

Schulinternes Fachcurriculum

Sport

der Grundschule Hoisdorf



Abb.: Leitfaden zu den Fachanforderungen Sport – Primarstufe /Grundschule (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein), 2022

Stand: März 2026

Das schulinterne Fachcurriculum Sport wird aus den Vorgaben der Fachanforderungen Sport Primarstufe/Grundschule (2020) sowie dem Leitfaden zu den Fachanforderungen Sport Primarstufe/Grundschule (2022) des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur entwickelt. Die Fachanforderungen definieren den verbindlichen Rahmen für den Sportunterricht. Sie beschreiben fachliche und überfachliche Kompetenzen, die die Schülerinnen und Schüler bis zum Ende der Grundschulzeit erwerben sollen. Ziel ist eine ganzheitliche motorische, soziale und personale Entwicklung der Kinder unter Berücksichtigung folgender sechs pädagogischer Perspektiven:

- Bewegungserfahrungen erweitern, Wahrnehmungsfähigkeit verbessern
- sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten
- etwas wagen und verantworten
- das körperliche Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Bewegungsfelder und Kompetenzen

Der Sportunterricht in der Grundschule wird handlungsorientiert und kindgerecht gestaltet und orientiert sich an folgenden Bewegungsfeldern:

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

Hierbei wird auf regelmäßige Bewegung und vielfältige Lerngelegenheiten geachtet und die Freude an Bewegung, soziale, personale sowie kognitive Kompetenzen gefördert.

In Jahrgangstufe 3 finden zudem motorische Bewegungschecks (MOBAK) statt.

Kompetenz- bereiche / Bewegungsfelder	Kompetenzen	Eingangsphase (Jahrgang 1/2)	Jahrgang 3/4
		Inhalte (Beispiele)	Inhalte (Beispiele)
1. Spielen	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Spielformen erkunden - eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen - Spielregeln vereinbaren und einhalten - miteinander und gegeneinander fair spielen - unterschiedliche Spielmaterialien kennen und in Spielsituationen einsetzen - sich fit halten durch Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> - Tick- / Fangspiele - einfache Lauf- / Reaktionsspiele - einfache Ballspiele - einfache Mannschaftsspiele - Einsatz von unterschiedlichen Spielgeräten - Werfen, Fangen, Prellen, Ziele treffen 	<ul style="list-style-type: none"> - Tick- / Fangspiele - Lauf- / Reaktionsspiele - Ballspiele - Mannschaftsspiele (mit und ohne Schiedsrichtertätigkeit, Fairplay) - Einsatz von unterschiedlichen Spielgeräten - Werfen, Fangen, Prellen/Dribbeln, Ziele treffen (z. B. mit verschiedenen Bällen) - Rückschlagspiele, Torwurfspiele, Torschussspiele
2. Turnen	<ul style="list-style-type: none"> - turnerische Bewegungen erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Drehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Drehen

	<ul style="list-style-type: none"> - außergewöhnliche Körpererfahrungen machen - Körperspannung halten - Körpergewicht stützen - beim Turnen kooperieren - sachgerecht mit unterschiedlichen Turngeräten umgehen (auf- und abbauen, transportieren) - sich fit halten mit und durch Turnen 	<ul style="list-style-type: none"> und Stützen (z. B. durch Gerätelandschaften, Taue, Ringe, Bänke, Sprossenwand, Barren) - Sprünge an verschiedenen Geräten (z.B. Sprungbrett) - (spielerische) Übungen zur Körperspannung - Stütz- und Haltebewegungen (z.B. Rollen, Klettern) - Turngeräte sicher auf- und abbauen und transportieren - Rollbrettführerschein - einfache Form des Seilspringens 	<ul style="list-style-type: none"> und Stützen (z. B. durch komplexere Gerätelandschaften, Taue, Ringe, Bänke, Sprossenwand, Barren) - Sprünge an verschiedenen Geräten (z.B. Sprungbrett) - Übungen zur Körperspannung (z. B. Handstand / Radschlag in der Grobform) - Partnerunterstützung (z.B. Partnerakrobatik) - Stütz- und Haltebewegungen (z.B. Klettern, Handstand) - Turngeräte sicher auf- und abbauen und transportieren - Seilspringen
<p>3. Laufen, Springen, Werfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche leichtathletische Grundformen erlernen und üben - Lauf-, Wurf- und Sprungmöglichkeiten erkunden - Spiel- und Wettkampfformen erleben - sich fit halten durch Laufen, 	<ul style="list-style-type: none"> - ausdauerndes und schnelles Laufen in spielerischer Form erleben (z.B. Puzzlelauf) - Formen des Springens erlernen (z.B. Weitsprung) - vielfältiges spielerisches Werfen erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> - ausdauerndes und schnelles Laufen erleben (z.B. 50m- Lauf, Zeitschätzlauf) - Formen des Springens erlernen (z.B. Weitsprung) - vielfältiges (spielerisches) Werfen erfahren (z.B. Schlagballweitwurf)

	Werfen, Springen	<ul style="list-style-type: none"> - Teilnahme am bundesweiten Lauftag (jährlich stattfindend) - Sportspielesfest und Bundesjugendspiele (im Wechsel) 	<ul style="list-style-type: none"> - Teilnahme am bundesweiten Lauftag (jährlich stattfindend) - Sportspielesfest und Bundesjugendspiele (im Wechsel)
4. Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> - mit dem Element Wasser auseinandersetzen - erste Grundfertigkeiten erwerben - ausgewählte Schwimmtechniken in der Grobform beherrschen - Verhaltensregeln anwenden - sich fit halten durch Schwimmen 	-----	<ul style="list-style-type: none"> - Wassergewöhnung (z.B. kleine Spiele) - Tauchen (ohne Schwimmbrille) - ins Wasser springen (z.B. vom Startblock, 1m- und 3m-Brett) - schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen - sicher und ausdauernd im tiefen Wasser schwimmen - Startsprung, Springen vom 1m- und 3m-Brett - Bade- und Schwimmregeln kennen und anwenden - ggf. Erwerb eines Schwimmabzeichens
5. Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmische und tänzerische Grundformen erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> - sich passend zur Musik oder zum Rhythmus bewegen (mit oder ohne 	<ul style="list-style-type: none"> - sich passend zur Musik oder zum Rhythmus bewegen (mit oder ohne

	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungssicherheit gewinnen - Imitieren, Improvisieren, Gestalten und Darstellen - sich fit halten durch rhythmische Bewegungen 	<p>Handgerät)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gehen, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen (z.B. mit rhythmischer Unterstützung) - einfache Form des Seilspringens - sich frei zur Musik bewegen - einfache Kindertänze 	<p>Handgerät)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gehen, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen (z.B. mit rhythmischer Unterstützung) - Seilspringen - sich frei zur Musik bewegen - Kindertänze
6. Raufen und Ringen	<ul style="list-style-type: none"> - Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten - fair kämpfen - körperlichen Kontakt herstellen/zulassen - Wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen - sich fit halten durch Raufen und Ringen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele mit Körperkontakt zur Überwindung von Berührungängsten - Vertrauensspiele (z. Sandwich-Spiel) - fair Kämpfen mit verschiedenen Aufgabenstellungen - Stopp-Regel 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele mit Körperkontakt zur Überwindung von Berührungängsten - Vertrauensspiele (z.B. Sandwich-Spiel) - fair Kämpfen mit verschiedenen Aufgabenstellungen - Stopp-Regel
7. Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none"> - das dynamische Gleichgewicht halten - Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren - sich fit halten durch Rollen, Gleiten, Fahren 	<ul style="list-style-type: none"> - sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät im Gleichgewicht halten (z.B. Pedalo, Rollbrett) - sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert 	<ul style="list-style-type: none"> - sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät im Gleichgewicht halten (z.B. Pedalo, Rollbrett) - sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert

		fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen (z.B. im Rollbrettparcours) - Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, und Fahrgeräten - Frühradfahren	fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen (z.B. im Rollbrettparcours) - Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, und Fahrgeräten
--	--	---	--

Sprachbildung

Sprachbildung ist integraler Bestandteil des Sportunterrichts:

- Einführung und Anwendung von Fachbegriffen bei der Vermittlung von Unterrichtsinhalten (z. B. Bewegungsanweisungen, Spielregeln, Materialien und Geräte).
- Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit durch Partner- und Gruppenarbeit, Bewegungsbeschreibungen und Spielanalysen

Differenzierung

Um der Heterogenität der Lerngruppe gerecht zu werden, wird der Unterricht differenziert gestaltet, z.B. durch:

- verschiedene Schwierigkeitsgrade bei Aufgabenstellungen
- variierte Bewegungsaufträge, Aufgabenwahl und Selbsteinschätzung (innere Differenzierung)
- Gruppen- und Partnerarbeit nach individuellen Voraussetzungen (äußere Differenzierung)
- Integration von Schüler innen mit besonderem Förderbedarf (z.B. motorisch, sprachlich, sozial)

Lehr- und Lernmaterial /Medienkompetenz

Der Sportunterricht wird sowohl in der Sporthalle als auch auf z.B. dem Sportplatz durchgeführt. Dabei können vielfältige Lehr- und Lernmittel eingesetzt werden:

- Sportgeräte (z. B. Bälle, Kästen, Seile, Turnmatten, Sprunggrube)
- Imitationslernen
- Lehrmaterialien aus Fachverlagen
- Regelplakate, Bild- und Stationskarten
- Beobachtungsbögen und Reflexionshilfen
- Visualisierung von Bewegungsabläufen z.B. durch Videosequenzen

Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung im Fach Sport erfolgt im Rahmen einer Unterrichtseinheit und dokumentiert individuelle Lern- und Leistungsfortschritte in den Bereichen:

- sportliche Leistungen (z.B. Bewegungsqualität, Koordination, Regelumsetzung)
- soziale und personale Kompetenz (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Kooperationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft)
- individueller Lernfortschritt
- Sach- und Regelkenntnisse, Spielverständnis

Überarbeitung und Weiterentwicklung

Das schulinterne Fachcurriculum wird regelmäßig überprüft und ggf. überarbeitet und weiterentwickelt.

Quellen:

- Fachanforderungen Sport – Primarstufe/Grundschule (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, 2022)

- Leitfaden zu den Fachanforderungen Sport – Primarstufe/Grundschule (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, 2022)