

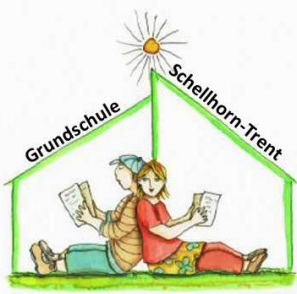
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

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

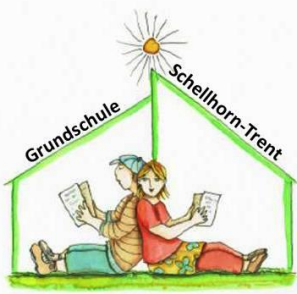
Übersicht über die Themenfelder der Klasse 1-4

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

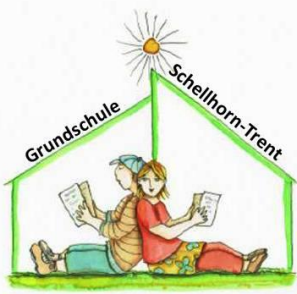
Spiele	<ul style="list-style-type: none"> ➤ beherrschen einfache Ballfertigkeiten ➤ üben und reflektieren Spieltaktiken ➤ gestalten sportspielübergreifende Ballspiele 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sportspielübergreifende Techniken: Werfen ➤ 80 g Bälle, Handbälle, Gymnastikbälle, Tücher, Fangen, Prellen, einen Schläger benutzen (Badmintonschläger) ➤ sportspielübergreifende Taktik: Ziele treffen, Zusammenspielen 	
Spiele	erwerben grundlegende Kenntnisse der Sportspiele	einfache Spielregeln	grundlegende Spielideen der Torwurfspiele, der Torschussspiele, der Rückschlagspiele
Spiele	<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 	
Spiele	<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

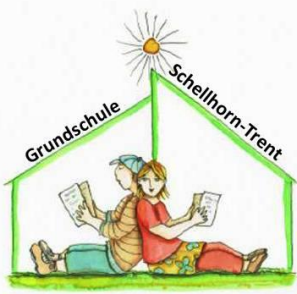
Spiele	Übergeordnete Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Spielmaterialien und können diese in Spielsituationen einsetzen. Sie gestalten Spiele und entwickeln eigene Spielformen. Sie spielen fair.
--------	--

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, Strecksprung, 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



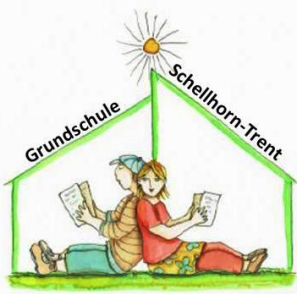
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Turnen	<ul style="list-style-type: none">• kooperieren beim Turnen	<ul style="list-style-type: none">• Übungen zur Körperspannung zu zweit• Abenteuer- und Erlebnisturnen• Rücksichtnahme• Hilfestellung	<ul style="list-style-type: none">• Partnerakrobatik• Abenteuer- und Erlebnisturnen• Rücksichtnahme• Hilfestellung
Turnen	<ul style="list-style-type: none">• kommunizieren beim Auf- und Abbau• kennen den sachgerechter Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten	<ul style="list-style-type: none">• Transport von Sportgeräten (siehe Sicherheitsbestimmungen)• Geräteaufbau nach Plänen• Sicherheit beim Turnen mit Geräten	
Turnen	halten sich fit	<ul style="list-style-type: none">• spielerischer Umgang zur Verbesserung turnerischer Grundlagen zum Beispiel Gerätebrennball• spielerische 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

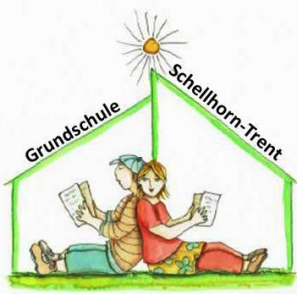
Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Laufen, Springen, Werfen	erlernen und üben vielfältiger leichtathletischer Grundformen	<ul style="list-style-type: none"> • Lauf, Sprung und Wurf in variierenden Bewegungssituationen • Laufschulung (vorwärts, rückwärts, seitwärts, Hopserlauf, Unterschied zwischen Gehen und Laufen, Unterschied zwischen Sprinten und Ausdauerlauf) Lauf ABC: Fußgelenkslauf, Skippings, Kniehebellauf, Anfersen, Hopserlauf, aktiver Fußaufsatz, Sprunglauf, Kombinationsläufe, Steigerungsläufe) • 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 	<p>leichtathletische Spielformen zur Schulung koordinativer und konditioneller Fähigkeiten (Fähigkeit: Voraussetzung für die Realisierung einer Fertigkeit d.h. Balancier-, Reaktionsfähigkeit, Geschicklichkeit, Kraft, Ausdauer...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koordinationsübungen zum Beispiel mit Koordinationsleitern • Staffeln • Werfer gegen Läufer • Übungen aus der Spilleichtathletik
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.	

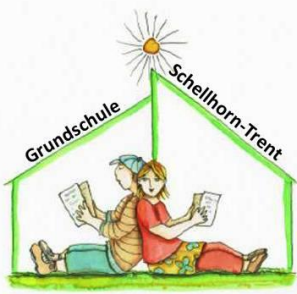
Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Schwimmen (spätestens ab Klassenstufe 3)	setzen sich mit dem Element Wasser auseinander	<ul style="list-style-type: none"> • Wassergewöhnung • Kleine Spiele im Wasser 	
Schwimmen	<ul style="list-style-type: 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

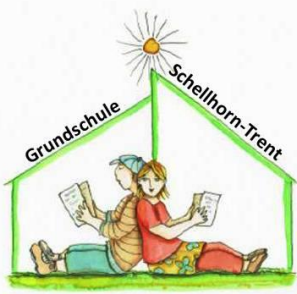
Schwimmen	Beherrschen eine ausgewählte Schwimmtechnik sicher in der Grobform	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen ohne Hilfsmittel in Bauch- und Rückenlage • Springen ins tiefe Wasser mit sicherem Übergang in die Schwimmlage
Schwimmen	<ul style="list-style-type: 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 	



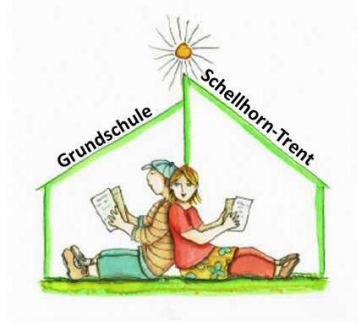
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none">• können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen• können mittanzen und vortanzen• gestalten Tänze mit vorgegebenen Schritten	<ul style="list-style-type: none">• Seilspringen• Kindertänze	<ul style="list-style-type: none">• Seilspringen• traditionelle und moderne Tänze
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	<ul style="list-style-type: none">• Gestalten, improvisieren und präsentieren rhythmische Bewegungen• kommunizieren und kooperieren miteinander	<ul style="list-style-type: none">• Bewegungslieder und einfache Tänze• produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung• eigene Bewegungskompositionen• Reproduktion	<ul style="list-style-type: none">• Bewegungslieder und einfache Tänze• Produktive Umsetzung von Rhythmus und Musik in Bewegung• eigene Bewegungskompositionen (z.B beim Seilspringen)
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	halten sich fit durch rhythmische Bewegungen	ausdauerndes Tanzen	
Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen	übergeordnete Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Bewegungen an Rhythmen und Musik anzupassen, diese mit anderen zu gestalten und zu präsentieren.		



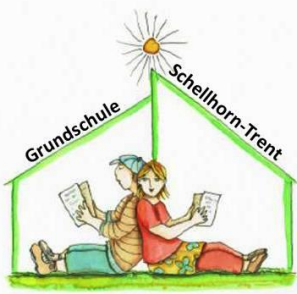
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Themenfeld	Kompetenzen: Die Schüler-/innen...	Inhalte Eingangsphase	Inhalte Jahrgangsstufe 3/4
Raufen und Ringen	<ul style="list-style-type: none"> • verfügen über Grundlagen im Raufen und Ringen • bewältigen die psychischen Anforderungen beim Raufen und Ringen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht • Körperkontakt und Vertrauensspiele • Respekt und Grenzen 	
Ringens und Raufen	<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 	
Ringens und Raufen	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Bedeutungen von Regeln und Ritualen • halten Regeln beim Raufen 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 Raufen und Ringen 	



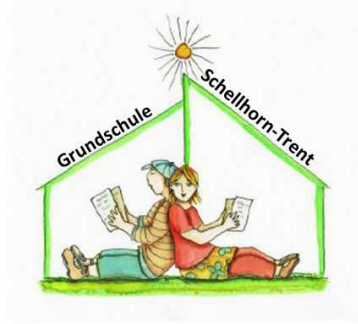
Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Raufen und Ringen	<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit durch Raufen und Ringen • können ihren Körper koordiniert einsetzen • aktivieren ausdauernd ihre Kraft 	Übungen und Spielformen zur Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten und der Kraftfähigkeiten (siehe Turnen)
Raufen 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 Fahren • nutzen unterschiedliche Roll-, Gleit- und Fahrgeräte • können 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 Gymnastikstäben • Kennenlernen und Erproben unterschiedlicher Geräte wie Rollbrett, Pedalo, Teppichfliesen, Fahrrad • Fröhlichfahren • Rollbrettführerschein • vielfältiges Bewegen mit Geräten in der Halle und im Freien 	
Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none"> • erwerben Grundfertigkeiten des Rollens, Gleitens und Fahrens • regulieren Körperschwerpunkt, Krafteinsatz und Geschwindigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele und Übungen mit Roll- und Gleitgeräten zur Schulung der Körperspannung • vielfältige Geschicklichkeitsübungen und -spiele • Geschicklichkeitsparcours 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 Freien • reflektieren eingeführte Regeln und halten diese ein • schätzen Geschwindigkeit und Risiken angemessen ein 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln zum sachgerechten Umgang mit Roll-, Gleit- und Fahrgeräten • Rücksichtnahme in der Gruppe • verkehrssicheres 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"> • Hilfestellungen • Gestaltung eines Parcours in Kleingruppen 	



Fachcurriculum 2025 Fach Sport

Rollen, Gleiten, Fahren	<ul style="list-style-type: none"> • halten sich fit durch Rollen und Gleiten 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	