

# Fachcurriculum Sport und Bewegung 2. und 3. Klasse

## Körpererfahrung und Bewegungsgestaltung

Rahmenrichtlinien	Kompetenzen	Inhalte
<i>Bewegungsabläufe ausführen und sich durch Bewegung kreativ ausdrücken</i>	Der Schüler/Die Schülerin ...	
	kann Bewegungsabläufe nachahmen und ausführen (Raum, Zeit, mit Partner, in der Gruppe ...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fangspiele</li> <li>• Wahrnehmungsspiele</li> <li>• Tänze</li> <li>• Bewegung zu Musik</li> <li>• bewusst eine gute Haltung einnehmen</li> <li>• Orientierungsspiele im Raum mit Orientierungshilfen (Hütchen, Bänder)</li> <li>• Einbeinstand</li> <li>• Bewegungsbeschreibungen in die richtige Bewegung umsetzen</li> </ul>
	kann Gefühle, Stimmungen durch Bewegung und Körpersprache zum Ausdruck bringen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sich durch Bewegung ausdrücken</li> <li>• Rhythmen, Klänge, Musik, Sprache, Bilder, Farben und Formen als Bewegungsanlässe annehmen, in Bewegung umsetzen und gestalten</li> <li>• Bewegungsgeschichten</li> </ul>



# Fachcurriculum Sport und Bewegung 2. und 3. Klasse

## Sportmotorische Grundqualifikationen

Rahmenrichtlinien	Kompetenzen	Inhalte
Sportmotorische Grundqualifikationen anwenden und verbessern	Der Schüler/Die Schülerin ...	
	kann Bewegungen mit und an Geräten erproben und ausführen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit Kleingeräten umgehen</li> <li>• sich an Großgeräte herantasten</li> <li>• einfache Übungen zum Turnen am Gerät (Kasten, Sprossenwand)</li> <li>• Bodengymnastik: Rolle vorwärts, Kerze</li> <li>• Geräteparcours</li> <li>• kreatives Arbeiten mit Kleingeräten und Alternativ- und Zirkusgeräten</li> </ul>
	kann verschiedene Formen des Laufens, Werfens und Springens anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lauf-, Staffel- und Kreisspiele</li> <li>• freies Laufen ohne Zusammenstoßen</li> <li>• Fangspiele,</li> <li>• Slalomläufe, Hindernisläufe</li> <li>• Tempowechselläufe, Minutenläufe</li> <li>• im eigenen Rhythmus und mit rhythmischer Unterstützung vorwärts, rückwärts und seitwärts springen (Seitgalopp, Pferdchensprung, einfacher Laufsprung ...),</li> <li>• freie Sprünge und Stützsprünge über kleine Hindernisse (Seil, Zauberschnur, Reifen, Medizinball, Langbank...),</li> <li>• springen im schwingenden Seil und mit dem selbstgeschwungenen Seil,</li> <li>• Streck- und Hocksprünge von niederen Geräten,</li> </ul>



# Fachcurriculum Sport und Bewegung 2. und 3. Klasse

	<ul style="list-style-type: none"><li>• aus markierten Zonen springen, über niedere Hindernisse (ein- und beidbeinige Landung) springen,</li><li>• Stützsprünge auf und über niedere Geräte (Aufknien, Aufhocken, Aufgrätschen)</li><li>• Materialien auf Ziele werfen (Medizinbälle, Reifen, Kastenteile ...),</li><li>• beidarmig und einarmig werfen (Schlagwurf)</li><li>• aus der Schrittstellung werfen</li><li>• mit verschiedenen Bällen und anderen geeigneten Geräten werfen</li></ul>
kann die eigenen sportmotorischen Fähigkeiten einschätzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gefahrenquellen erkennen, durch Hinweise der Lehrperson einschätzen und sich korrekt verhalten</li><li>• verletzungsvorbeugende Maßnahmen durchführen</li><li>• Einhalten von Regeln</li><li>• Dehnungsübungen</li></ul>



# Fachcurriculum Sport und Bewegung 2. und 3. Klasse

## Bewegungs- und Sportspiele

Rahmenrichtlinien	Kompetenzen	Inhalte
<i>In der Gruppe spielen und kooperieren, Regeln einhalten und sich fair verhalten</i>	Der Schüler/Die Schülerin ...	
	bringt sich bei Sportspielen aktiv ein	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sich aktiv am Spiel beteiligen</li> <li>• Kooperation zeigen</li> </ul>
	kennt die Elemente von Sportspielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemente von Sportspielen altersgemäß ausführen</li> <li>• kleine Spiele: Platzsuchspiele, Platzwechselspiele, Fangspiele,</li> <li>• kooperative Vertrauens- und Wahrnehmungsspiele</li> </ul>
	hält bei Sportspielen die Spielregeln ein	<ul style="list-style-type: none"> <li>• die Spielregeln einhalten, sich gegenseitig unterstützen und Rücksicht nehmen</li> <li>• sich sportlich fair verhalten</li> <li>• Regeln einhalten und bei Bedarf verändern</li> <li>• Verhaltensregeln üben (sich an visuelle Grenzen und akustische Signale halten),</li> <li>• Ampelspiele</li> <li>• Partner- Gruppen- Mannschaftsspiele</li> <li>• Vertrauensspiele</li> <li>• Problemlösungsspiele</li> </ul>



# Fachcurriculum Sport und Bewegung 2. und 3. Klasse

## ***Bewegung und Sport im Freien und im Wasser***

<i>Rahmenrichtlinien</i>	Kompetenzen	Inhalte
<i>Sich im Freien und im Wasser der Situation angemessen bewegen</i>	Der Schüler/Die Schülerin ...	
	kann sich im freien Gelände angemessen bewegen	<ul style="list-style-type: none"><li>• den Spielplatz als Bewegungsraum nutzen</li><li>• Orientierungsläufe</li><li>• Eislaufen</li><li>• Bewegungsspiele</li></ul>
	kann ins Wasser springen und sich über Wasser halten	<ul style="list-style-type: none"><li>• Schwimmkurs einmal im Laufe der Grundschulzeit</li></ul>

