

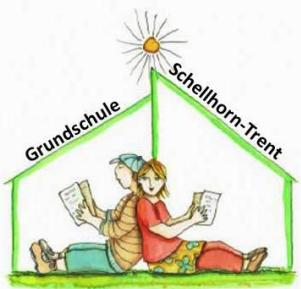
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Die Fachanforderungen Sport Primarstufe sind für sieben Bewegungsfelder formuliert.

1. Spielen
2. Turnen
3. Laufen, Springen, Werfen
4. Schwimmen
5. Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen
6. Raufen und Ringen
7. Rollen, Gleiten, Fahren

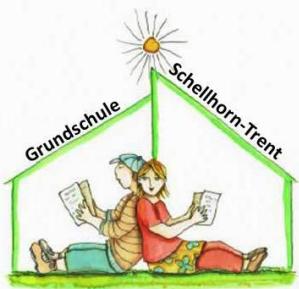
Übersicht über die Themenfelder der Klasse 1-4

Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3 und 4
Spielen	<ul style="list-style-type: none">➤ kennen vielfältiger Grundformen der Sportspiele➤ kooperieren im Spiel➤ leisten ihren Spielbeitrag im Miteinander und Gegeneinander	<ul style="list-style-type: none">➤ Spielformen mit unterschiedlichen Spielgeräten➤ Reifen kreativer Umgang mit Reifen, Bällen, Seile, Alltagsmaterialien)➤ Miteinander auf überschaubaren Spielfeldern in kleinen Mannschaften spielen	<ul style="list-style-type: none">➤ komplexe Spiele und Regeln➤ variantenreiche und kreative Spielideen➤ Völkerballvariationen (Mattenvölkerball, 3er Völkerball)➤ mit- und gegeneinander spielen



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

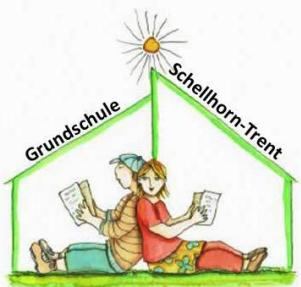
Spielen	<ul style="list-style-type: none">➤ beherrschen einfache Ballfertigkeiten➤ üben und reflektieren Spieltaktiken➤ gestalten sportspielübergreifende Ballspiele	<ul style="list-style-type: none">➤ sportspielübergreifende Techniken: Werfen➤ 80 g Bälle, Handbälle, Gymnastikbälle, Tücher, Fangen, Prellen, einen Schläger benutzen (Badmintonschläger)➤ sportspielübergreifende Taktik: Ziele treffen, Zusammenspielen	
Spielen	erwerben grundlegende Kenntnisse der Sportspiele	einfache Spielregeln	grundlegende Spielideen der Torwurfspiele, der Torschusssspiele, der Rückschlagspiele
Spielen	<ul style="list-style-type: none">➤ kennen Regeln und wenden sie an➤ gestalten eigene Regeln zu Spielideen➤ kommunizieren miteinander	<ul style="list-style-type: none">➤ Fairplay➤ Spiele mit und ohne Schiedsrichter➤ Wir gehen in den Zoo, Zirkus, Urwald, Pferderennen, Autorennen mit Hindernissen und selbst gestalteten Regeln➤ Entwicklung eigener Spielideen kreativer Umgang mit Schwämmen, Tüchern	
Spielen	<ul style="list-style-type: none">➤ halten sich fit➤ erwerben sportspielübergreifende koordinative und konditionelle Fähigkeiten➤ zeigen Anstrengungsbereitschaft	Nutzung unterschiedlicher Spielgeräte Spiele mit Zeitungen Frisbee Säckchen Gymnastikstäbe	



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

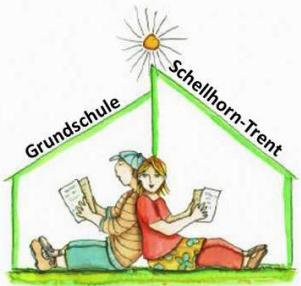
Spielen	Übergeordnete Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Spielmaterialien und können diese in Spielsituationen einsetzen. Sie gestalten Spiele und entwickeln eigene Spielformen. Sie spielen fair.
---------	--

Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3 und 4
Turnen (Balancieren, Schwingen, Springen, Rollen, Drehen, Hangeln, Klettern, Stützen)	<ul style="list-style-type: none">• gestalten und üben turnerische Grundfertigkeiten• nehmen neue und ungewohnte Körpersituationen ein• reflektieren die subjektive Wahrnehmung des eigenen Körpers• zeigen die Bereitschaft, turnerische Handlungen zu vollziehen	Schwingen, Hangeln, Klettern, Balancieren, Rollen, Springen, Fliegen, Drehen und Stützen in Gerätelandschaften <ul style="list-style-type: none">• Schwingen im Dschungel über Gräben...• zusammengebundene Ringe und Reckstangen zum Hangeln• Balancieren in Gerätelandschaften• Rolllandschaft (Rolle vorwärts)• Springen (Hocksprung, Strettsprung, Grätschsprung)• Drehen (halbe und ganze Drehung)• Stützen an Kästen und am Barren• Handstand• Klettern durch Gerätelandschaften	
Turnen	<ul style="list-style-type: none">• können Körperspannung halten• erlernen turnerische Fertigkeiten• beherrschen Kopfsteuerung beim Drehen und Rollen	<ul style="list-style-type: none">• Rollbewegungen• Stütz- und Haltebewegungen (Unterarmstütz)• Sprungbewegungen• Übungen zur Körperspannung	<ul style="list-style-type: none">• Funktionales Stützen an unterschiedlichen Geräten und am Boden• Absprung von einem Sprungbrett• Ausdenken und Vortragen von kleinen Übungskombinationen



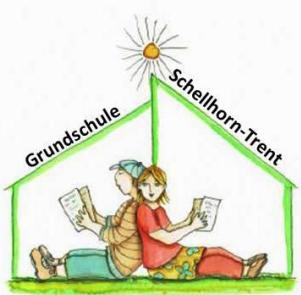
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Turnen	<ul style="list-style-type: none">kooperieren beim Turnen	<ul style="list-style-type: none">Übungen zur Körperspannung zu zweitAbenteuer- und ErlebnisturnenRücksichtnahmeHilfestellung	<ul style="list-style-type: none">PartnerakrobatikAbenteuer- und ErlebnisturnenRücksichtnahmeHilfestellung
Turnen	<ul style="list-style-type: none">kommunizieren beim Auf- und Abbaukennen den sachgerechter Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten	<ul style="list-style-type: none">Transport von Sportgeräten (siehe Sicherheitsbestimmungen)Geräteaufbau nach PlänenSicherheit beim Turnen mit Geräten	
Turnen	halten sich fit	<ul style="list-style-type: none">spielerischer Umgang zur Verbesserung turnerischer Grundlagen zum Beispiel Gerätetrainingspielerische Übungen zur Verbesserung der Körperspannung, der Stütz-, Halte- und Sprungkraft zum Beispiel Zirkeltraining mit Musik	
Turnen	Übergeordnete Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler vertrauen wechselnden Körperlagen im Raum sowie unterschiedlichen Geräten und Geräteanordnungen. Sie kennen und beherrschen turnerische und akrobatische Bewegungsformen und sind in der Lage, einander zu helfen.		



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

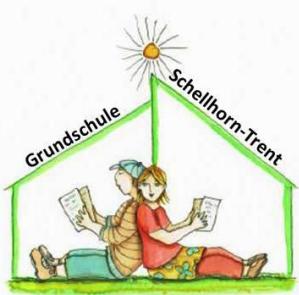
Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Laufen, Springen, Werfen	erlernen und üben vielfältiger leichtathletischer Grundformen	<ul style="list-style-type: none"> • Lauf, Sprung und Wurf in variierten Bewegungssituationen • Laufschulung (vorwärts, rückwärts, seitwärts, Hopserlauf, Unterschied zwischen Gehen und Laufen, Unterschied zwischen Sprinten und Ausdauerlauf) Lauf ABC: Fußgelenkslauf, Skippings, Kniehebellauf, Anfersen, Hopserlauf, aktiver Fußaufsatz, Sprunglauf, Kombinationsläufe, Steigerungs läufe) • Sport im Freien • Orientierung an der Spielleichtathletik (Memorylauf, Zahlenlauf, Puzzellauf, Hase Joggi (Bilderlauf zum Anmalen), Biathlon) 	
Laufen, Springen, Werfen	erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grobform	<ul style="list-style-type: none"> • Stand- und Schrittweitsprung • ausdauerndes und schnelles Laufen • in die Höhe springen • Schlagwurf • Staffeln laufen 	
Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • nehmen Wettkampfformen als Herausforderung an • entwickeln individuelle Leistungsmöglichkeiten • kooperieren bei Wettkämpfen 	<ul style="list-style-type: none"> • spielerische Wettkampfformen • Bundesjugendspiele 	
Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • können sicher und sachgerecht mit Geräten umgehen • verhalten sich sicherheitsbewusst 	<ul style="list-style-type: none"> • sachgerechter Geräteumgang (sicherer Umgang mit Bällen beim Weitwurf), Laufwege beim Weitsprung 	



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none">• halten sich fit durch Laufen, Springen, Werfen• zeigen Anstrengungsbereitschaft	leichtathletische Spielformen zur Schulung koordinativer und konditioneller Fähigkeiten (Fähigkeit: Voraussetzung für die Realisierung einer Fertigkeit d.h. Balancier-, Reaktionsfähigkeit, Geschicklichkeit, Kraft, Ausdauer...) <ul style="list-style-type: none">• Koordinationsübungen zum Beispiel mit Koordinationsleitern• Staffeln• Werfer gegen Läufer• Übungen aus der Spielleichtathletik
Laufen, Springen, Werfen	Die Schülerinnen und Schüler kennen und beherrschen elementare leichtathletische Bewegungsformen und stellen sich Herausforderungen in spielerischen Wettkämpfen. Das Messen individueller Leistungen steht in der Primarstufe nicht im Vordergrund.	

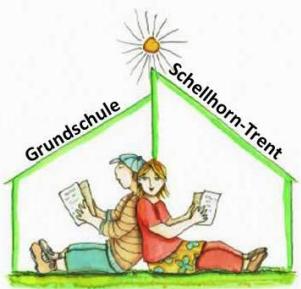
Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Schwimmen (spätestens ab Klassenstufe 3)	setzen sich mit dem Element Wasser auseinander	<ul style="list-style-type: none">• Wassergewöhnung• Kleine Spiele im Wasser	
Schwimmen	<ul style="list-style-type: none">• Erwerben Grundfertigkeiten• können Arm-, Bein- oder Körperantrieb mit der Atmung verbinden• können sich in unterschiedlichen Körperlagen fortbewegen	<ul style="list-style-type: none">• Wasserbewältigung (Schweben, Tauchen, Atmen, Springen, Antriebsbewegungen, sichere Schwimmbewegungen, Orientierung unter Wasser ohne Schwimmbrille)	



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

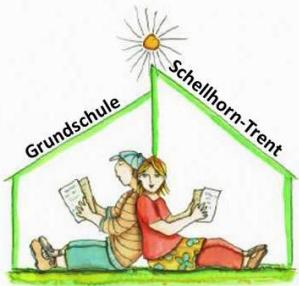
Schwimmen	Beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik sicher in der Grobform	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen ohne Hilfsmittel in Bauch- und Rückenlage • Springen ins tiefere Wasser mit sicherem Übergang in die Schwimmlage
Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, dass Schwimmen lebenserhaltend und gesundheitsfördernd ist • wenden Verhaltensregeln an • stellen Sicherheit am und im Wasser her 	<ul style="list-style-type: none"> • Bade- und Schwimmregeln
Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit • zeigen Ermüdungstoleranzen im Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> • ausdauerndes Schwimmen • Schwimmen kurzer Strecken
Schwimmen	Übergeordnete Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler kennen Möglichkeiten und Gefahren des Bewegungsraumes Wasser, sie bewältigen eine Schwimmtechnik in der Grobform sicher.	

Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none"> • erkunden und reflektieren rhythmische und tänzerische Grundformen • nehmen visuelle, taktile und auditive Reize wahr und setzen diese in Bewegung um 	<ul style="list-style-type: none"> • Anpassung von Bewegungshandlungen an einen vorgegebenen Rhythmus oder an Musik • Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen, Drehen und Schwingen • Bewegungsgestaltung mit Handgeräten 	



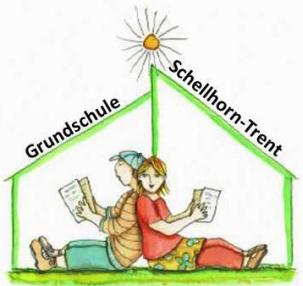
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Rhythmisieren, Gestalten, Tan- zen	<ul style="list-style-type: none">können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegenkönnen mittanzen und vortanzengestalten Tänze mit vorgegebenen Schritten	<ul style="list-style-type: none">SeilspringenKindertänze	<ul style="list-style-type: none">Seilspringentraditionelle und moderne Tänze
Rhythmisieren, Gestalten, Tan- zen	<ul style="list-style-type: none">Gestalten, improvisieren und präsentieren rhythmische Bewegungenkommunizieren und kooperieren miteinander	<ul style="list-style-type: none">Bewegungslieder und einfache Tänzeproduktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegungeigene BewegungskompositionenReproduktion	<ul style="list-style-type: none">Bewegungslieder und einfache TänzeProduktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegungeigene Bewegungskompositionen (z.B. beim Seilspringen)
Rhythmisieren, Gestalten, Tan- zen	halten sich fit durch rhythmische Be- wegungen	ausdauerndes Tanzen	
Rhythmisieren, Gestalten, Tan- zen	übergeordnete Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Bewegungen an Rhythmen und Musik anzupassen, diese mit anderen zu gestalten und zu präsentieren.		



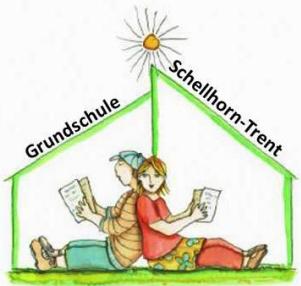
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Raffen und Ringen	<ul style="list-style-type: none">• verfügen über Grundlagen im Raffen und Ringen• bewältigen die psychischen Anforderungen beim Raffen und Ringen	<ul style="list-style-type: none">• Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht• Körperkontakt und Vertrauensspiele• Respekt und Grenzen	
Ringen und Raffen	<ul style="list-style-type: none">• grundlegende Fertigkeiten des Raufens und Ringens an	<ul style="list-style-type: none">• Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen (Ziehen und Schieben auch mit Hilfsmitteln in Form von Seilen, Medizinbällen...)• Übungen und Spielformen mit indirektem und direktem Körperkontakt mit dem Partner und in der Gruppe• Spiele: Hahnenkampf, Zieh- und Schiebewettkämpfe auf Bänken, Matten und beweglichen Untergründen• Wettbewerbsformen	
Ringen und Raffen	<ul style="list-style-type: none">• kennen die Bedeutungen von Regeln und Ritualen• halten Regeln beim Raffen und Ringen ein und reflektieren diese• wenden Rituale an• gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um	<ul style="list-style-type: none">• Stop-Regel• Begrüßungsritual• Übungen zum regelkonformen und fairen Raffen und Ringen	



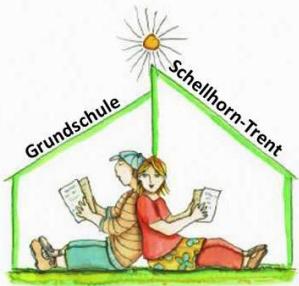
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Rauen und Ringen	<ul style="list-style-type: none">• halten sich fit durch Rauen und Ringen• können ihren Körper koordiniert einsetzen• aktivieren ausdauernd ihre Kraft	Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten und der Kraftfähigkeiten (siehe Turnen)
Rauen und Ringen	übergeordnete Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können ihre Kräfte in unterschiedlichen Formen spielerisch-kämpferischer Auseinandersetzungen erproben. Dabei sind sie sich eines fairen Mit- und Gegeneinanders und der Bedeutung von Regeln bewusst. Sie können Grenzen akzeptieren.	



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Themenbereich	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none">verfügen über motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen, Gleiten und Fahrennutzen unterschiedliche Roll-, Gleit- und Fahrgerätekönnen sich mit verschiedenen Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freien fortbewegen	<ul style="list-style-type: none">Übungen zur Bewältigung labiler Gleichgewichtssituationen zum Beispiel umgedrehte Bank auf Sprungbrettern oder GymnastikstäbenKennenlernen und Erproben unterschiedlicher Geräte wie Rollbrett, Pedalo, Teppichfliesen, FahrradFrühradfahrenRollbrettführerscheinvielfältiges Bewegen mit Geräten in der Halle und im Freien	
Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none">erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrensregulieren Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit	<ul style="list-style-type: none">Spiele und Übungen mit Roll- und Gleitgeräten zur Schulung der Körperspannungvielfältige Geschicklichkeitsübungen und -spieleGeschicklichkeitsparcours zum Anfahren, Steuern, Lenken, Ausweichen und Stoppen	
Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none">kennen Regeln zum Umgang mit Roll- und Gleitgeräten in der Halle und im Freienreflektieren eingeführte Regeln und halten diese einschätzen Geschwindigkeit und Risiken angemessen ein	<ul style="list-style-type: none">Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und FahrgerätenRücksichtnahme in der Gruppeverkehrssicheres Verhalten als Teilnehmer im Straßenverkehr	
Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none">helfen einander und kooperieren beim Rollen, Gleiten und Fahren	<ul style="list-style-type: none">HilfestellungenGestaltung eines Parcours in Kleingruppen	



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none">• halten sich fit durch Rollen und Gleiten• Spielformen zum Rollen, Gleiten und Fahren zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten, insbesondere der Gleichgewichts-, Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit• Schulung konditioneller Fähigkeiten
Rollen, Gleiten, Fahren	übergeordnete Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler regulieren ausgewählte bewegliche Sportgeräte und gehen verantwortungsbewusst mit dem eigenen Bewegungskönnen um.