FÄCHERVERBUND BEWEGUNG, SPIEL UND SPORT

I. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

ZENTRALE AUFGABEN IM FÄCHERVERBUND BEWEGUNG, SPIEL UND SPORT

Bewegung eröffnet den Kindern den Zugang zur Welt, ist ein elementares Prinzip jeglichen Lernens und trägt zum Wohlbefinden bei.

Kinder lernen in verschiedenen Fächern und Fächerverbünden durch und mit Bewegung. In einer bewegungsgerecht gestalteten Lernumgebung erleben sie im rhythmisierten Schultag den Wechsel von konzentriertem Arbeiten und notwendigen Erholungsphasen, nutzen Spiel- und Bewegungsräume in den Pausen und nehmen das Angebot der täglichen Bewegungszeit an. Die Möglichkeit, sich in diesem Rahmen zu bewegen, hilft Aggressionen zu vermeiden. Bewegung als Unterrichtsprinzip für alle Fächer und Fächerverbünde ermöglicht dem Kind ein differenziertes Verstehen. In diesem Sinne verbindet der Rhythmus Bewegung, Sprache, Fremdsprache und Musik. Bewegungsgeschichten bieten Anlass zum kreativen Handeln. Über Bewegung lassen sich Texte, Strukturen, geometrische Grundgesetzmäßigkeiten und Regelmäßigkeiten bei Zahlen, Mustern, Räumen und Mengen besser erfassen und begreifen. Kinder verstehen und verinnerlichen in der handelnden Auseinandersetzung naturwissenschaftliche Phänomene und erschließen sich ihre Umwelt. Indem die Kinder gemeinsam außerschulische Lernorte aufsuchen, erweitern sie ihren Aktionsradius und lernen die nähere und weitere Umgebung kennen.

Die im Grundschulalter erworbenen koordinativen Fähigkeiten sind von großer Bedeutung für alle Bewegungshandlungen und für die Bewegungssicherheit, insbesondere im Straßenverkehr. Sicheres Bewegen basiert auf dem Zusammenhang von Wahrnehmen, Entscheiden und Handeln, deshalb kommt der Schulung von koordinativen Fähigkeiten und der Wahrnehmung eine besondere Bedeutung zu. Bewegung und Ausdruck bilden wichtige Bausteine im Rahmen einer ästhetischen Erziehung.

Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht bietet den Kindern Gelegenheit, selbsttätig und im Dialog mit ihrer Umwelt die Bewegungspotentiale ihres Körpers kennen zu lernen und weiter zu entwickeln.

KOMPETENZEN

Die Kinder erwerben fachliche und übergreifende Kompetenzen in den Bewegungs- und Erfahrungsfeldern „Spielen – Spiel“ und „Grundformen der Bewegung“.

1. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: „SPIELEN – SPIEL“

Innerhalb des ersten Bewegungs- und Erfahrungsfelds „Spielen – Spiel“ erweitern die Kinder ihre grundlegende Spielfähigkeit und ihre soziale Handlungsfähigkeit.

2. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: „GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG“

Das zweite Bewegungs- und Erfahrungsfeld „Grundformen der Bewegung“ ist in fünf Bereiche unterteilt:

2.1 Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, mit Materialien, Objekten und Kleingeräten

Die Kinder erweitern individuell Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers.

2.2 Laufen, Werfen und Springen

Laufen, Werfen und Springen bilden eine breite Basis für viele Sportarten. Die Kinder trainieren die leichtathletischen Grundformen im Gelände, in der Sporthalle und zunehmend an Wettkampfstätten.

2.3 Sich-Bewegen am Boden, an Großgeräten und in der natürlichen Umgebung

In vielfältigen Turngelegenheiten erweitern die Kinder ihr Bewegungsrepertoire und erlernen typisch turnerische Bewegungen.

2.4 Spielen und Sich-Bewegen im Wasser

In der elementaren Auseinandersetzung mit den Eigenschaften des Wassers bewegen sich die Kinder sicher und ökonomisch.

In Klasse 3 und 4 zusätzlich:

2.5 Sich-Bewegen in weiteren Bewegungs- und Erfahrungsfeldern

Unter Einbeziehung der außerschulischen Sport- und Bewegungskultur erweitern die Kinder ihr Bewegungsspektrum und lernen Neues kennen.

DIDAKTISCHE HINWEISE UND PRINZIPIEN FÜR DEN UNTERRICHT

Der in regelmäßigen Abständen erteilte Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht setzt physiologische Reize, schult die koordinativen Fähigkeiten und wirkt Bewegungsmangel entgegen.
Die in der Kontingentstundentafel vorgesehenen zwölf Stunden sind ausschließlich für den Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht zu verwenden.
Die Kinder sammeln grundlegende körperliche, materiale, sinnliche und soziale Erfahrungen und bilden ein differenziertes Körper- und Bewegungsgefühl aus. Mithilfe ihrer Fantasie verlassen sie bewusst die Normalität von Bewegungsmustern. In vielfältigen Situationen entwickeln sie individuell und in der Interaktion mit Partnerin/Partner und Gruppe ein Repertoire an Bewegungsformen. Dieses wird gezielt unter veränderten Lernbedingungen angewendet, variiert, spielerisch erprobt, erweitert und gestaltet.
Der Fächerverbund bietet im Miteinander, Füreinander, Gegeneinander und Voneinander ein soziales Handlungs- und Lernfeld.
Wettbewerbe sind Bewährungsfelder, in denen sich Schülerinnen und Schüler mit sich selbst und mit anderen messen und vergleichen. Kinder lernen Bewegung, Spiel und Sport als einen Bereich kennen, in dem man durch Üben Erfolge erzielen kann. Dieser Könnenszuwachs trägt zur Persönlichkeitsentwicklung bei.
Differenzierte und dosierte Reizsetzungen und Momente des Entspannens leisten einen Beitrag im Rahmen einer altersgemäßen Gesundheitserziehung.
Vereinbarte Organisations- und Ordnungsformen sind die Basis für einen gemeinsamen und freudvollen Unterricht.

II. Kompetenzen und Inhalte

KLASSE 2

1. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: SPIELEN – SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können
- in überschaubaren Situationen sowohl selbstinitiierte als auch vorgegebene Spiele spielen;
- einzeln, mit der Partnerin/dem Partner und in der Gruppe mit unterschiedlichen Spielgeräten, Materialien und Objekten auf vielfältige Art und Weise umgehen und spielen.

Die Schülerinnen und Schüler
- verfügen über ein Repertoire „Kleiner Spiele“ (Platzsuchspiele, Platzwechselspiele, Fangspiele, Symbolspiele, darstellende Spiele, kooperative Spiele, Vertrauens- und Wahrnehmungsspiele);
- lernen Regeln kennen, können sie einhalten und bei Bedarf verändern.

2. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG

2.1 Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, mit Materialien, Objekten und Kleingeräten

Die Schülerinnen und Schüler können
- sich durch Bewegung ausdrücken;
- Rhythmen, Klänge, Musik, Sprache, Bilder, Farben und Formen als Bewegungsanlässe annehmen, in Bewegung umsetzen und gestalten;
- explorierend mit Materialien, Objekten und Kleingeräten umgehen und Bewegungsformen finden, die sie in Gestaltungen einbinden.

2.2 Laufen, Werfen und Springen

Die Schülerinnen und Schüler können
- Bewegungsaufgaben lösen;
- kurz und schnell, lang und ausdauernd, allein und gemeinsam, über Hindernisse und mit Zusatzaufgaben, in der Halle und im Freigelände laufen;
- ein Gefühl für Zeitdauer, Tempo, Strecke und Raum entwickeln;
- in die Weite, in die Höhe und über Hindernisse springen;
- mit unterschiedlichen Gegenständen weit, hoch, zum Partner, in und auf Ziele werfen.

2.3 Sich-Bewegen am Boden, an Großgeräten und in der natürlichen Umgebung

Die Schülerinnen und Schüler können
- sich in ihrer natürlichen Umgebung, in Bewegungslandschaften und in der Auseinandersetzung mit Großgeräten und Gerätekombinationen geschickt und sicher bewegen;
- innerhalb von Bewegungsgruppen wie Drehen/Rollen, Springen/Schweben/Überschlagen, Schwingen/Schaukeln, Balancieren/Klettern grundlegende Erfahrungen sammeln;
- mit Geräten und Materialien Bewegungslandschaften bauen und verändern.

Die Schülerinnen und Schüler kennen
- die Geräte und können immer mehr Verantwortung beim Auf-, Um- und Abbau übernehmen.

2.4 Spielen und Sich-Bewegen im Wasser

Die Schülerinnen und Schüler können
- beim Sich-Bewegen im Wasser physikalische Phänomene (Widerstand, Auftrieb, Dichte, Strömung, thermische Reize) erleben und erfahren;
- sich im Wasser sicher bewegen und spielen;
- im Wasser schweben, in Bauch- und Rückenlage gleiten, tauchen und springen;
- grundlegende Bade- und Hygieneregeln einhalten.

Die Schülerinnen und Schüler lernen
- technische Elemente des Schwimmens kennen.

KLASSE 4

1. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: SPIELEN – SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können
- komplexe Spielideen verstehen und Spiele selbstständig organisieren;
- Spielregeln akzeptieren, verändern, erfinden und alle Mitspielerinnen/Mitspieler in das Spiel einbeziehen.

Die Schülerinnen und Schüler
- verfügen über ein großes Repertoire gängiger Spiele (Fang-, Kraft-, Gewandtheits-, Wett- und kleine Sportspiele);
- beherrschen grundlegende Verhaltensweisen im Umgang mit unterschiedlichen Spielgeräten;
- lernen und üben Spielfertigkeiten wie Werfen, Fangen, Prellen, Dribbeln, Zuspielen, Annehmen, Abwehren, Schießen und Schmettern und können diese in altersgemäßen Formen der zielorientierten Spiele und Rückschlagspiele anwenden.

2. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG

2.1 Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, mit Materialien, Objekten und Kleingeräten

Die Schülerinnen und Schüler können
- ihren Körper in unterschiedlichen Situationen und Positionen wahrnehmen und lernen seine Reaktionen kennen und steuern;
- ihren Körper in kontrastreichen Situationen als Imitations- und Ausdrucksorgan erleben;
- kreativ mit Materialien, Objekten und Kleingeräten umgehen;
- sich rhythmisch nach Geräuschen, Klängen, Musik, Sprache und Bildern bewegen, gebundene und freie Gestaltungen entwickeln und präsentieren.

2.2 Laufen, Werfen und Springen

Die Schülerinnen und Schüler können
- kürzere Strecken schnell und längere Strecken ausdauernd laufen, zudem auch Orientierungsaufgaben erfüllen und sich dabei auf unterschiedlichen Untergründen und über das Schulgelände hinaus bewegen;
- in die Weite und in die Höhe, auch mit Hilfsmitteln, springen und Sprunggelegenheiten in der natürlichen Umgebung wahrnehmen;
- mit verschiedenen Wurfgeräten aus dem Stand und aus dem Anlauf weit, hoch, auf und in Ziele werfen.

2.3 Sich-Bewegen am Boden, an Großgeräten und in der natürlichen Umgebung

Die Schülerinnen und Schüler können
- Situationen des Rollens, Springens, Überschlagens, Schwingens, Felgens, Balancierens und Kletterns, auch in der natürlichen Umgebung, erkunden, erfassen, üben und gestalten;
- mit Geräten und Materialien Bewegungslandschaften bauen, gestalten, verändern und sich daran gewandt bewegen;
- die Geräte benennen, sie aufbauen, absichern und abbauen;
- sich gegenseitig helfen, wo dies möglich ist.

2.4 Spielen und Sich-Bewegen im Wasser

Die Schülerinnen und Schüler können
- tauchen, in Brust- und Rückenlage gleiten, auftreiben, schweben und in verschiedenen Varianten springen;
- sowohl schnell als auch ausdauernd schwimmen;
- in einer Schwimmart sicher schwimmen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen
- weitere Schwimmarten kennen;
- Bade- und Hygieneregeln beachten.

2.5 Sich-Bewegen in weiteren Bewegungs- und Erfahrungsfeldern

Die Schülerinnen und Schüler können
- ihre Kräfte beim kontrollierten Raufen und Kämpfen messen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen
- grundlegende akrobatische Formen kennen und anwenden;
- Natursportarten und Trendsportarten und die damit verbundene Verantwortung kennen.