

1. Grundlegendes

Das Fach Sport an der Klaus-Groth-Schule folgt den Fachanforderungen Sport für die Grundschule in Schleswig-Holstein und verfolgt das Ziel, die körperliche, soziale und emotionale Entwicklung der Schülerinnen und Schüler durch eine vielfältige und abwechslungsreiche sportliche Ausbildung zu fördern. Der Fokus liegt auf der eigenen körperlichen Wahrnehmung, dem Ausbau koordinativer Fähigkeiten, der Entwicklung einer positiven Einstellung zum Sport, das Erleben von Selbstwirksamkeit sowie der sozialen Entwicklung und Stärkung des Selbstbewusstseins.

Der Sportunterricht wird in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen umfassend unterrichtet und legt in den ersten und zweiten Klassen besonderen Wert auf kleine Spiele. Außerunterrichtliche Angebote wie Handball- und Fußballtage, Skipping Hearts, Lauftage, Bundesjugendspiele und alternative sportliche Spielefeste bereichern das Schulleben. Die Verwendung einer einheitlichen Fachsprache und differenzierte Aufgabenstellungen sorgen für eine gezielte Förderung und Herausforderung aller Schülerinnen und Schüler.

2. Kompetenzbereiche und Inhalte

Jahrgangsstufe 1/2

- **Bewegungsfeld Spielen:**
 - Spielideen erfassen, erklären und umsetzen
 - Spielregeln vereinbaren und einhalten
 - Fair spielen und kooperieren
 - Ticker- und Fangspiele, einfache Lauf- und Ballspiele, Kooperationsspiele
- **Bewegungsfeld Turnen:**
 - Körperspannung aufbauen und neue Körperpositionen einnehmen
 - Sprünge von und über Geräte, Schaukeln und Schwingen, Balancieren, Klettern
 - Rolle vorwärts, Handstütz, Einführung Handstand
- **Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen:**
 - Verschiedene Laufvarianten, Reaktionsstarts, Hindernissprints
 - Sprung-ABC, Sprünge in die Weite und Höhe
 - Wurfübungen mit verschiedenen Geräten, Zielwürfe
- **Bewegungsfeld Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen:**
 - Rhythmen in Bewegungen umsetzen
 - Bewegung zu Musik, einfache Formen des Seilspringen, z.B. rhythmisches Bewegen mit Reifen oder Bändern
- **Bewegungsfeld Raufen und Ringen:**
 - Regeln kennen und einhalten, Rituale anwenden
 - Spiele zur Überwindung von Berührungsängsten, Rangelspiele, ...
- **Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren:**
 - Regeln für den Umgang mit Geräten kennen
 - Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens erwerben, dynamisches Gleichgewicht halten

Jahrgangsstufe 3/4

- **Bewegungsfeld Spielen:**
 - Spielideen regelkonform umsetzen
 - Ballfertigkeiten und Ballspiele beherrschen, im Spiel kooperieren
 - Kooperationsspiele, Staffelspiele, Mannschaftsspiele, Rückschlagspiele
- **Bewegungsfeld Turnen:**
 - Anstrengungsbereitschaft zeigen und Konzentration anregen
 - Partnerakrobatik, Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen
 - Handstand, Hilfestellung, Rolle, Reck/Barren, Bank, Bock/Pferd/Kasten
- **Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen:**
 - Verschiedene Laufvarianten, Reaktionsstarts, Hindernissprints
 - Sprung-ABC, Sprünge in die Weite und Höhe, Weitsprung
 - Wurfübungen mit verschiedenen Geräten, Schlagwürfe
- **Bewegungsfeld Schwimmen:**
 - Wassergewöhnung, Spiel- und Bewegungsformen
 - Auftriebs- und Lageübungen, Antriebsbewegungen, Orientierung unter Wasser
 - Springen, Schweben, Gleitübungen, Tauchen, Abzeichen (Seepferdchen, Bronze, Silber)
- **Bewegungsfeld Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen:**
 - Rhythmus und Bewegung erkunden und reflektieren
 - Bewegung zu Musik, traditionelle und moderne Tänze, Bewegungslieder
 - Produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung, eigene Bewegungskompositionen
- **Bewegungsfeld Raufen und Ringen:**
 - Regeln kennen und einhalten, Rituale anwenden
 - Spiele zur Überwindung von Berührungsängsten, Rangelspiele
- **Bewegungsfeld Rollen, Gleiten, Fahren:**
 - Motorische Grundlagen zur Regulation beim Fahren, Rollen und Gleiten erwerben
 - Geschicklichkeitsparcours, Einhalten von Regeln

3. Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung im Fach Sport an der Klaus-Groth-Schule basiert auf einer umfassenden Betrachtung der individuellen Lernentwicklung und des erreichten Leistungsstands. Bewertungskriterien umfassen unter anderem Koordinationsfähigkeit, Ausdauer, Anstrengungsvermögen, Spielverständnis, Reflexionsfähigkeit und Unterrichtsbeiträge. Regelmäßige Bewertungen im Rahmen von Unterrichtseinheiten sorgen für eine transparente und faire Leistungsbeurteilung.

4. Digitales Lernen

Im Sportunterricht kann der Einsatz digitaler Medien gezielt gefördert werden. Videos zu verschiedenen Themenbereichen wie beispielsweise Tanzen und Schwimmen können im Klassenraum angesehen werden, um Bewegungsabläufe zu analysieren und um diese den Schülerinnen und Schülern zu demonstrieren. Die Schülerinnen und Schüler können Referate in Form von Präsentationen mithilfe der vorhandenen iPads erstellen und Geräteaufbauten digital planen und besprechen. Diese Integration digitaler Medien unterstützt die Medienkompetenz und bereichert den Sportunterricht durch moderne und interaktive Lernmethoden.

5. Weiterentwicklung des Curriculums

Das Curriculum für das Fach Sport an der Klaus-Groth-Schule wird kontinuierlich weiterentwickelt, um den aktuellen fachlichen Anforderungen und den Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden. Durch regelmäßige Evaluationen und Anpassungen wird sichergestellt, dass der Sportunterricht aktuell, vielfältig und motivierend gestaltet ist. Die Einbindung außerunterrichtlicher Angebote und die Förderung der Medienkompetenz sind dabei zentrale Aspekte der Weiterentwicklung.