

Das schulinterne Fachcurriculum im Fach Sport – Jahrgang 1 und 2

Bewegungsfeld Spielen

- Spielformen, Spielregeln, Spielen im Team, Werfen, Fangen, Prellen, Zielen
- Lauf- und Fangspiele
- Ballspiele

Bewegungsfeld Turnen

- Rollen, Stützen, Drehen, Schwingen, Balancieren, Klettern, Springen
- Geräte: Turnmatten, Ringe, Turnkästen, Tau, Reifen Springseile, Reck, Barren, Bänke

Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen

- Ausdauerlauf und Sprint
- Weitsprung
- Ballwurf
- Laufspiele, Tickerspiele

Bewegungsfeld Rhythmus, Gestalten, Tanzen

- Bewegen mit kleinen Handgeräten: Seil, Ball, Reifen
- Bewegen nach Musik
- Kooperative Spiele

Bewegungsfeld Raufen und Ringen

- Rangeln, Schieben, Ziehen, Halten, Heben
- Übungen zur Stabilität, Kräftigung, Koordination Gleichgewicht
- Soziales Training, Teamwork

Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren

- Rollbrett fahren, Pedalo
- Technikübungen
- Geschicklichkeitsübungen
- Parcours fahren, Staffeln
- von der Schrägen rutschen

Das schulinterne Fachcurriculum im Fach Sport – Jahrgang 3 und 4

Bewegungsfeld Spielen

- Vertiefung aus Jg. 1/2
- Regeln von Mannschaftsspielen
- Turnierformen

Bewegungsfeld Turnen

- Vertiefung aus Jg. 1/2
- Erlernen von Turnübungselementen
- Verstärkung von Koordination und Motorik

Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen

- Erweiterung aus Jg. 1/2
- Übungen mit Hindernissen,
- Staffellaufübungen
- Hoch- und Rhythmusprünge
- Erlernen von Wurftechniken

Bewegungsfeld Rhythmus, Gestalten, Tanzen

- Vertiefung aus Jg. 1/2
- rhythmisches Bewegen in der Gruppe
- akrobatische Übungen

Bewegungsfeld Raufen und Ringen

- Erweiterung aus Jg. 1/2
- spielerische Zweikämpfe
- Vertrauen und Fairness üben
- Kontrolle von Emotionen erlernen

Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren

- Erweiterung aus Jg. 1/2
- Partnerübungen und Hilfestellung bei Fahrübungen
- Einradprojekt nach Angebot

Bewegungsfeld Schwimmen: ca. 10 Wochen (1x in der Woche) in Klasse 3

Baderegeln, Wassergewöhnung, Tauchen, Gleiten, Springen, technische Schwimmübungen