

**Schulinternes Fachcurriculum  
Sport  
der Schule am Sonderburger Platz**



**März 2026**

Der Unterricht orientiert sich an den Fachanforderungen Sport für die Primarstufe in Schleswig-Holstein und ist in *sieben zentrale Bewegungsfelder* gegliedert:

### Bewegungsfeld 1: Spielen

#### **Eingangsphase**

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

Inhalte	Kompetenzen Die SuS können	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fangspiele</li> <li>- Spiele mit Kleingeräten</li> <li>- Laufspiele</li> <li>- Einfache Ballspiele</li> <li>- Anbahnung Rückschlagspiele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen</li> <li>- Spielregeln vereinbaren und einhalten</li> <li>- Miteinander und gegeneinander fair spielen</li> <li>- Spielideen entwickeln</li> <li>- Einfache Ballfertigkeiten beherrschen</li> <li>- Einen Schläger benutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tickspiele</li> <li>- Fischer, Fischer</li> <li>- Puzzelläufe</li> <li>- Farbenläufe</li> <li>- Feuer, Wasser Blitz</li> <li>- Haltet das Feld/ den Kasten frei</li> <li>- Wurfbude</li> <li>- 10er Ball</li> <li>- Häuschen wechsle dich</li> <li>- Spiele mit dem Tennisschläger</li> <li>- Ball unter die Schnur</li> </ul>

**Verknüpfung:** evtl. Schnupperstunden von Vereinen

## Bewegungsfeld 1: Spielen

### **Jahrgangsstufe 3/ 4**

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

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ball über die Schnur</li><li>- Spielformen zum Handball/ Basketball/ Fußball/ Floorball</li><li>- Je Klassenstufe ein Sportspiel ausführlich</li><li>- Wurf- und Fangtechniken</li><li>- Rückschlagspiele z.B. Tennis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- kooperieren im Spiel</li><li>- leisten Ihren Spielbeitrag im Mit- und Gegeneinander</li><li>- beherrschen einfache Ballfertigkeiten</li><li>- Üben und reflektieren Spieltaktiken</li><li>- Halten sich an Spielregeln</li><li>- Spielen fair</li><li>- Kennen grundlegende Spielideen der Torwurfspiele, Torschusspiele, Rückschlagspiele</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Spielformen zum Prellen/ Fangen/ Werfen</li><li>- Turmball</li><li>- Takeshi's Castle</li><li>- Ball über die Schnur</li><li>- Spielformen zum Tennis</li><li>- Brennball</li></ul>

### **Verknüpfung:**

Grundschulaktionstag Handball Klasse 3/4, evtl. Schnupperstunden von Vereinen

## Bewegungsfeld 2: Turnen

### **Eingangsphase**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS vertrauen wechselnden Körperlagen im Raum sowie unterschiedlichen Geräten und Aufbauten. Sie kennen und beherrschen turnerische und akrobatische Bewegungsformen und sind in der Lage sich gegenseitig zu helfen.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Schulung der Grundfertigkeiten: Balancieren, Schwingen, Springen, Rollen, Drehen, Hangeln, Klettern, Stützen in Gerätelandschaften</li><li>- Veränderung der Körperlage im Raum</li><li>- Sprünge von verschiedenen Geräten</li><li>- Aufbaupläne umsetzen, Auf- und Abbau von Geräten</li><li>- Übungen zur Körperspannung</li><li>- Abenteuer- und Erlebnisturnen</li><li>- Sicherheit beim Turnen mit Geräten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Üben turnerische Grundfertigkeiten</li><li>- Können Körperspannung halten</li><li>- Reflektieren die Wahrnehmung des eigenen Körpers (z.B. beim Rollen)</li><li>- Kennen den Umgang mit unterschiedlichen Turngeräten</li><li>- Halten sich fit mit und durch Turnen</li><li>- Erwerben koordinative und konditionelle Fähigkeiten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gerätelandschaften</li><li>- Turnen an Stationen/ im Strom z.B. zum Rollen, Stützen, Balancieren</li></ul>

**Verknüpfung:** Weihnachtliche Turnwoche (Bewegungsaufbauten vor den Ferien- 1 Woche)

## Bewegungsfeld 2: Turnen

### **Jahrgangsstufe 3 / 4**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS vertrauen wechselnden Körperlagen im Raum sowie unterschiedlichen Geräten und Aufbauten. Sie kennen und beherrschen turnerische und akrobatische Bewegungsformen und sind in der Lage sich gegenseitig zu helfen.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ausbau der Grundfertigkeiten</li></ul> Erlernen der Einzelemente am <ul style="list-style-type: none"><li>- Barren (Stützen)</li><li>- Boden:</li></ul> Strecksprung, Rolle( vw), Hinführung zum Handstand, Kasten oder Bock: Stützsprünge mit dem Sprungbrett (Hocke, Hockwende) <ul style="list-style-type: none"><li>- Elemente an den Ringen: z.B. Schwingen (mit ½ Drehung)</li></ul> Sprungbewegung am Minitrampolin <ul style="list-style-type: none"><li>- Transport und Auf- und Abbau von Geräten (z.B. mit einem Aufbauplan)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- gestalten und üben turnerische Grundfertigkeiten</li><li>- Erlernen und präsentieren erste turnerische Fertigkeiten in der Grobform</li><li>- Beherrschen die Kopfsteuerung beim Rollen und Drehen</li><li>- Kennen erste Übungskombinationen, die sie in kleinen Wettkämpfen zeigen</li><li>- Kooperieren beim Turnen</li><li>- Kennen den sachgerechten Umgang mit Geräten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Strecksprung mit Drehung</li><li>- Aufhocken am Kasten</li><li>- Übungsreihe zum Minitrampolin (nur mit Befähigung)</li></ul>

### **Verknüpfung:**

Weihnachtliche Turnwoche (Bewegungsaufbauten vor den Ferien - 1 Woche)

### Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen

#### **Eingangsphase**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS kennen und beherrschen elementare leichtathletische Bewegungsformen und stellen sich Herausforderungen in spielerischen Wettkämpfen.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Vielseitige Lauf,- Sprung- und Wurfarten</li><li>- Lauf, Wurf und Sprung im Freien</li><li>- Lauf Wurf und Sprung in variierenden Bewegungssituationen</li><li>- Stand- und Schrittweitsprung</li><li>- Ausdauerndes und schnelles Laufen</li><li>- Leichtathletische Spielformen zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen</li><li>- Erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grundform</li><li>- Nehmen Wettkampfformen als Herausforderung (Lauftag, Bundesjugendspiele)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Ausdauernd laufen:</b> Hase Joggi, Dauerlauf mit Konstantin</li><li>- <b>Schnelles Laufen:</b> Puzzeläufe, Staffelläufe</li><li>- Reaktionsspiel: Schwarz/ weiß, Fliege und Spinne, Frühstarter</li><li>- <b>Werfen:</b> Werfen mit unterschiedlichen Geräten z.B. Schweifball, Stationen zum Werfen, Werfen auf Ziele</li><li>- <b>Springen:</b> Überspringen von Hindernissen z.B. Bananenkartons</li><li>- <b>Weitspringen:</b> über Hindernisse, mit Absprunghilfen (z.B. Kastenoberteil)</li></ul>

#### **Verknüpfung:**

Ausdauerlauf (AOK-Laufwunder), Bundesjugendspiele, evtl. Kieler Woche-Lauf

### Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen

#### **Jahrgangsstufe 3/ 4**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS kennen und beherrschen elementare leichtathletische Bewegungsformen und stellen sich Herausforderungen in spielerischen Wettkämpfen.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Vielseitige Lauf,- Sprung- und Wurfarten</li><li>- Lauf, Wurf und Sprung im Freien</li><li>- Lauf Wurf und Sprung in variierenden Bewegungssituationen</li><li>- Ausdauerndes und schnelles Laufen</li><li>- Staffeln laufen</li><li>- Leichtathletische Spielformen zur Schulung der koordinativen Fähigkeiten</li><li>- Medizinball schocken</li><li>- 80g Weitwurf/ Schlagball</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erlernen und üben vielfältige leichtathletische Grundformen</li><li>- Erlernen einfache leichtathletische Fertigkeiten in der Grundform</li><li>- Nehmen Wettkampfformen als Herausforderung (Lauftag, Bundesjugendspiele)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Ausdauernd laufen:</b> Hase Joggi, Dauerlauf mit Konstantin, Zeitläufe</li><li>- <b>Schnelles Laufen:</b> Puzzeläufe, Staffelläufe</li><li>- Reaktionsspiele: Schwarz/ weiß, Fliege und Spinne, Frühstarter</li><li>- <b>Werfen:</b> Werfen mit unterschiedlichen Geräten z.B. Schweifball, Stationen zum Werfen, Werfen auf Ziele</li><li>- <b>Springen:</b> Überspringen von Hindernissen z.B. Bananenkartons</li><li>- <b>Weit springen:</b> über Hindernisse, mit Absprunghilfen (z.B. Kastenoberteil)</li></ul>

**Verknüpfung:** Ausdauerlauf (AOK-Laufwunder), Leichtathletik-Kreismeisterschaften, Bundesjugendspiele, Mobak-Testungen, evtl. Kieler Woche-Lauf

## Bewegungsfeld 4: Schwimmen

### **Eingangsphase**

In der Eingangsphase findet an der Grundschule am Sonderburger Platz kein Schwimmunterricht statt.

### **Jahrgangsstufe 3/ 4**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS kennen Möglichkeiten und Gefahren des Bewegungsraums Wasser. Sie bewältigen eine Schwimmtechnik in der Grobform sicher. *(Der Schwimmunterricht an der Grundschule am Sonderburger Platz findet in der dritten Klasse statt. Wir nutzen das Hörnbad in Kiel. Jede Klasse hat ca. 30 Minuten Wasserzeit in der Woche. Somit können wir durch den Schwimmunterricht in der Schule leider nicht sicherstellen, dass jedes Kind eine Schwimmtechnik in der Grobform sicher beherrscht.)*

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
Je nach Vorerfahrungen der Kinder und Zeit: <ul style="list-style-type: none"><li>- Wassergewöhnung</li><li>- Wasserbewältigung</li><li>- Training der Schwimm lage</li><li>- Sprünge</li><li>- Tauchen (weit, tief)</li><li>- Bade- und Schwimmregeln</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Setzen sich mit dem Element Wasser fähigkeitsorientiert auseinander</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Spiele zur Wassergewöhnung</li><li>- Schwimmen mit koordinierten Arm- und Beinbewegungen mit und ohne Hilfsmittel</li><li>- Springen ins tiefe Wasser und Übergang in eine Schwimm lage (Bauch- oder Rückenlage)</li><li>- Gleiten und tauchen</li><li>- wenn möglich: Seepferdchen</li></ul>

### **Verknüpfung:**

Kreismeisterschaften Schwimmen

## Bewegungsfeld 5: Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

### **Eingangsphase**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS sind in der Lage, Bewegungen an Rhythmen bzw. Musik anzupassen, diese mit anderen zu gestalten und präsentieren.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Rhythmus von Musik wahrnehmen, Bewegungen an diese anpassen</li><li>- Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen</li><li>- Kindertänze</li><li>- Seilspringen</li><li>- Bewegungslieder, einfache Tänze</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erkunden rhythmische und tänzerische Grundformen</li><li>- Können mittanzen</li><li>- Gestalten Tänze mit vorgegeben Schritten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bewegen wie Tiere</li><li>- Kindertänze</li><li>- Seilspringen</li><li>- Pferderennen</li></ul>

### **Verknüpfung:**

Musikunterricht

## Bewegungsfeld 5: Rhythmisieren, Gestalten, Tanzen

### **Jahrgangsstufe 3 / 4**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS sind in der Lage, Bewegungen an Rhythmen bzw. Musik anzupassen, diese mit anderen zu gestalten und präsentieren.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Rhythmus von Musik wahrnehmen, Bewegungen an diese anpassen</li><li>- Gehen, Federn, Hüpfen, Springen, Laufen</li><li>- Kindertänze</li><li>- Seilspringen</li><li>- Einfache Tänze</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erkunden rhythmische und tänzerische Grundformen</li><li>- Können mittanzen</li><li>- Gestalten Tänze mit vorgegeben Schritten und eigene Kompositionen</li><li>- Können sich mit einem Handgerät rhythmisch bewegen</li><li>- Kooperieren miteinander</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Einen Tanz erarbeiten/ umarbeiten</li><li>- Seilspringen (Seildiplom)</li><li>- Bewegungslieder</li><li>- Großgruppentanz</li></ul>

### **Verknüpfung:**

Musikunterricht

## Bewegungsfeld 6: Raufen und Ringen

### ***Eingangsphase***

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS können ihre Kräfte in spielerisch-kämpferischer Auseinandersetzung erproben.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht</li><li>- Körperkontakt und Vertrauensspiele</li><li>- Respekt und Grenzen</li><li>- Stopp-Regel</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verfügen über motorische Grundlagen des Ringens und Raufens</li><li>- Kennen Regeln und Rituale und halten diese ein</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Krankenhaustick</li><li>- Fast Food</li><li>- Zieh- und Schiebekämpfe</li><li>- Rücken an Rücken</li><li>- Mattenkämpfe</li><li>- Schildkröten umdrehen</li><li>- Kämpfen an Stationen</li><li>- Möhrenziehen</li></ul>

## Bewegungsfeld 6: Raufen und Ringen

### **Jahrgangsstufe 3 / 4**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS können ihre Kräfte in spielerisch-kämpferischer Auseinandersetzung erproben.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Übungen zur Körperspannung und zum Gleichgewicht</li><li>- Körperkontakt und Vertrauensspiele</li><li>- Respekt und Grenzen</li><li>- Schieben, Ziehen, Rollen, Drehen</li><li>- Stopp-Regel</li><li>- Begrüßungsrituale und Abläufe des Raufens</li><li>- Fair kämpfen</li><li>- Schiedsrichterfunktion übernehmen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verfügen über motorische Grundlagen des Ringens und Raufens</li><li>- Kennen Regeln und Rituale und halten diese ein</li><li>- Gehen mit Sieg und Niederlage angemessen um</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Krankenhaustick</li><li>- Fast Food</li><li>- Zieh- und Schiebekämpfe</li><li>- Rücken an Rücken</li><li>- Mattenkämpfe</li><li>- Schildkröten umdrehen</li><li>- Kämpfen an Stationen</li></ul>

**Verknüpfung:** -

## Bewegungsfeld 7: Rollen, Gleiten, Fahren

### **Eingangsphase**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS regulieren ausgewählte bewegliche Sportgeräte und gehen damit verantwortungsbewusst um.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Übungen zur Bewältigung labiler Gleichgewichtssituationen</li><li>- Schulung der Körperspannung</li><li>- Geschicklichkeitsübungen und Spiele</li><li>- Regeln zum sachgerechten Umgang</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verfügen über motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen, Gleiten, Fahren</li><li>- Erwerben Grundfertigkeiten</li><li>- Regulieren Körperschwerpunkt und Geschwindigkeit</li><li>- Schätzen Geschwindigkeit angemessen ein</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Frühradfahren</li><li>- Rollbrettführerschein</li><li>- Spiele mit den Teppichfliesen</li><li>- Pedalo</li></ul>

### **Verknüpfung:**

Sachunterricht, evtl. Schlittschuhlaufen

## Bewegungsfeld 7: Rollen, Gleiten, Fahren

### **Jahrgangsstufe 3/4**

Übergeordnete Kompetenz: Die SuS regulieren ausgewählte bewegliche Sportgeräte und gehen damit verantwortungsbewusst um.

Inhalte	Kompetenzen Die SuS	Unterrichtsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"><li>- Übungen zur Bewältigung labiler Gleichgewichtssituationen</li><li>- Schulung der Körperspannung</li><li>- Geschicklichkeitsübungen und Spiele</li><li>- Regeln zum sachgerechten Umgang mit den Geräten</li><li>- Geschicklichkeitsparcours</li><li>- Verkehrssicheres Verhalten im Straßenverkehr</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verfügen über motorische Grundlagen zur Regulation beim Rollen, Gleiten, Fahren</li><li>- Erwerben Grundfertigkeiten</li><li>- Regulieren Körperschwerpunkt und Geschwindigkeit</li><li>- Schätzen Geschwindigkeit angemessen ein</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vorbereitung auf die Radfahrprüfung (Sachunterricht)</li><li>- Parcours mit dem Rollbrett</li><li>- Pedalo (auch mit einem Partner)</li></ul>

### **Verknüpfung:**

Sachunterricht, evtl. Schlittschuhlaufen, Fahrradprüfung in Klasse 4

### **Leistungsbewertung:**

Die Leistungsbeurteilung im Fach Sport erfolgt gemäß den Fachanforderungen *prozessorientiert* und berücksichtigt:

- o Motorische Leistung (z. B. Bewegungsqualität, Regelumsetzung, Koordination)
- o Soziale und personale Kompetenz (z.B. Teamverhalten, Anstrengungsbereitschaft, Fairness, Selbstständigkeit, Zuverlässigkeit)
- o Individueller Lernfortschritt und Anstrengung/ Steigerung der sportlichen Leistungen

Die Beurteilung erfolgt *transparent, nachvollziehbar und motivierend* - mit dem Ziel, jedes Kind in seiner Entwicklung zu fördern.

Die Leistungsbewertung im Zeugnis ergibt sich aus der Abwägung zwischen fachlichen und pädagogisch erbrachten (Kompetenzen) Leistungen. Der Bereich der Unterrichtsbeiträge (praktische, theoretische, pädagogische) ist dabei stärker zu gewichten als der Bereich der Leistungsnachweise.

### **Pädagogisch bedeutet hier:**

- Kinder nehmen regelmäßig am Sportunterricht teil
- zeigen Anstrengungsbereitschaft/ Lernbereitschaft
- Kooperationsfähigkeit
- Aktive Teilnahme an Auf- & Abbau der Geräte
- Begeisterung für den Sport und Bewegung
- Hilfsbereitschaft