

Niedersächsisches
Kultusministerium

Kerncurriculum
für die Grundschule
Schuljahrgänge 1-4

Sport



Niedersachsen

An der Erarbeitung des Kerncurriculums für das Unterrichtsfach Sport in den Schuljahren 1 - 4 waren die nachstehend genannten Personen beteiligt:

Heike Beckmann, Hildesheim

Dorothea Hoch, Hannover

Maike Janssen, Georgsmarienhütte

Hermann Städtler, Hannover

Die Ergebnisse des gesetzlich vorgeschriebenen Anhörungsverfahrens sind berücksichtigt worden.

Herausgegeben vom Niedersächsischen Kultusministerium (2006)

Schiffgraben 12, 30159 Hannover

Druck:

Unidruck

Windthorststraße 3-4

30167 Hannover

Das Kerncurriculum kann als „PDF-Datei“ vom Niedersächsischen Bildungsserver (NIBIS) unter <http://db2.nibis.de/1db/cuvo/ausgabe/> heruntergeladen werden.

Inhalt	Seite
Allgemeine Informationen zu den niedersächsischen Kerncurricula	5
1 Bildungsbeitrag des Fachs Sport	7
2 Kompetenzbereiche im Fach Sport	8
3 Unterrichtsgestaltung mit dem Kerncurriculum	10
4 Erwartete Kompetenzen	11
5 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung	20
6 Aufgaben der Fachkonferenz	21

Allgemeine Informationen zu den niedersächsischen Kerncurricula

Kerncurricula und Bildungsstandards

Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung sind zentrale Anliegen im Bildungswesen. Grundlage von Bildung ist der Erwerb von gesichertem Verfügungs- und Orientierungswissen, das die Schülerinnen und Schüler zu einem wirksamen und verantwortlichen Handeln auch über die Schule hinaus befähigt. Den Ergebnissen von Lehr- und Lernprozessen im Unterricht kommt damit eine herausragende Bedeutung zu. Sie werden in Bildungsstandards und Kerncurricula beschrieben.

Für eine Reihe von Fächern hat die Kultusministerkonferenz Bildungsstandards verabschiedet, durch die eine bundesweit einheitliche und damit vergleichbare Grundlage der fachspezifischen Anforderungen gelegt ist. Die niedersächsischen Kerncurricula nehmen die Gedanken dieser Bildungsstandards auf und konkretisieren sie, indem sie fachspezifische Kompetenzen für Doppeljahrgänge ausweisen und die dafür notwendigen Kenntnisse und Fertigkeiten benennen. In Kerncurricula soll ein gemeinsam geteilter Bestand an Wissen bestimmt werden, worüber Schülerinnen und Schüler in Anforderungssituationen verfügen.

Kompetenzen

Kompetenzen umfassen Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten, aber auch Bereitschaften, Haltungen und Einstellungen, über die Schülerinnen und Schüler verfügen müssen, um Anforderungssituationen gewachsen zu sein. Kompetenzerwerb zeigt sich darin, dass zunehmend komplexere Aufgabenstellungen gelöst werden können. Deren Bewältigung setzt gesichertes Wissen und die Kenntnis und Anwendung fachbezogener Verfahren voraus.

Schülerinnen und Schüler sind kompetent, wenn sie zur Bewältigung von Anforderungssituationen

- auf vorhandenes Wissen zurückgreifen,
- die Fähigkeit besitzen, sich erforderliches Wissen zu beschaffen,
- zentrale Zusammenhänge des jeweiligen Sach- bzw. Handlungsbereichs erkennen,
- angemessene Handlungsschritte durchdenken und planen,
- Lösungsmöglichkeiten kreativ erproben,
- angemessene Handlungsentscheidungen treffen,
- beim Handeln verfügbare Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten einsetzen,
- das Ergebnis des eigenen Handelns an angemessenen Kriterien überprüfen.

Kompetenzerwerb

Der Kompetenzerwerb beginnt bereits vor der Einschulung, wird in der Schule in zunehmender qualitativer Ausprägung fortgesetzt und auch im beruflichen Leben weitergeführt. Im Unterricht soll der Aufbau von Kompetenzen systematisch und kumulativ erfolgen; Wissen und Können sind gleichermaßen zu berücksichtigen.

Dabei ist zu beachten, dass Wissen „träges“, an spezifische Lernkontexte gebundenes Wissen bleibt, wenn es nicht aktuell und in verschiedenen Kontexten genutzt werden kann. Die Anwendung des Gelernten auf neue Themen, die Verankerung des Neuen im schon Bekannten und Gekonnten, der Erwerb und die Nutzung von Lernstrategien und die Kontrolle des eigenen Lernprozesses spielen beim Kompetenzerwerb eine wichtige Rolle.

Lernstrategien wie Organisieren, Wiedergabe von auswendig Gelerntem (Memorieren) und Verknüpfung des Neuen mit bekanntem Wissen (Elaborieren) sind in der Regel fachspezifisch lehr- und lernbar und führen dazu, dass Lernprozesse bewusst gestaltet werden können. Planung, Kontrolle und Reflexion des Lernprozesses ermöglichen die Einsicht darin, was, wie und wie gut gelernt wurde.

Struktur der Kerncurricula

Kerncurricula haben eine gemeinsame Grundstruktur: Sie weisen inhaltsbezogene und prozessbezogene Kompetenzbereiche aus. Die Verknüpfung beider Kompetenzbereiche muss geleistet werden.

- Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche beziehen sich auf die Verfahren, die von Schülerinnen und Schülern verstanden und beherrscht werden sollen, um Wissen anwenden zu können. Sie umfassen diejenigen Kenntnisse und Fertigkeiten, die einerseits die Grundlage, andererseits das Ziel für die Erarbeitung und Bearbeitung der inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche sind, zum Beispiel
 - Symbol- oder Fachsprache kennen, verstehen und anwenden,
 - fachspezifische Methoden und Verfahren kennen und zur Erkenntnisgewinnung nutzen,
 - Verfahren zum selbstständigen Lernen und zur Reflexion über Lernprozesse kennen und einsetzen,
 - Zusammenhänge erarbeiten und erkennen sowie ihre Kenntnis bei der Problemlösung nutzen.
- Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche sind fachbezogen; es wird bestimmt, über welches Wissen die Schülerinnen und Schüler im jeweiligen Inhaltsbereich verfügen sollen.

Kerncurricula greifen diese Grundstruktur unter fachspezifischen Gesichtspunkten sowohl im Primarbereich als auch im Sekundarbereich auf. Durch die Wahl und Zusammenstellung der Kompetenzbereiche wird der intendierte didaktische Ansatz des jeweiligen Unterrichtsfachs deutlich. Die erwarteten Kompetenzen beziehen sich vorrangig auf diejenigen fachlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, über die Schülerinnen und Schüler am Ende von Doppeljahrgängen verfügen sollen. Wichtig ist auch die Förderung von sozialen und personalen Kompetenzen, die über das Fachliche hinausgehen.

Rechtliche Grundlagen

Allgemeine Rechtsgrundlagen für das fachbezogene Kerncurriculum sind das Niedersächsische Schulgesetz und der Grundsatzterlass für die jeweilige Schulform. Für die Umsetzung der Kerncurricula gelten die fachspezifischen Bezugserlasse.

1 Der Bildungsbeitrag des Fachs Sport

Der Auftrag des Fachs Sport in der Grundschule besteht in der Vermittlung einer grundlegenden Bildung, deren Ausgangspunkt und Ziel ein bewegungsaktives Weltverstehen ist, das auf selbsttätigen, eigenaktiven Auseinandersetzungsprozessen basiert.

Entwicklungstheoretische Begründung

Kinder brauchen Bewegung in mehrfacher Hinsicht:

- Sich-Bewegen ist für Kinder ein Grundbedürfnis und Ausdruck ihrer Lebensfreude. Es ist damit für eine gesunde emotionale Entwicklung unentbehrlich.
- Die sich in einer der intensivsten Wachstumsphasen befindenden Kinder brauchen Bewegung für die Entwicklung aller Funktionen des Körpers. Bewegung ist daher für eine gesunde körperliche Entwicklung unumgänglich.
- Über die körperliche Entwicklung hinaus ist Bewegung die kindliche Form der Auseinandersetzung mit der materialen und sozialen Welt, aus der sich vielfältige Anreize für die kognitive und die soziale Entwicklung ergeben.

Bildung und Erziehung im Fach Sport

Die Bedeutung von Bewegung, Spiel und Sport im Rahmen schulischer Bildung ist unter drei Aspekten zu sehen:

- unter dem Aspekt der Entwicklung grundlegender motorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten,
- unter erzieherischen Aspekten bezogen auf eine gesunde Lebensführung, das Sozialverhalten, eine sinnvolle Freizeitgestaltung sowie Handlungskompetenz in den verschiedenen Bereichen der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur,
- unter dem Aspekt der bewegungsgeleiteten, sinnesaktiven Erschließung der Welt.

Zum Aspekt der Entwicklung grundlegender motorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten

Veränderungen der Lebensbedingungen, unter denen Kinder heute aufwachsen, können zu einer Verschlechterung der motorischen Leistungsfähigkeit, zumindest in Teilbereichen, führen. Aus diesem Grunde ist die Entwicklung motorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten wesentlich und als Lernprozess anzulegen, der möglichst alle Bereiche der Sport- und Bewegungsaktivitäten umfasst.

Zu den erzieherischen Aspekten

Der übergreifende Erziehungsbeitrag des Fachs lässt sich als Erziehung durch und zu Bewegung, Spiel und Sport bezeichnen. Bewegung, Spiel und Sport stellen einerseits Möglichkeiten dar, Werte und Normen handelnd zu erfahren, die auf andere Situationen übertragen werden können. Andererseits kann durch das Kennenlernen verschiedener Bewegungsbereiche und der Vielfalt der Motive sportlichen Handelns sowie durch das Einführen in Sportarten auch eine Erziehung zum Sport erfolgen, durch die viele sportliche Handlungsfelder als Möglichkeiten einer sinnvollen Freizeitgestaltung zugänglich werden können. Zusammenfassend lässt sich dieser Bereich des Fachauftrags als

Qualifizierung für eine Teilhabe an der außerschulischen Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur bezeichnen. Weiterhin ist ausgehend von körperlichen Erfahrungen die Bedeutung von Bewegung und Sport zur Erhaltung der Gesundheit als Bildungschance zu nutzen.

Zu dem Aspekt der bewegungsgeleiteten, sinnesaktiven Welterschließung

Sport- und Bewegungsaktivitäten stellen eine auf Wahrnehmung beruhende Auseinandersetzung mit der Welt dar. Im Sich-Bewegen entsteht eine unmittelbare und einzigartige Handlungsebene, die den sinnesaktiven Umgang mit der Welt mobilisieren kann. Bewegung wird dadurch wie Sprache zu einer wichtigen Möglichkeit der Verständigung zwischen Mensch und Welt.

Vor dem Hintergrund der aufgeführten Aspekte sind Bewegungs- und Sportaktivitäten sowohl ein eigenständiger als auch ein grundlegender und begleitender Teil schulischer Bildungsprozesse.

2 Kompetenzbereiche im Fach Sport

Im Kerncurriculum wird zwischen dem prozessbezogenen und dem inhaltsbezogenen Kompetenzbereich unterschieden. Mit dem Ziel, in Anwendungssituationen erfolgreich handeln zu können, sollen Kompetenzen immer in der Auseinandersetzung mit dem inhaltsbezogenen Kompetenzbereich und in Vernetzung mit dem prozessbezogenen Kompetenzbereich erworben werden.

Bewegungsgeleitetes Erkunden der Welt führt zu mehrdimensionalen Erfahrungen:

- Körpererfahrung
- Bewegungserfahrung
- Materialerfahrung
- Könnenserfahrung
- Ausdruckserfahrung
- Sozialerfahrung
- Gesundheitserfahrung

Diese Erfahrungen spiegeln sich in dem prozessbezogenen Kompetenzbereich wider, der den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, sich selbst kennen zu lernen und sich ihre Welt bewegend zu erschließen. Über die im Wechselspiel zwischen eigenen Voraussetzungen und Anforderungen der Umwelt gewonnenen Erkenntnisse entstehen leibliche Erfahrungen, die wesentlich zum Weltverstehen beitragen.

Prozessbezogener Kompetenzbereich

Die Prozesse, die von Schülerinnen und Schülern verstanden und beherrscht werden sollen, sind in vier Bereiche differenziert:

- Bewegungskönnen entwickeln – Erkenntnisse gewinnen
- Interaktionen herstellen

- Lernen lernen
- Bewerten

Bewegungskönnen entwickeln - Erkenntnisse gewinnen

Hierbei geht es um geschicktes und umweltangepasstes Bewegen und die damit verbundenen Bewegungs- und Materialerfahrungen sowie das sich daraus entwickelnde Bewegungskönnen und ein bewegungsbezogenes Wissen. In diesem Lernprozess werden Erkenntnisse bezogen auf sich selbst, auf den eigenen Körper und auf das eigene Bewegen gewonnen. Die selbstreflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper wird unter dem Begriff Körpererfahrung zusammengefasst.

Bewegungsbezogenes Wissen beinhaltet auch die Erfahrung, für sich selbst Sorge zu tragen, bewusst und verantwortlich mit Körper und Bewegung umzugehen sowie selbst für die Erhaltung und Stärkung des eigenen Wohlbefindens zu sorgen.

Dies lässt sich wie folgt zusammenfassen:

- sich geschickt und situativ angemessen bewegen,
- den Sinn des Sich-Bewegens verstehen,
- sich durch Bewegung selbst wahrnehmen und erfahren,
- sich durch Bewegung gesund erhalten,
- Bewegungsfreude erhalten.

Interaktionen herstellen

Interaktionen werden auf den Ebenen der Sprache, der Mimik und Gestik sowie der Bewegung hergestellt.

Auf der Bewegungsebene bedeutet es, mit anderen Menschen Bewegungsbeziehungen eingehen und aufrechterhalten zu können. Dies schließt Prozesse der Sozialerfahrung ein, zu denen z. B. der Umgang mit Sieg und Niederlage, das Einhalten von Regeln und das Entwickeln von Empathie gehören. Es bedeutet weiterhin, sich über Bewegung ausdrücken und darstellen zu können. Dazu zählt z. B. die Fähigkeit des Körperausdrucks bei Präsentationen im tänzerischen, gymnastischen, turnerischen oder zirkusartigen Bereich.

Die Kompetenzen lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- mit anderen Menschen befriedigende Bewegungsbeziehungen eingehen und aufrechterhalten,
- in Bewegungssituationen auftretende Konflikte bearbeiten,
- sich über Bewegung ausdrücken und darstellen.

Lernen lernen

Lernen lernen bedeutet, den eigenen Lernweg in den Blick zu nehmen und den Weg zum Ziel selbstregulierend zu bewältigen. Das setzt den begleitenden Erwerb von Lernstrategien voraus. Die systematische Selbstvergewisserung steuert dabei den Lernprozess. Zusammengefasst geht es um:

- Lernen selbst regulieren,
- Lernprozesse reflektieren,
- Lernsituationen gestalten und verändern.

Bewerten

Bewerten schließt ein, sich selbst, andere und Bewegungssituationen einschätzen zu können. Damit ist die Bewertung des eigenen Könnens in Bezug auf das Anforderungsprofil gemeint.

Bewerten zeigt sich z. B. als taktisches Verhalten während eines Spiels oder als Einschätzung des eigenen Könnens beim Überwinden eines Hindernisses. Kompetenzen des Bewertens lassen sich zusammenfassen als:

- sich selbst und andere realistisch einschätzen,
- das Anforderungsprofil einer Bewegungssituation bewerten.

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Die inhaltsbezogenen Gegenstandsbereiche bilden wichtige Bereiche der Bewegungskultur ab:

- Spielen
- Turnen und Bewegungskünste
- gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung
- Laufen, Springen, Werfen
- Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen
- Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
- Miteinander kämpfen und Kräfte messen

Die Aufstellung beschränkt sich auf einen Kern von sieben Bereichen menschlichen Bewegens. Mit ihnen lassen sich fast alle grundlegenden unterschiedlichen Handlungsideen, Interaktionsformen, Ausdrucksformen sowie Körper- und Bewegungserlebnisse unter unterschiedlichen räumlich-situativen und materialen Rahmenbedingungen erfassen. Weitere Erläuterungen zu den inhaltsbezogenen Bereichen finden sich im 4. Kapitel.

3 Unterrichtsgestaltung mit dem Kerncurriculum

Die Grundidee eines Kerncurriculums besteht in der Verknüpfung der prozessbezogenen und der inhaltsbezogenen Kompetenzen, um damit Wissen zu vernetzen und Schülerinnen und Schülern die Anwendung erworbenen Wissens in unterschiedlichen Kontexten und spezifischen Anforderungssituationen zu ermöglichen. Die Vernetzung erfolgt dadurch, dass die zu erwerbenden prozessbezogenen Kompetenzen bewusst an den Inhalten entwickelt werden. Dies betrifft insbesondere die Kompetenzen des Lernen Lernens und des Bewertens. Daher muss als Ziel neben der Entwicklung von Bewe-

gungskönnen in den differenzierten Bereichen der Bewegungskultur gleichwertig auch die Entwicklung der Fähigkeit zur Reflexion über das erworbene Wissen und das eigene Können stehen.

Unterrichtsgestaltung im Kontext von Erziehung und Bewegung

Voraussetzung für die Entwicklung von Reflexions- und Selbstreflexionsfähigkeit sowie von Lernstrategien sind Lernformen, in denen die Lernenden zur selbsttätigen Auseinandersetzung mit den Inhalten gelangen, zu selbstständigem Bewegungshandeln aufgefordert werden und individuelle Lernwege einschlagen können. Entscheidend ist dabei, wie wertschätzend Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler miteinander umgehen und wie Schülerinnen und Schüler ihre Kompetenzen in die Inszenierung des Unterrichts einbringen können. Die Lehrkraft entscheidet in Abhängigkeit von der Zielstellung, den Erfahrungshintergründen der Schülerinnen und Schüler und dem Sicherheitsrahmen, welche Freiräume zur Problembearbeitung bei der Entwicklung erwarteter Kompetenzen gewinnbringend sind, stellt entsprechend eng oder weit gefasste Aufgaben und arrangiert allein oder gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern die Lernsituation. Durch Selbstreflexion und gemeinsame Reflexion werden Erfahrungen in das Bewusstsein gerückt. Da menschliches Bewegen immer eine individuelle Auseinandersetzung mit der Welt ist, müssen Situation und Aufgabe innere Differenzierungen ermöglichen und unterschiedliche Bewegungsergebnisse zulassen. Inszenierungsformen eröffnen unterschiedliche Handlungsräume: Vorzeigen und Darstellen, Zergliedern und Aufbauen, Nacherfinden und Problemlösen, Differenzieren und Individualisieren, Bauen und Entwickeln, Entdecken und Erkunden, Spielen, Gestalten und Variieren.

4 Erwartete Kompetenzen

Die erwarteten Kompetenzen im Fach Sport, die im Unterricht in einem differenzierten Lernprozess zu erwerben sind, beinhalten die Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler zur Lösung einer Bewegungsaufgabe oder eines Bewegungsproblems. Sie zeigen außerdem, auf welcher Niveaustufe inhaltsbezogene Kompetenzen bei den Schülerinnen und Schülern zu entwickeln sind.

Der Umfang der erwarteten Lernergebnisse ist so festgesetzt, dass die Kompetenzen in zwei Dritteln der in zwei Schuljahren zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit erreicht werden können. Die verbleibende Unterrichtszeit steht für weitere Inhalte zur Verfügung, die im Rahmen der Bildungsaufgaben des Fachs zu legitimieren sind und von der Fachkonferenz im Schulcurriculum festgelegt werden.

Die Auswahl der erwarteten Kompetenzen in den einzelnen Gegenstandsbereichen berücksichtigt für die gesamte Grundschulzeit die oben beschriebenen Themen und Strukturierungen. Manche Lernerwartungen beschreiben spontanes Können, andere das Ergebnis eines individuell unterschiedlichen Lernprozesses und weitere erfassen die kreative Anwendung individueller Fähigkeiten.

Die tabellarische Darstellung ist anhand der inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche strukturiert. In der Spalte ‚Begründung‘ wird die Frage nach dem Sinn der aufgeführten Kompetenzen geklärt und die Verknüpfung des inhaltsbezogenen und des prozessbezogenen Kompetenzbereichs vorgenommen.

Erfahrungs- und Lernfeld Spielen

Spielen bezieht sich auf freies, erkundendes Spielen mit Sportgeräten und Alltagsmaterialien, auf darstellendes Spielen und regelgeleitetes Spielen. Es bedeutet, allgemeine und spielformbezogene Spielfähigkeiten in neuen Spielsituationen anzuwenden und Spielen als soziales Handeln zu praktizieren.

- Freie, erkundende Spiele ermöglichen die Ausdifferenzierung der sinnlichen Wahrnehmung.
- Darstellende Spiele ermöglichen das Ausdrücken von Gefühlen und Stimmungen sowie von Themen durch Bewegung.
- Regelgeleitete Spiele ermöglichen das Erfassen von Spielideen, das Einnehmen und Ausfüllen von Spielrollen, das Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen, das Verändern von Rahmenbedingungen und Regeln, das Entwickeln von eigenen Spielen, die Vorbereitung auf große Sportspiele, das Gewinnen- und Verlieren-Können, das Beachten von Regeln fairen Spielens.

Die erwarteten Kompetenzen intendieren eine systematische, vorwiegend problemorientierte Vorgehensweise in Spielsituationen. Diese setzen immer ein spezifisches Bewegungskönnen, insbesondere bei Ballspielen den sicheren Umgang mit dem Ball, voraus.

Erwartete Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	am Ende des 2. Schuljahrgangs	Begründung	am Ende des 4. Schuljahrgangs	Begründung
Allgemeine Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen • Spielregeln vereinbaren und einhalten • Miteinander und gegeneinander fair spielen 	<p><i>Grundlage für die Teilhabe an Bewegungs- und Sportspielen (K, E)</i></p> <p><i>Regeln als veränderbare soziale Vereinbarungen kennen lernen und akzeptieren (I, L)</i></p> <p><i>in Spielsituationen auftretende Konflikte bewältigen</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • eine Rolle im Spiel mannschaftsdienlich ausfüllen • mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren • Mannschaften nach dem Zufalls-, Auswahl- und Zuwahlverfahren bilden und bewerten 	<p><i>kluges Zusammenspiel als Erfolgsstrategie begreifen (K, E)</i></p> <p><i>den Spielreiz in der Auseinandersetzung um den Sieg freudvoll erleben, ohne die Verlierer zu diskriminieren (I)</i></p> <p><i>Heterogenität erkennen und sozialverträglich organisieren (I)</i></p>
Spielformbezogene Spielfähigkeit			<ul style="list-style-type: none"> • ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartgerecht spielen • Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen 	<p><i>Teilhabe an gesellschaftlicher Sportwirklichkeit (K, E)</i></p>

BewegungsKönnen - Erkenntnisse gewinnen (K, E); Interaktionen herstellen (I); Lernen lernen (L); Bewerten (B)

Erfahrungs- und Lernfeld Turnen und Bewegungskünste

Turnen und Bewegungskünste umfassen erlebnisreiches Bewegen in Bewegungsarrangements, Partnerakrobatik, Jonglage und Bewegungstheater als circensische Kunststücke, Klettern und Hangeln in ungesicherten und seilgesicherten Bereichen und ermöglichen

- das Gestalten von Bewegungen als Kunststück,
- Bewegungserlebnisse im Sinne außergewöhnlicher Körpererfahrungen,
- das Halten und Stützen des Körpergewichts,
- die Erfahrungen gegenseitigen Vertrauens, Helfens und Sicherns,
- den akrobatischen Umgang mit Partnern und Geräten,
- das Darstellen eines Themas im Bewegungstheater,
- den selbstsichernden Umgang mit Wagnis und Risiko.

Die genannten Themen beziehen sich auf die Grundformen des Turnens:

Rollen, Drehen, Stützen, Überschlagen, Schwingen, Springen, Balancieren und Klettern.

Erwartete Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	am Ende des 2. Schuljahrgangs	Begründung	am Ende des 4. Schuljahrgangs	Begründung
Turnerische Bewegungsformen erlernen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Rolle vorwärts aus dem Stand turnen 	<i>an einer grundlegenden turnerischen Bewegungsform erkennen, dass systematisches Erproben und Üben zum Lernerfolg führt (L, K, E)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- und Geräteturnen verbinden und flüssig präsentieren 	<i>unter Rückgriff auf erlernte Bewegungsformen neue Bewegungsherausforderungen bewältigen (K, E)</i>
Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren	<ul style="list-style-type: none"> • aus unterschiedlichen Höhen im kontrollierten Niedersprung im Stand beidbeinig sicher landen 	<i>Bewegungssteuerung provozieren (K, B)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder des Über-Kopf-Seins oder des schnellen Drehens kontrolliert bewältigen 	<i>sensorische Sensationen bewusst herbeiführen (K, E)</i>

Das Körpergewicht halten und stützen	<ul style="list-style-type: none"> im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen an einer Stange hängen am Barren stützen 	<i>Grundlage für weiterführende turnerische Bewegungsformen (K)</i>	<ul style="list-style-type: none"> im Handstütz mit den Füßen an der Wand hoch laufen, die Körperspannung halten und seitlich auf den Händen fortbewegen einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen 	<i>Arm- und Schultermuskulatur dem Körpergewicht entsprechend erhalten (K, E)</i> <i>Könnenserlebnis erarbeiten (K, E, L)</i>
Mit Wagnis und Risiko selbstsichernd umgehen	<ul style="list-style-type: none"> ein Gerätearrangement mit differenzierten Anforderungen zum Klettern, Hängen, Balancieren, Schwingen und Springen selbstsichernd bewältigen 	<i>realistische Selbsteinschätzung (B)</i> <i>Bewegungswagnisse eingehen (K)</i> <i>Selbstsicherungsfähigkeit (B)</i>	<ul style="list-style-type: none"> im Team Geräte aufgabengerecht arrangieren und auf Über- und Untersicherung überprüfen 	<i>Bewegungssituationen selbst bauen (B)</i> <i>mit Risiken und Grenzbe- reichen verantwortlich um- gehen (B)</i>
Akrobatische Bewegungen mit und ohne Gerät realisieren	<ul style="list-style-type: none"> mit Tüchern und Tellern jonglieren 	<i>Auge-Hand-Koordination fördern (K)</i>	<ul style="list-style-type: none"> mit einem Partner ein akrobatisches Kunststück erfolgreich präsentieren 	<i>Könnenserlebnisse erarbeiten und darstellen (K, E)</i> <i>Freude an gemeinsamem kreativen Bewegungshandeln (I)</i>
Geräte benennen und sachgerecht auf- und abbauen	<ul style="list-style-type: none"> Geräte anhand von Aufbauplänen o. Ä. aufbauen 	<i>Grundlegende Sach- und Handlungskompetenz (K, E)</i>		

*Bewegungs*Können entwickeln - *Erkenntnisse gewinnen (K, E); Interaktionen herstellen (I); Lernen lernen (L); Bewerten (B)*

Erfahrungs- und Lernfeld gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung

Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung umfasst kreative Bewegungen gymnastischer und tänzerischer Art, Bewegungsbildung und funktional-technische Aspekte der Haltungs- und Bewegungsschulung. Dieses beinhaltet

- Anreize zum Bewegungsausdruck durch Musik und Rhythmus,
- Umsetzung von Rhythmen in entsprechende Bewegungen,
- gymnastisch-tänzerische Bewegungen mit und ohne Handgerät,
- spontanes Agieren und Reagieren als Bewegungsimprovisation,
- die Auseinandersetzung mit Kindertänzen und „Trend-Tänzen“.

Erwartete Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	am Ende des 2. Schuljahrgangs	Begründung	am Ende des 4. Schuljahrgangs	Begründung
Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	<ul style="list-style-type: none"> • im langsamen und schnellen Hopselauf unterschiedliche Raumwege zurücklegen • sich nach einem eindeutigen Takt entsprechend bewegen 	<p><i>grundlegende koordinative Fähigkeit (K)</i></p> <p><i>Rhythmusfähigkeit entwickeln (K)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • einen Kindertanz oder einen „Trend-Tanz“ in der Gruppe tanzen und präsentieren 	<p><i>Integration von Tanzkultur in den Schulalltag (K, I)</i></p>
Bewegungen mit und ohne Handgerät gestalten	<ul style="list-style-type: none"> • sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen • einfache Formen des Seilspringens vorführen 	<p><i>Körpersprache als Ausdrucksform nutzen (I)</i></p> <p><i>Gesamtkörperkoordination (K)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • themen- und/oder musikbezogenen Bewegungen improvisieren 	<p><i>eigene Potentiale durch Bewegungsgestaltung freisetzen (K)</i></p>

*Bewegungs*Können entwickeln - *Erkenntnisse gewinnen (K, E); Interaktionen herstellen (I); Lernen lernen (L); Bewerten (B)*

Erfahrungs- und Lernfeld Laufen, Springen, Werfen

Laufen, Springen und Werfen sind grundlegende Fertigkeiten für das Erschließen alltäglicher und sportspezifischer Bewegungszusammenhänge.

Diese umfassen

- das Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen und auf geschickte, schnelle und ausdauernde Weise,
- das Wahrnehmen körperlicher Reaktionen beim Laufen und das Begreifen gesundheitlicher Bedeutungen,
- das Erleben des Fliegens beim Springen in die Weite und Höhe mit geeigneten Geländebedingungen oder Absprunghilfen,
- das Erproben unterschiedlicher Materialien im Blick auf geeignete Wurftechniken,
- das Erkennen eigener Leistungsfähigkeit im Vergleich mit anderen in tradierten und alternativen Wettkampfformen,
- die Selbstvergewisserung über die eigene Leistung als Anreiz zur Verbesserung.

Erwartete Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	am Ende des 2. Schuljahrgangs	Begründung	am Ende des 4. Schuljahrgangs	Begründung
Das Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen	<ul style="list-style-type: none"> • im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen 	<i>Antizipationsfähigkeit in sportlichen Zusammenhängen und Alltagssituationen (K, E)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • mindestens 20 Minuten ausdauernd laufen 	<i>Strategien des ausdauernden Laufens (K, E)</i>
Körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen	<ul style="list-style-type: none"> • zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden 	<i>Puls als Belastungsindikator kennen (E)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • körperliche Reaktionen (Puls, Schwitzen, Atmung Seitenstiche) beim Laufen erfahren und erklären 	<i>Gesunderhaltung (E, L)</i>
In die Weite und Höhe springen	<ul style="list-style-type: none"> • aus einem Anlauf von einer Rampe hochweit springen und sicher landen 	<i>Freude am Springen, Körpererfahrungen (K)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • einen Anlauf effektiv für einen Sprung in die Weite umsetzen 	<i>grundlegende Verknüpfung koordinativer und konditioneller Anforderungen (K, E)</i>
Mit unterschiedlichen Bällen weitwerfen	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen 	<i>Auge-Hand-Koordination und Materialerfahrung (K, E)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • einen kleinen Ball mit Schlagwurftechnik in die Weite werfen 	<i>eine grundlegende Bewegungsform zum effektiven Weitwerfen erlernen (K, E, L)</i>

*Bewegungs*Können entwickeln - *Erkenntnisse gewinnen* (K, E); *Interaktionen herstellen* (I); *Lernen lernen* (L); *Bewerten* (B)

Erfahrungs- und Lernfeld Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen

Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen schulen die Fähigkeit, sich im Wasser sicher zu bewegen. Voraussetzung dafür ist, dass man sich im Wasser angstfrei bewegen und die Eigenschaften des Wassers nutzen kann. Vielfältige Erfahrungsmöglichkeiten im, am, auf und unter Wasser führen dazu, dass sich ein Wasserbewegungsgefühl entwickelt. Der Unterricht in diesem Erfahrungs- und Lernfeld umfasst

- grundlegende Erfahrungen im Bewegungsraum Wasser,
- den angemessenen Umgang mit Angst,
- das Erkennen körperlicher Reaktionen im Zusammenhang mit Wasser,
- das Springen ins Wasser, das Tauchen im Wasser und die Orientierung im Wasser,
- das Nutzen der Wassereigenschaften zum Schweben, Gleiten und Sich-Fortbewegen,
- das Entwickeln von Schwimmfertigkeiten,
- die Kenntnis von Rettungsmaßnahmen und Baderegeln.

Da im Primarbereich in der Regel nur in einem Schuljahr Schwimmunterricht erteilt wird, sind die erwarteten Kompetenzen für den 4. Schuljahrgang formuliert. Bei vorhergehendem Unterricht sind sie auch schon nach dem 2. Schuljahrgang erreichbar.

Erwartete Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	am Ende des 4. Schuljahrgangs	Begründung
Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Hockschwebe und eine Sinkschwebe in stehetiefem Wasser ausführen 	<i>Bewusstmachung von physikalischen Gesetzmäßigkeiten; Umgang mit Angst (E)</i>
Sich schwimmend im Wasser fortbewegen	<ul style="list-style-type: none"> • mindestens fünf Minuten sicher in einer beliebigen Schwimmlage vorwärts oder rückwärts in tiefem Wasser schwimmen 	<i>Selbstvergewisserung über eigene Schwimmfähigkeit (B); Erhöhung der Mobilität im Bewegungsraum Wasser (K)</i>
Tauchen und Springen	<ul style="list-style-type: none"> • zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder Einmeterbrett präsentieren • nach beidfüßigem Abdruck vom Beckenrand unter Wasser durch einen Reifen gestreckt gleiten 	<i>Spezifische Körper- und Bewegungserfahrungen mit dem Element Wasser beim Springen und Eintauchen (K, E)</i>
Öffentliche Schwimmbäder den Regeln entsprechend nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • die hygienisch notwendigen Maßnahmen selbstständig umsetzen • die Baderegeln erklären und einhalten 	<i>Zugangsvoraussetzung für Nutzung öffentlicher Bäder (E)</i>

*Bewegungs*Können entwickeln - *Erkenntnisse gewinnen* (K, E); *Interaktionen herstellen* (I); *Lernen lernen* (L); *Bewerten* (B)

Erfahrungs- und Lernfeld Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

Bewegen mit rollenden und gleitenden Geräten umfasst raumgreifende, geschwindigkeits- und gleichgewichtsabhängige Bewegungsformen, mit denen in Innen- und Außenräumen spezifische Körper- und Bewegungserfahrungen verbunden sind. Dies ermöglicht

- grundlegende Erfahrungen im Herstellen und Halten des dynamischen Gleichgewichts,
- das Erleben und Beherrschen der Geschwindigkeit sowie der Flieh- und Beschleunigungskräfte,
- situationsangemessenes Beherrschen des Geräts,
- den selbstschützenden Einsatz von Sicherheitsausrüstungen.

Erwartete Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	am Ende des 2. Schuljahrgangs	Begründung	am Ende des 4. Schuljahrgangs	Begründung
Das dynamische Gleichgewicht halten	<ul style="list-style-type: none"> • sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten 	<i>grundlegende koordinative Fähigkeit weiterentwickeln (K)</i>		
Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen 	<i>Bewegungssicherheit herstellen (K, E)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • mit dem Fahrrad, mit Inlinern, Rollschuhen, dem Roller oder dem Kickboard die Anforderungen eines differenzierten Geräteparcours sicher bewältigen 	<i>Bewegungskönnen in neuen, herausfordernden Situationen anwenden (K, B)</i>

*Bewegungs*Können entwickeln - Erkenntnisse gewinnen (K, E); *Interaktionen* herstellen (I); *Lernen* lernen (L); *Bewerten* (B)

Erfahrungs- und Lernfeld Kräfte messen und miteinander kämpfen

Kräfte messen und miteinander kämpfen umfassen die direkte körperliche Auseinandersetzung mit einem Partner in einer geregelten und unter sozialer Kontrolle stattfindenden Kampfsituation, in der das Erspüren der eigenen Kraft und der Kraft des Partners sowie die körperliche Nähe zu einer emotional intensiven Auseinandersetzung führen. Anders als beim Kräftemessen gilt beim Kämpfen das Freiwilligkeitsprinzip, um Kindern die drohende Blamage in der körperlichen Auseinandersetzung mit einem ungewollten Gegner oder den Ganzkörperkontakt zu ersparen. Kräfte messen und miteinander kämpfen ermöglichen

- das Aushalten der körperlichen Nähe und Sich-Einlassen auf die direkte körperliche Auseinandersetzung,
- das Beherrschen der eigenen Kraft sowie das Beherrschen der Emotionen beim Kämpfen und das Ausschließen unkontrollierter aggressiver Aktionen,
- das faire Verhalten beim Kämpfen, in dem vereinbarte Regeln eingehalten werden, die Unversehrtheit des Partners höher als ein Sieg bewertet und ein unterlegener Partner nicht bloßgestellt wird.

Erwartete Kompetenzen für Schülerinnen und Schüler	am Ende des 2. Schuljahrgangs	Begründung	am Ende des 4. Schuljahrgangs	Begründung
Fair kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> • Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten 	<i>Voraussetzung für körperliche Auseinandersetzung (E, I) – Selbstkontrolle (E, I)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • den Standard des 2. Schuljahrgangs halten und Fairnessrituale etablieren • Schiedsrichterfunktion übernehmen 	<i>Kämpfen kultivieren (I, E)</i>
Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen			<ul style="list-style-type: none"> • beim Rangeln und Ringen sowohl in der Rolle des Angreifers als auch des Verteidigers klug und geschickt kämpfen 	<i>Zuversicht stärken, sich auch aus scheinbar aussichtslosen Situationen aus eigenen Kräften zu befreien (L)</i>
Emotionen spüren und beherrschen	<ul style="list-style-type: none"> • wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<i>Wettkampfverhalten kultivieren (I)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • den Standard des 2. Schuljahrgangs in schwierigeren Situationen halten 	<i>Ärger nicht gegen Andere richten (I)</i>

*Bewegungs*Können entwickeln - *Erkenntnisse gewinnen* (K, E); *Interaktionen herstellen* (I); *Lernen lernen* (L); *Bewerten* (B)

5 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

Leistungsfeststellungen und Leistungsbewertungen geben den Schülerinnen und Schülern Rückmeldungen über den erreichten Kompetenzstand. Den Lehrkräften geben sie Orientierung für die weitere Planung des Unterrichts sowie für notwendige Maßnahmen zur individuellen Förderung.

Leistungen im Unterricht werden in allen Kompetenzbereichen eines Fachs festgestellt. Dabei ist zu bedenken, dass die in dem Kerncurriculum formulierten erwarteten Kompetenzen die sozialen und personalen Kompetenzen, die über das Fachliche hinausgehen, nur in Ansätzen erfassen.

Grundsätzlich ist zwischen Lernsituationen und Leistungs- oder Überprüfungssituationen zu unterscheiden. In Lernsituationen ist das Ziel der Kompetenzerwerb. Fehler und Umwege dienen den Schülerinnen und Schülern als Erkenntnismittel, den Lehrkräften geben sie Hinweise für die weitere Unterrichtsplanung. Das Erkennen von Fehlern und der produktive Umgang mit ihnen sind konstruktiver Teil des Lernprozesses. Für den weiteren Lernfortschritt ist es wichtig, bereits erworbene Kompetenzen herauszustellen und Schülerinnen und Schüler zum Weiterlernen zu ermutigen. Bei Überprüfungssituationen steht die Anwendung des Gelernten im Vordergrund. Ziel ist es, die Verfügbarkeit der erwarteten Kompetenzen nachzuweisen.

Ein an Kompetenzerwerb orientierter Unterricht bietet den Schülerinnen und Schülern durch geeignete Aufgaben einerseits ausreichend Gelegenheiten, Problemlösungen zu erproben, andererseits fordert er den Kompetenznachweis in Überprüfungssituationen ein. Dies schließt die Förderung der Fähigkeit zur Selbsteinschätzung der Leistung ein.

Neben der kontinuierlichen Beobachtung der Schülerinnen und Schüler im Lernprozess und ihrer individuellen Lernfortschritte, die in der Dokumentation der individuellen Lernentwicklung erfasst werden, sind die Ergebnisse fachspezifischer Lernkontrollen zur Leistungsfeststellung heranzuziehen.

Grundlage der Leistungsbewertung sind die Vorgaben des Erlasses „Die Arbeit in der Grundschule“ in der jeweils gültigen Fassung.

Die Grundsätze der Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung müssen für die Schülerinnen und Schüler sowie für die Erziehungsberechtigten transparent sein und erläutert werden.

Leisten im Fach Sport soll als das Bemühen um das Erfüllen von Bewegungsherausforderungen verstanden werden. Der Begriff ‚Bemühen‘ meint, dass von Leisten nur gesprochen werden kann, wenn man sich im Bereich der Grenzen der eigenen Leistungsmöglichkeiten bewegt. Aus einem erfolgreichen Bemühen in diesem Sinne ergibt sich die Motivation zum Weitermachen. Von allen Schülerinnen und Schülern, auch von konstitutionell benachteiligten, ist zu erwarten, dass sie sich um das Erfüllen der Aufgaben bemühen, um die erwarteten Lernergebnisse zu erreichen.

Leistungsfeststellung im Fach Sport begleitet einerseits durch kontinuierliche Selbstvergewisserung den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler und spiegelt andererseits durch die Fremdbewertung durch die Lehrkraft den Leistungsstand wieder. Insbesondere durch die Selbstvergewisserung im Lernprozess soll die individuelle Leistungsbereitschaft der Schülerinnen und Schüler angesprochen, erhalten und weiter entwickelt werden. Die prozessbegleitende Vergewisserung über den individuellen Lernfortschritt führt zu einer realistischen Selbsteinschätzung und zu erhöhter Eigensteuerung im Lernprozess. Dabei ist die lernbegleitende Rückmeldung durch die Lehrkraft unverzichtbar, um Stärken der Kinder deutlich anzusprechen und systematisch weiterzuentwickeln. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler in ihrer motorischen, kognitiven, sozialen und emotionalen Entwicklung voranzubringen, sie anzuregen, ihre Stärken auszubauen und sie zum lebenslangen Sporttreiben zu ermutigen.

Leistungsfeststellungen sollen regelmäßig zu den verschiedenen unterrichtlichen Schwerpunkten erfolgen, damit die Leistungsbewertung auf eine breite Basis gestellt wird. Die Bewertung berücksichtigt insgesamt die beschriebenen inhaltsbezogenen und prozessbezogenen Kompetenzen. Da im Fach Sport Bewegung im Mittelpunkt steht, sind bewegungsbezogene Leistungen bei der Bewertung vorrangig zu berücksichtigen. Im Sinne des oben erläuterten Leistungsverständnisses ist der individuelle Leistungsfortschritt in die Bewertung einzubeziehen.

Leistungsbewertung soll sich zum überwiegenden Teil an dem Erreichen der erwarteten Kompetenzen orientieren. Darüber hinaus entscheidet jede Schule, welche weiteren bewegungsbezogenen Leistungen bewertet werden. Die Indikatoren für die Leistungsfeststellung sind den Formulierungen der erwarteten Kompetenzen zu entnehmen.

6 Aufgaben der Fachkonferenz

Die Fachkonferenz erarbeitet unter Beachtung der rechtlichen Grundlagen und der fachbezogenen Vorgaben des Kerncurriculums einen schuleigenen Arbeitsplan.

Der schuleigene Arbeitsplan ist regelmäßig zu überprüfen und weiterzuentwickeln, auch vor dem Hintergrund interner und externer Evaluation. Die Fachkonferenz trägt somit zur Qualitätsentwicklung des Fachs und zur Qualitätssicherung bei.

Über das Kerncurriculum hinausgehende Inhaltsbereiche, wie z. B. Reiten und Voltigieren oder Bewegungen auf dem Wasser, werden nach schulischen Voraussetzungen von der Fachkonferenz entschieden.

Die Fachkonferenz plant fachübergreifende Aktivitäten unter besonderer Berücksichtigung des Curriculums ‚Mobilität‘ mit ein.

Die Fachkonferenz

- erarbeitet Themen bzw. Unterrichtseinheiten, die den Erwerb der erwarteten Kompetenzen ermöglichen,
- empfiehlt Materialien, die für das Erreichen der Kompetenzen wichtig sind,

- berät über fachbezogene Differenzierungsmaßnahmen,
- initiiert und fördert Anliegen des Fachs bei schulischen und außerschulischen Aktivitäten (z. B. Projekte, Teilnahme an Wettbewerben),
- entwickelt ein Fortbildungskonzept für die Fachlehrkräfte.