie kann das Spiel fairer/ schneller/ einfacher/ schwerer werden?“ >>>Spielstörungen: als Anlass zur Entwicklung neuer Vereinbarungen nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen.
		<p>„Strumpf-Schläger“, „Goba-Schläger“ oder „Frisbee-Scheiben“ bauen - Eigene Spielideen in Kleingruppen erfinden und vorstellen - In und mit anderen Gruppen erproben und überarbeiten „Stationen mit Alltagsmaterialien“ erfinden und verändern: - Winterolympiade mit Teppichfliesen - Vom Luftballonspiel zum Luftballon-Turnier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels.
		<p>Vorstrukturierte Spielgeschichten spielen - Beinbruch in der Wüste - Gipfelstürmer - Verkehrsunfall - Ein Dompteur im Zirkus - Veränderung von bekannten Spielen; Regeln den Bedingungen anpassen und akzeptieren (z.B. beim Kegelklau Variationen suchen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsame Spielideen.

≈ Sommer – Herbstferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">6 Std.</p>	<p align="center">3 Laufen Springen Werfen – Leichtathletik</p>	<p>Wiederholung und Übung aller Techniken (s. 3.Klasse) Ausdauerschulung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lange Strecken nach individuellem Können/nach Zeit laufen - 800m-Lauf nach Zeit <p>Kurzstreckenläufe/Sprintschulung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Übungen zur Schnelligkeit (Wettläufe, Verfolgungsläufe, ...) - Übungen zur Körperhaltung/Körperspannung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Laufanforderungen und gestalten ihr Lauftempo situationsgerecht.
		<p>Weitsprung/Hochsprung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - einbeiniger Absprung aus einer Absprungzone/aus dem Lauf - Grobform des „Schritt-Weitsprungs“ verfeinern - Grobform des „Schersprungs“ verfeinern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Sprunganforderungen und springen koordiniert.
		<p>Schlagballwurf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anlauf bzw. Schrittfolge beim Wurf einführen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS wenden situationsangemessen verschiedene Wurfarten an und werfen koordiniert mit unterschiedlichen Wurfobjekten.
		<p>Wettkämpfe: LA-Meisterschaften, Sportabzeichen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS beherrschen leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire. ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene Leistungsanforderungen, erkennen und beschreiben den Zusammenhang von Übung und Leistungsverbesserung. ▪ Die SuS erkennen Probleme bei Leistungsvergleichen und entwickeln Lösungsvorschläge.

≈ Herbst- Weihnachtsferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">5 Bewegen an Geräten – Turnen</p>	<p>Elementare turnerische Fertigkeiten üben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Balancierparcours 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Gleichgewicht halten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen Balancieraufgaben mit komplexen Anforderungen.
		<ul style="list-style-type: none"> - Barren: Hockwende am oberen Holm/Aufschwung - Parallelbarren: Außenquersitz erlernen, üben und anwenden - Kasten/Bock: Hockwende am Querkasten/Grätsche am Bock - Bodenturnen: Flugrolle - Ringe: Schaukeln und Schwingen/kontrolliert Schwung geben - Minitrampolin: weiterführende <ul style="list-style-type: none"> - Sprünge (Drehungen) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen ungewohnte und gerätespezifische Bewegungsanforderungen im Fliegen, Drehen und Rollen.
		<p>Schwebebalken: Kunststücke auf dem Balken /Auf- und Abgang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Übungen/Spiele zur Förderung der allgemeinen Körperspannung und Stützkraft im Hinblick auf Akrobatik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen Körperspannung und Kraft zielgerichtet für das Erlernen turnerischer Bewegungen und das Bewältigen turnerischer Bewegungsanforderungen.
		<p>Akrobatik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kunststücke den individuellen Voraussetzungen entsprechend auswählen (mit Jongliertüchern, -bällen, -tellern, -keulen, ...) - Kleine Kunststücke erproben, üben und vorführen - Ausüben verschiedener Stützformen (Einführung der „Bank“) - Pyramiden bauen mit Körpern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen und variieren selbst gefundene und vorgegebene Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität durch Üben und zeigen beim Präsentieren Selbstvertrauen.
		<p>Gerätelandschaften erstellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gerätekombinationen für bestimmte Bewegungsabsichten erfinden, erproben und evtl. verändern - Gerätekombinationen nach verschiedenen Themen zusammenstellen - Sicherheitsaspekte kennen und berücksichtigen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erstellen für unterschiedliche Bewegungsabsichten angemessene Bewegungslandschaften, kennen und berücksichtigen dabei die notwendigen Sicherheitsaspekte.
		<ul style="list-style-type: none"> - Reck: Unterschwing, Abzug und Aufschwung lernen - Bodenturnen: Handstand (frei im Raum), Einführung des Rades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare turnspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS beherrschen turnerische Bewegungsfertigkeiten in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire. ▪ Die SuS kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität.

≈ Herbst- Weihnachtsferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">8 Gleiten, Fahren Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport</p>	<p>Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren, Rollen erweitern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kunststücke allein oder mit dem Partner erfinden, üben und präsentieren - Sich vorgesetzten oder selbst ausgewählten Anforderungen stellen (Fahrradpass, Inliner-Pass) <p>Obligatorisches „Fahrrad-Training“ (zur Verkehrserziehung) Trainingseinheit mit „Inline-Skates“ in der Turnhalle/auf dem Schulhof</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit dem Waveboard erweitern (evtl. Vorführung) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewegen sich koordiniert und nutzen Gleit-, Fahr- und Rollgeräte in komplexen Bewegungssituationen und Kunststücken sicher. ▪ Die SuS beachten Sicherheitsaspekte in Abhängigkeit von materialen, räumlichen und personalen Gegebenheiten.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen komplexe Herausforderungen in natürlicher und gestalteter Umwelt. ▪ Die SuS reflektieren und bewerten ihre umweltbezogenen Erfahrungen.
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p>	<p>Elementarformen der Wurfspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Völkerball mit Variationen - Handball - Basketball - Ball über die Schnur/Volleyball 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen komplexer Spiele und verändern diese.
		<p>Elementarformen der Torschussspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erarbeitung der entsprechenden motorischen Fertigkeiten - Erarbeitung der taktischen Verhaltensweisen - Fußballspiel mit vereinfachten Regeln in Kleingruppen/Mannschaften - 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erweitern und verbessern ihre spielspezifischen motorischen Fertigkeiten und wenden sie situationsgerecht in Spielen an. ▪ Die SuS nutzen spieltaktische Elemente situationsgerecht und erkennen ihre Bedeutung für gelingende Spielhandlung.
		<p>Rahmenbedingungen für gemeinsame Spiele festlegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verabredungen über Mannschaftsgröße, Spielfeld, Spielgerät, Spieldauer, Spielgewinn etc. treffen - Sich auf gemeinsame Spielabsichten und Spielregeln einigen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS zeigen im Spiel Regelverständnis, hinterfragen Regelungen und modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme.
		<p>Elementarformen der Rückschlagspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Badminton oder Softtennis - Weiterführung des Hockey-Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Fähigkeiten ein.

≈ Weihnachts- Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">5 Std.</p>	<p align="center">5 Bewegen an Geräten – Turnen</p>	<p>Elementare turnerische Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bodenturnen: Handstand (an der Wand), Rolle vw. und rw. - Kasten: Hockwende am Querkasten - Minitrampolin: verschiedene Sprünge - Parallelbarren: Stützen und Schwingen, Grätschsitz - Stufenbarren: Abschwung (Rolle am oberen Holm) lernen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Gleichgewicht halten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen Balancieraufgaben mit komplexen Anforderungen.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen ungewohnte und gerätespezifische Bewegungsanforderungen im Fliegen, Drehen und Rollen.
		<ul style="list-style-type: none"> - Taue: Schaukeln und Klettern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS nutzen Körperspannung und Kraft zielgerichtet für das Erlernen turnerischer Bewegungen und das Bewältigen turnerischer Bewegungsanforderungen.
		<p>Kunststücke erfinden und bewältigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - allein und mit anderen Bewegungskunststücke an Geräten erproben, variieren, ausprägen und vorführen - Erforderliche Maßnahmen des Sicherns und Helfens erkennen und anwenden können - Mit Absprunghilfen in die Höhe, die Weite oder auf etwas springen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bewältigen und variieren selbst gefundene und vorgegebene Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität durch Üben und zeigen beim Präsentieren Selbstvertrauen.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erstellen für unterschiedliche Bewegungsabsichten angemessene Bewegungslandschaften, kennen und berücksichtigen dabei die notwendigen Sicherheitsaspekte.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare turnspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS beherrschen turnerische Bewegungsfertigkeiten in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire. ▪ Die SuS kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität.

≈ Weihnachts- Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">15 Std.</p>	<p align="center">7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</p>	<p>Grundformen der Sportspiele üben und anwenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - taktische Anforderungen - spielspezifische, motorische Fertigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen komplexer Spiele und verändern diese.
		<p>Elementarformen der Rückschlagspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kleiderbügel-Tennis / Speckbrett-Tennis - Einführung des Goba-Schlägers 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erweitern und verbessern ihre spielspezifischen motorischen Fertigkeiten und wenden sie situationsgerecht in Spielen an. ▪ Die SuS nutzen spieltaktische Elemente situationsgerecht und erkennen ihre Bedeutung für gelingende Spielhandlung.
		<p>Rahmenbedingungen für gemeinsame Spiele entwickeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung des „Fair-Play-Gedankens“ - Versch. Formen der Partner-, Gruppen-, Mannschaftsbildung erfahren - Spielabsichten übernehmen und - wenn nötig - auch verändern - Sich auf gemeinsame Spielregeln einigen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS zeigen im Spiel Regelverständnis, hinterfragen Regelungen und modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme.
		<p>Elementarformen der Wurfspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Völkerball mit Variationen (Mattenball, ...) - Basketball - Handball <p>Elementarformen der Torschussspiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einfache Spiele mit Ball am Fuß und Torschuss-Spiele - Einführung in das Fußballspiel mit stark vereinfachten Regeln - Hinführung zum Hockey-Spiel (Umgang mit dem Schläger etc...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Fähigkeiten ein.

≈ Weihnachts- Osterferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">9 Ringens und Kämpfen – Zweikampfsport</p>	<p>Fortführung der Partnerkämpfe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berücksichtigung der Chancengleichheit - Auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen des Partners Rücksicht nehmen <p>Vertiefung von Technik und Taktik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Griffe/Positionen erlernen, erproben und anwenden - Den Partner drücken, ziehen, heben, schieben, werfen, ... - Den Partner greifen, angreifen, fintieren, ... - Angriffsversuche abwehren, sich verteidigen, ... - Sich der Situation angemessen verhalten <p>Vertiefung des erstellten Regelwerks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verletzungsgefahren selbst erkennen - Sicherheitsregeln befolgen - Entwicklung von eigenen Kampfspielen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erproben Ringens und Kämpfen in spielerischer Form ▪ Die SuS halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung
		<p align="center">-</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen erproben und verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfinden, erproben und bewerten eigene Kampfformen und legen die Regeln fest.
		<p align="center">-</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS zeigen Bewegungssicherheit bei der Anwendung technischer Fertigkeiten und setzen taktische Fähigkeiten bewusst in Kampfformen ein.
		<p align="center">-</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ In Kampfsituationen die Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen der Gegnerin/des Gegners und gehen unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um

≈ Osterferien - Sommerferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">10 Std.</p>	<p align="center">6 Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste</p>	Bewegungsgrundformen kennen lernen und üben: <ul style="list-style-type: none"> - Schrittfolgen - Aufstellungsformen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten – auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erweitern und verbessern ihr Repertoire an Bewegungsformen, kombinieren und variieren diese.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS üben selbst erfundene sowie vorgegebene anspruchsvolle Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität und gestalten Präsentationen.
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS können vorgegebene Rhythmen und rhythmische Strukturen von Musik wahrnehmen und ihr Bewegungsverhalten gestalterisch darauf beziehen.
		<ul style="list-style-type: none"> - Rollenspiele (Szenen nachspielen, Sportarten darstellen) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS verbessern ihre pantomimischen und szenischen Darstellungsmöglichkeiten und gestalten Präsentationen.
		Schritt- und Bewegungsfolgen von Tänzen erfahren, üben und anwenden: <ul style="list-style-type: none"> - Gesellschaftstänze - Modetänze - Tänze aus fremden Kulturen Entwicklung eigener Tänze in GA: <ul style="list-style-type: none"> - zu frei gewählter Musik - zu vorgegebener Musik - erlernte Bewegungsgrundformen in die Gestaltung einbeziehen Vorfürhungen erarbeiten und präsentieren: <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität durch Üben ausformen und verbessern - für Einschulungs- oder Abschlussfeiern üben - für Schulfeste oder Tanztreffs üben 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS realisieren und variieren vorgegebene Tänze und entwickeln eigene Bewegungsgestaltungen zur Musik, berücksichtigen dabei rhythmische, räumliche und formbezogene Gestaltungskriterien.

≈ Osterferien – Sommerferien

Zeitraum	Inhaltsbereiche	Konkrete Inhalte	Schwerpunkt(e)	Kompetenzerwartung(en)
<p align="center">14 Std.</p>	<p align="center">3 Laufen Springen Werfen – Leichtathletik</p>	<p>Ausdauerschulung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lange Strecken nach individuellem Können/nach Zeit laufen - 800m-Lauf nach Zeit <p>Kurzstreckenläufe/Sprintschulung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Übungen zur Schnelligkeit (Wettläufe, Verfolgungsläufe, ...) - Übungen zur Körperhaltung/Körperspannung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Laufanforderungen und gestalten ihr Lauftempo situationsgerecht.
		<p>Weitsprung/Hochsprung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - einbeiniger Absprung aus einer Absprungzone/aus dem Lauf - Grobform des „Schritt-Weitsprungs“ verfeinern - Grobform des „Schersprungs“ verfeinern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Sprunganforderungen und springen koordiniert.
		<p>Schlagballwurf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anlauf bzw. Schrittfolge beim Wurf einführen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS wenden situationsangemessen verschiedene Wurfarten an und werfen koordiniert mit unterschiedlichen Wurfobjekten.
		<p>Wettkämpfe: LA-Meisterschaften, Sportabzeichen; Bundesjugendwettkampf („Neue Form“)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS beherrschen leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire. ▪ Die SuS erfüllen vorgegebene Leistungsanforderungen, erkennen und beschreiben den Zusammenhang von Übung und Leistungsverbesserung. ▪ Die SuS erkennen Probleme bei Leistungsvergleichen und entwickeln Lösungsvorschläge.