

Arbeitsplan Sport

Inhaltsverzeichnis

- 1. Einleitung**
- 2. Bewegung, Spiel und Sport im Schulleben der VGS Loxten-Bockhorst**
- 3. Zur Situation des Sportunterrichts an der VGS Loxten-Bockhorst**
 - 3.1. Die Sportstätten
 - 3.2. Personelle Ausstattung
 - 3.3. Organisation des Unterrichts
- 4. Bereiche und Schwerpunkte des Schulsports**
- 5. Zeitliche Planung des Sportunterrichts Inhalte in den Klassen 1-4**
- 6. Arbeitsplan**
 - 6.1. Klasse 1/2
 - 6.2. Klasse 3/4
- 7. BADEREGELN**
- 8. Beurteilungen Schwimmen**
 - 8.1. Elternbrief Schwimmen
- 9. Leistungsbewertung im Sportunterricht**
 - 1. Einleitung**

Unser Arbeitsplan basiert auf den Vorgaben der Richtlinien und Lehrpläne des Ministeriums für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein- Westfalen vom 28.01.2008 und unseren schuleigenen pädagogischen und sportlichen Intentionen, die an unseren Sportunterricht geknüpft sind.

Die pädagogische Leitidee des Schulsports ist die Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und die Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur. Die Kinder sollen in ihrer Entwicklung durch Erfahrungen in sportbezogenen Aufgabenstellungen ausgehend von den individuellen Voraussetzungen ganzheitlich gefördert werden. Folgende sechs Perspektiven bilden die Grundlage pädagogischen Handelns:

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten
- Etwas wagen und verantworten
- Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Der Sportunterricht ist also nicht nur Bewegung zum Ausgleich, sondern vielmehr als ein wichtiger Bestandteil der kindlichen Entwicklung unverzichtbar.

2. Bewegung, Spiel und Sport im Schulleben der VGS Loxten-Bockhorst

Neben dem wöchentlichen dreistündigen Sportunterricht für alle Schüler versuchen wir jegliche Form von Bewegung wenn möglich in unseren Tagesablauf zu integrieren.

In den Pausen können die Kinder je nach Witterung die Sportangebote auf dem Außengelände der Schule nutzen. Außerdem steht allen Schülern die Nutzung von schuleigenen Kleingeräten zur Verfügung (Springseile, Bälle, Balancier-Schaukel-Schalen etc).

Fester Bestandteil im Schulleben ist das Schulsportfest mit Bundesjugendspielen (Leichtathletik) und vielfältigen Spielangeboten. Ferner bieten die Schulversammlungen (3-5 pro Schuljahr) den Mädchen und Jungen die Möglichkeiten für sportliche Darbietungen (z.B. Tänze, Einradfahren, Waveboard, ...).

Regelmäßig nehmen Schülergruppen an Schulsportwettkämpfen teil: Crosslauf, Leichtathletikmehrkampf, Fußball, Handball. Die Vorbereitung findet zum Teil außerhalb des Sportunterrichts statt. Hier arbeitet die Schule ebenso wie bei der Abnahme des Sportabzeichens und einer Sport AG der Offenen Ganztagschule mit dem Sportverein SF Loxten zusammen. Die Kinder werden außerdem durch die Lehrkräfte ermuntert, die Angebote der ortsansässigen Sportvereine außerhalb der Schulzeiten wahrzunehmen.

3. Zur Situation des Sportunterrichts an der VGS Loxten-Bockhorst

3.1. Die Sportstätten

Die Grundschule verfügt an beiden Standorten über ein weitläufiges Außengelände und eine kleine Sporthalle. Auf dem Gelände befindet sich ein asphaltierter Schulhof mit einzelnen Bäumen, mehreren Sitzgruppen und Tischtennisplatten. An die Pausenhöfe grenzen je ein Spielplatz mit Kletterwand, Turnstangen, Klettergerüsten, Schaukeln, Wippe, Karussell und diversen Balanciermöglichkeiten. Ferner gehören zu jedem Grundstück ein kleiner Hartplatz mit zwei Handballtoren, eine Weitsprungsgrube, eine 100m-Laufanlage (3 Bahnen) und eine Rasenfläche mit kleinen Fußballtoren. Jeweils eine Einfachsporthalle grenzt unmittelbar an den Pausenhof. Die Hallen verfügen über eine gute Innenausstattung mit diversen Turn- und Kleingeräten. Im Ortsteil Loxten befindet sich in ca. einem Kilometer Entfernung von der Schule das Hallen-Freibad der Stadt Versmold, der Ortsteil Bockhorst ist etwa fünf Kilometer entfernt.

3.2. Personelle Ausstattung

Der Sportunterricht wird zurzeit überwiegend von ausgebildeten Sportlehrern/innen erteilt.

3.3. Organisation des Unterrichts

Alle Klassen haben regelmäßig drei Wochenstunden Sport. Der Schwimmunterricht kann in der Regel nur in der vierten Klasse erteilt werden, da beiden Schulstandorten wöchentlich jeweils nur zwei Stunden im Hallenbad zur Verfügung stehen. Im Sommer wird bei günstiger Witterung spontan das Angebot an Schwimmzeiten auf den Freibadbetrieb ausgedehnt.

4. Bereiche und Schwerpunkte des Schulsports

Folgende neun Bereiche stecken das Spektrum der Inhalte des Schulsports ab:

1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen.
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen.
3. Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
4. Bewegen im Wasser - Schwimmen
5. Bewegen an Geräten - Turnen
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele.
8. Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootfahren, Wintersport
9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsportarten

5. Zeitliche Planung des Sportunterrichts, Inhalte in den Klassen 1-4

Klasse	Zeit* ¹⁾	Bereiche und Schwerpunkte* ²⁾										Erläuterungen
		Wa	Spi	L	S	Tu	GT	Spo	FR	RK		
												Lehrplan S.8-13
1	I	X	X			X	X					
	II	X	X			X	X					
	III					X	X	X	X	X		Rollbrettführerschein, Wurf-, Torschussspiele
	IV			X				X				Bj.-Spiele(L)
2	I	X	X	X			X					Sportabzeichen
	II	X	X			X	X					
	III					X	X	X	X	X		Hockey, Seilspringerkunde
	IV			X				X				Bj.-Spiele (L)

3	I		X	X				X			Sportabzeichen
	II		X			X	X				
	III					X	X	X	X	X	Handball- Spieltreff, Fußball-Pass, Eislaufen
	IV			X				X			Bj.-Spiele (L), Crossl., L- Mehrk., Fub.-Kreismeist.
4	I			X	X			X			Sportabzeichen
	II				X	X		X			
	III				X	X			X	X	Schwimmabzeichen, Radfahrtraining, Handball- Spieltreff, Eislaufen
	IV			X	X			X			Bj.- Spiele (L), Crossl., L- Mehrk., Fub.-Kreismeist.
Erluterungen:											
* ¹⁾ Zeitraum: I Sommerferien- Herbstferien, II Herbstferien-Weihnachtsferien, III Weihnachtsferien - Osterferien, IV Osterferien- Sommerferien											
* ²⁾ Siehe Lehrplan S.8-13: Wahrnehmung, Spielen entdecken, Leichtathletik, Schwimmen, Turnen, Gymnastik/ Tanz, Sportspiele, Gleiten, Fahren, Rollen, Ringen und Kampfen.											

6. Arbeitsplan

6.1. Klasse 1/2

Bereich	Schwerpunkte	Kompetenzerwartungen nach der Schuleingangsphase	Beispiele
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> • die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren • sich des eigenen Körpers bewusst werden, seine Dimensionen erfahren, seine Aktionsmöglichkeiten und Grenzen erkunden • den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen • die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich im Raum und nutzen dabei unterschiedliche Wahrnehmungshilfen • nehmen ihr Körperschema wahr und nutzen ihre Erfahrungen beim Spielen und Bewegen • erfahren Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen und stellen sie zielgerichtet her • erfahren die Reaktionen ihres Körpers bei Bewegungsbelastungen und beschreiben erste Ursache-Wirkungszusammenhänge • verbessern durch Üben ihre koordinativen und konditionellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele mit Alltagsgegenständen, Kleingeräten (Bälle, Seilchen, Bohnensäckchen...), -freie Spiele - Schwungtuch - Entspannungsspiele - Roboterspiele - Reaktionsspiele auf optische und akustische Signale - Übungen zur Raumerfahrungen - Körperteile benennen und erspüren - Körperreaktionen wahrnehmen - Lauferfahrungen

	<p>körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen. 	Fähigkeiten und sprechen darüber	
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten • Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten • Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen • entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um • erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsame Spiellösungen 	<ul style="list-style-type: none"> - freies Spiel - Spielplatz - Spiele mit Alltagsgegenständen (z.B. Luftballons)

<p>Laufen, Springen, Werfen - Leicht- athletik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen • Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden • Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden • elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • laufen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Körper- und Lauferfahrungen • springen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Erfahrungen • werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten, erproben verschiedene Wurfarten und beschreiben ihre Erfahrungen • führen einfache leichtathletische Bewegungsformen aus • vergleichen ihre Leistungen in selbst gesetzten und vorgegebenen Bewegungsanforderungen und erfahren ihre Leistungsmöglichkeiten und -grenzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Laufspiele, Hindernislauf, - verschiedene Sprungformen (Weit-, Hoch-, Tiefsprung) - Werfen mit verschiedenen Geräten, Weit- und Zielwürfe - leichtathletische Bewegungen in der Grobform erlernen
--	--	---	--

Bewegen im Wasser-Schwimmen	Der Schwimmunterricht wird nur in Klasse 4 erteilt.		
Bewegen an Geräten - Turnen	<ul style="list-style-type: none"> • den Körper im Gleichgewicht halten • den Körper im Fliegen, Drehen u. Rollen erleben • Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen • Kunststücke erfinden u. bewältigen, sich etwas trauen • Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren • elementare turnerspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Geräte zum Balancieren in unterschiedliche Richtungen • lassen sich auf ungewohnte räumliche und gerätspezifische Bewegungserfahrungen ein • erproben und entwickeln ihre Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen • erfinden und erproben einfache Bewegungskunststücke, führen diese anderen vor und entwickeln dabei Sicherheitsbewusstsein • nutzen verschiedene Gerätekombinationen für vielfältiges Bewegen • führen einfache turnerische Bewegungsformen aus 	<ul style="list-style-type: none"> - themengebundene Einführung von Geräten (Matten, kleiner Kasten, Bank, Taue, Ringe) - Auf- und Abbau der Geräte - Bewegungserfahrungen an Geräten (balancieren, schaukeln, schwingen, fliegen, drehen, rollen...) - Bodenturnen (Hinführung zur Rolle vorwärts, Handstand) - erste Bewegungserfahrungen an Großgeräten: z.B. Kasten, Barren

<p>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungs- künste</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Körper im Gleichgewicht halten • den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben • Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen • Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • entdecken und erproben vielfältige Bewegungsformen - auch mit Handgeräten und Objekten - und führen diese strukturgerecht aus • erfinden, erproben und üben kleine Bewegungskunststücke und zeigen sie • passen ihre Bewegungen einem vorgegebenen Rhythmus/einer vorgegebenen Musik an • stellen mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar • realisieren vorgegebene Singspiele und Tänze und beachten dabei einfache rhythmische und räumliche Kriterien 	<p>Tiere, Gedichte und Situationen darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> - rhythmisch-musikalische Spiele - einfache Tänze - Bewegungsmöglichkeiten mit Reifen, Seilchen, Bällen, Bändern, Tüchern
---	--	--	---

<p>Spiele in und mit Regelstrukturen / Sportspiele</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spielideen und die grundlegenden Spielstrukturen vorgegebener Spiele erkennen und nachvollziehen • spielspezifische motorische Fertigkeiten, Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben • nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern • Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben u. anwenden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen einfacher Spiele • wenden spielspezifische motorische Fertigkeiten in einfachen Spielen an • erfahren elementare taktische Verhaltensweisen und erläutern die Bedeutung für die Spielhandlung • 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 • bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein 	<ul style="list-style-type: none"> - Lauf-, Wurf-, Fang-, Ballspiele - - Grundtechniken erlernen (Werfen, Fangen, Passen, Stoppen, Prellen) - Grundtechniken für Völkerball und Brennball - erste Regeln für Mannschaftsspiele - Elementarformen von Wurf-, torschuss- und Rückschlagspielen erlernen
--	--	---	--

<p>Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport/ Bootssport/ Wintersport</p>	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben • Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern • Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <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 • erproben einfache Kunststücke mit verschiedenen Gleit-, Fahr- und Rollgeräten • nutzen unterschiedliche räumliche Gegebenheiten zum Gleiten, Fahren und Rollen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele mit Rollbrett, „Führerschein“ - rutschen, schlittern, gleiten (Teppichfliesen, Tücher)
<p>Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport</p>	<ul style="list-style-type: none"> • spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen • Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen, erproben und verändern • elementare technische 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben Ringern und Kämpfen in spielerischer Form • halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung • passen eingeführte Kampfformen 	<ul style="list-style-type: none"> - „goldene Regeln“ - Körperkontakte spielerisch erfahren - Übungen, Partnerarbeit, Spiele zum Kräfte messen

	<p>Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden</p> <ul style="list-style-type: none">• in Kampfsituationen die <i>Gegnerin</i> bzw. den <i>Gegner</i> als Partnerin bzw. Partner achten.	<p>sowie deren Regeln situations- und/oder bedürfnisgerecht an</p> <ul style="list-style-type: none">• zeigen elementare technische Fertigkeiten und grundlegende taktische Fähigkeiten• erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen der <i>Gegnerin/des Gegners</i> und gehen unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um	
--	---	--	--

6.2.Klasse 3/4

Bereich	Schwerpunkte	Kompetenzerwartungen nach Klasse 3/4	Beispiele
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> • die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren • sich des eigenen Körpers bewusst werden, seine Dimensionen erfahren, seine Aktionsmöglichkeiten und Grenzen erkunden • den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen • die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten • die Veränderbarkeit 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich sicher im Raum und behalten die Bewegungssicherheit auch dann, wenn die akustische und/oder optische Wahrnehmung eingeschränkt oder ausgeschaltet wird • sind sich ihres Körperschemas bewusst und verhalten sich körpergerecht in der Ruhe und in der Fortbewegung • nutzen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen, stellen sie bewusst her und wenden sie selbstständig im Schulalltag an • kennen die Ursache-Wirkungszusammenhänge von Körperreaktionen auf Bewegungsbelastungen und können sich individuell dosiert belasten 	<ul style="list-style-type: none"> - Atemübungen - blindes Führen - Wahrnehmungs-Stationen - Körperhaltungen beim Sitzen, Stehen und Gehen erspüren - Entspannungsmethoden anwenden - Herz- und Pulsschlag erspüren - Atmung und körperliche Anstrengung in Beziehung setzen

	<p>koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kennen elementare Regeln zur Verbesserung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten, wenden sie an und kennen deren Bedeutung für ihr Bewegungshandeln 	
<p>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten • Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten • Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen • entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels • erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsame Spiellösungen 	<ul style="list-style-type: none"> - freies Spiel - bekannte Sportspiele verändern - neue Spiele mit Alltagsmaterialien - neue Spiele entwickeln

<p>Laufen, Springen, Werfen - Leicht- athletik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen • Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden • Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden • elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Laufanf. und gestalten ihr Lauftempo situationsgerecht • erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Sprunganforderungen und springen koordiniert • wenden situationsangemessen verschiedene Wurfarten an und werfen koordiniert mit unterschiedlichen Wurfobjekten • beherrschen leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire • erfüllen vorgegebene Leistungsanforderungen, erkennen und beschreiben den Zusammenhang von Übung und Leistungsverbesserung • erkennen Probleme bei Leistungsvergleichen und entwickeln Lösungsvorschläge 	<ul style="list-style-type: none"> - Ausdauer-, Wett- und Crossläufe - Übungen zum Weitsprung, Vorübungen zum Hochsprung, gezielter Absprung - Bundesjugendspiele - Kreismeisterschaften
--	--	---	--

<p>Bewegen im Wasser/ Schwimmen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit dem Bewegungsraum Wasser vertraut machen und Wasser als Spielraum nutzen • vielfältige Sprungmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen • vielfältige Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser erfinden und nachvollziehen • elementare Schwimmtechniken lernen, üben und anwenden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • springen ins Wasser • kennen Sprungregeln und wenden sie an • orientieren sich unter Wasser und holen einen Gegenstand mit den Händen aus schultertiefem Wasser • kennen Tauchregeln und wenden sie an • schwimmen 25 m ohne Unterbrechung mit einer ausgewählten Schwimmtechnik in der Grobform • kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität und der Schwimmtechniken 	<ul style="list-style-type: none"> - Sicherheitsunterweisung (Elternbrief, Baderegeln, Verhalten im Schwimmbad, Verhalten im Notfall) - Wassergewöhnung (kleine Spiele im Wasser) - Wasserbewältigung (vom Beckenrand springen, Tauchübungen, Schweben, Liegen, Auftreiben, Gleiten) - Schwimmtechniken lernen - Schwimmtechniken verfeinern - Stilübungen zu Brust, Kraul, Rücken - Ausdauer, Schnelligkeit schulen - Tief- und Streckentauchen - Vorbereitung auf Schwimmabzeichen „Seepferdchen, Bronze, Silber, Gold“
---	---	--	--

<p>Bewegen an Geräten / Turnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Körper im Gleichgewicht halten • den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben • Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen • Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen • Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren • elementare turnerspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewältigen Balancieraufgaben mit komplexen Anforderungen • bewältigen ungewohnte räumliche und gerätspezifische Bewegungsanforderungen im Fliegen, Drehen und Rollen • nutzen Körperspannung und Kraft zielgerichtet für das Erlernen turnerischer Bewegungen und das Bewältigen turnerischer Bewegungsanforderungen • bewältigen und variieren selbst gefundene und vorgegebene Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität durch Üben und zeigen beim Präsentieren Selbstvertrauen • erstellen für unterschiedliche Bewegungsabsichten angemessene Bewegungslandschaften, kennen und berücksichtigen dabei die notwendigen Sicherheitsaspekte • beherrschen turnerische 	<ul style="list-style-type: none"> - Ausbau von Stützkraft, Ausdauer, Geschicklichkeit - Geräte- und Parcoursaufbau - Einführung zusätzlicher Geräte (großer Kasten, Bock, Reck, Barren, Schwebebalken, Minitrampolin...) - Bodenturnen (Handstand, Radschlag) - Helfen und Sichern - sicherer Transport, Auf- und Abbau von Geräten
--	---	---	--

		<p>Bewegungsfertigkeiten in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität 	
<p>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten auch mit Handgeräten und Objekten entdecken, erproben und variieren • Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten • Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen • Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen • Tänze erlernen und 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erweitern und verbessern ihr Repertoire an Bewegungsformen, kombinieren und variieren diese • üben selbst erfundene sowie vorgegebene anspruchsvollere Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität und gestalten Präsentationen • können vorgegebene Rhythmen und rhythmische Strukturen von Musik wahrnehmen und ihr Bewegungsverhalten gestalterisch darauf beziehen • verbessern ihre pantomimischen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungstheater - Akrobatik - vorgegebene Schritt- und Bewegungsfolgen von Tänzen erlernen - eigene Tänze entwickeln und darstellen - Rhythmus mit Körperinstrumenten erzeugen

	<p>Bewegungsgestaltung entwickeln, üben und präsentieren</p>	<p>und szenischen Darstellungsmöglichkeiten und gestalten Präsentationen</p> <ul style="list-style-type: none"> realisieren und variieren vorgegebene Tänze und entwickeln eigene Bewegungsgestaltungen zu Musik, berücksichtigen dabei rhythmische, räumliche und formbezogene Gestaltungskriterien 	
<p>Spielen in und mit Regelstrukturen / Sportspiele</p>	<ul style="list-style-type: none"> Spielideen und die grundlegenden Spielstrukturen vorgegebener Spiele erkennen und nachvollziehen spielspezifische motorische Fertigkeiten, Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen komplexerer Spiele und verändern diese erweitern und verbessern ihre spielspezifischen motorischen Fertigkeiten und wenden sie situationsgerecht in Spielen an nutzen spieltaktische Elemente situationsgerecht und erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> - Verfeinerung der Techniken im Völkerball und Brennball - Mannschaftsspiele intensiv entwickeln und Regeln kennen lernen (z. B. Fußball, Basketball, Hockey, Volleyball, Handball) - Verabredungen zu den Rahmenbedingungen des Spiels treffen und akzeptieren

	<p>erwerben</p> <ul style="list-style-type: none"> • nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern • Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden. 	<p>ihre Bedeutung für gelingende Spielhandlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • zeigen im Spiel Regelverständnis, hinterfragen Regelungen und modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme • bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein 	
<p>Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport/ Bootssport/ Wintersport</p>	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben • Bewegungskönnen im 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich koordiniert und nutzen Gleit-, Fahr- und Rollgeräte in komplexen Bewegungssituationen sicher • beachten Sicherheitsaspekte in Abhängigkeit von materialen, räumlichen und personalen 	<ul style="list-style-type: none"> - Pausenspielgeräte (Pedalos, Kreisel...) nutzen - sicheres Fallen üben - Fahrradtraining, Fahrradparcours

	<p>Gleiten, Fahren und Rollen erweitern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben. 	<p>Gegebenheiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewältigen vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten • bewältigen komplexe Herausforderungen in natürlicher und gestalteter Umwelt • reflektieren und bewerten ihre umweltbezogenen Erfahrungen 	
<p>Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</p>	<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 	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben Ringen und Kämpfen in spielerischer Form • halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung • erfinden, erproben und bewerten eigene Kampfformen und legen die Regeln fest • zeigen Bewegungssicherheit bei der Anwendung technischer Fertigkeiten und setzen taktische Fähigkeiten bewusst in 	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Griffmöglichkeiten für unterschiedliche Kampfformen erlernen und üben (drücken, ziehen, schieben, heben, werfen) - Partner-/Gruppenkämpfe - Mattenkampf - Verletzungsgefahren erkennen

	<p>Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten.</p>	<p>Kampfformen ein</p> <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	
--	--	--	--

7. BADEREGELN

Folgende Baderegeln werden dir helfen, mehr Spaß am Schwimmen zu bekommen:

1. Nach dem Duschen zuerst auf die Bank im Bad setzen.
Das Becken wird von der Lehrkraft freigegeben.
2. Im Schwimmbad nicht rennen,
weil du sonst ausrutschen kannst.
3. Niemanden ins Wasser schubsen,
weil er sich sonst verletzen oder erschrecken könnte.
4. Nicht vom Beckenrand springen,
um sich und andere nicht zu gefährden.
5. Niemanden unter Wasser drücken,
weil es gefährlich ist und man dabei den Mut verlieren kann.
6. Auf andere Schwimmer Rücksicht nehmen,
weil man leicht zusammen stoßen kann, wenn man nicht aufpasst.
7. Nicht ohne Grund „Hilfe“ rufen,
weil dir sonst keiner mehr glaubt, wenn du wirklich Hilfe brauchst.
8. Das Wasser sofort verlassen, wenn eine Lehrkraft dazu auffordert.

		Bronze			Silber			Gold						
	Baderegeln													
	Sprung Beckenrand, 200m in 15 min													
	1x Tiefschwimmen 2m													
	Sprung aus 1m oder Startschwimm													
	Startschwimm 400 m in 25 min, davon 100m Rücken													
	2x Tiefschwimmen 2m													
	10 m Streckentauchen													
	Sprung aus 3m													
	600 m in 24 min													
	50 m Brust in 1:10 min													
	25 m Kraul													
	50 m Rücken mit GlatzschwimmODER													
	50 m Rückenkraul													
	15 m Streckentauchen													
	3 x Tiefschwimmen in 3 min													
	50 m Transportieren: Schieben oder ziehen													
	Sprung aus 3m													



**Gemeinschaftsgrundschule
Loxten-Bockhorst**
Grundschulverband der Stadt Vermold

Hauptstandort: Mittel Loxten 4 – Tel. 05423/8577
Teilstandort: Eschkamp 30 – Tel. 05423/42353
33775 Vermold
Grundschule.Loxten-Bockhorst@t-online.de
www.Grundschule-loxten-
bockhorst.de

Teilnahme am Schwimmunterricht

Liebe Eltern der Klasse 4,

Ihr Sohn / Ihre Tochter nimmt in diesem Schuljahr am Schwimmunterricht teil. Bitte teilen Sie uns mit, ob wir im Rahmen des Unterrichts besondere Rücksicht beim Schwimmen, Tauchen und Springen nehmen müssen, die sich aus gesundheitlichen Gründen ergibt.

Kinder mit langen Haaren sollten im Schwimmunterricht eine Badekappe tragen. Ferner achten sie bitte darauf, dass Ihr Kind bei kühler Witterung eine Kopfbedeckung mitbringt.

Bitte geben Sie dieses Schreiben ausgefüllt und unterschrieben bis zum _____ zurück.

Mit freundlichen Grüßen

Schwimmlehrer/in



**Gemeinschaftsgrundschule
Loxten-Bockhorst**
Grundschulverband der Stadt Versmold

Hauptstandort: Mittel Loxten 4 – Tel. 05423/8577
Teilstandort: Eschkamp 30 – Tel. 05423/42353
33775 Versmold
Grundschule.Loxten-Bockhorst@t-online.de
www.Grundschule-loxten-
bockhorst.de

Teilnahme am Schwimmunterricht

Name des Kindes: _____

Welche Schwimmfähigkeit hat Ihr Kind?

Nicht-Schwimmer

Schwimmer ohne Urkunde

Schwimmer mit Abzeichen Seepferdchen Bronze Silber
Gold

Verboten irgendwelche gesundheitlichen Schäden

das Schwimmen? das Tauchen? das Springen ins Wasser?

Wenn ja, welche?

Ergänzende Informationen

Versmold, den _____

Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten

9. Leistungsbewertung im Sportunterricht

Kriterien und Maßstäbe der Leistungsbewertung werden den Schülern zu Beginn eines Schuljahres durch das Schaubild („So setzt sich die Sportnote zusammen“) transparent gemacht.

Die Leistungsbewertung orientiert sich an Kompetenzerwartungen der in den Lehrplänen vorgegebenen neun Bereiche. Grundlage sind die von den Schülern erbrachten Leistungen. Ausgangspunkt sind die unterschiedlichen körperlichen, psychischen und sozialen Voraussetzungen der Kinder. Die Kriterien zur Leistungsbewertung, die bei der Bewertung gleichrangig eingestuft werden, werden anhand eines Beobachtungsbogens abgefragt und dokumentiert.

Der Bereich „Bewegen im Wasser-Schwimmen“ wird nur in Klasse 4 mit zwei Wochenstunden unterrichtet und nimmt dann einen 2/3 Anteil bei der Zeugnisnote ein. Die Leistungen werden in einem gesonderten Bogen festgehalten.

Beobachtungsbogen zur Leistungsbewertung						
Name:		Klasse:				
		Zeitraum:				
		++	+	0	-	--
Anstrengungsbereitschaft						
Mitarbeit (auch bei Neuem)						
Übungsbereitschaft						
Lernzuwachs						
Beherrschen der Anforderungen des Bewegungs- /Lernbereichs						
Ergebnisse (z. B. Abzeichen, Urkunden, Vorführungen)						
Miteinander/Zusammenarbeit/ Teamgeist						
Rücksichtnahme/Hilfestellung geben						
Fairness						
Regeln einhalten						
Mithilfe z. B. Aufbau/Abbau						
Zuverlässigkeit/vollständige Ausrüstung/ Entschuldigung bei Nichtteilnahme						

So setzt sich die Sportnote zusammen:

Jeder Bereich wird mit 25% bewertet

