



# Sport

# Jahrgangsstufe 4

Zeitraum	Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen	Verbindliche Themen	Schülermethoden (Basiskompetenzen)	Fächerübergreifende Inhalte	Leistungsbewertung
Sommerferien bis Herbstferien	Sich schwimmend im Wasser fortbewegen  Tauchen und Springen  <b>Schw (ggf. zum Ende des Schuljahres)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mindestens 5 Minuten sicher in Brustlage im tiefen Wasser schwimmen</li> <li>• Startsprung und frei gestalteter Sprung vom Startblock und vom Ein-Meter-Brett präsentieren</li> <li>• Nach beidfüßigem Abdruck vom Beckenrand unter Wasser durch einen Reifen gestreckt gleiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bedingungen für das Schwimmabzeichen Seepferdchen, Bronze und Silber kennen</li> </ul>		Schriftliche Rückmeldung zum Lernerfolg
	Das Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen  <b>LSW (Als Alternative bei unsicherer Wetterlage)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorformen des Hürdenlaufs</li> <li>• Ausdauerndes Laufen (Laufabzeichen, Lauftagebuch)</li> </ul>			

<b>Zeitraum</b>	<b>Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen</b>	<b>Verbindliche Themen</b>	<b>Schülermethoden (Basiskompetenzen)</b>	<b>Fächerübergreifende Inhalte</b>	<b>Leistungsbewertung</b>
	Eigene Kräfte situationsangemessen in judoähnlichen Übungs- und Kampfformen einsetzen  Emotionen spüren und beherrschen  <b>MK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Rolle von Tori und Uke verstehen und anwenden</li> <li>• Ushiro ukemi (rückwärts fallen) aus der Hocke und dem Stand</li> <li>• Osoto gari (Beinsichel) als Tori und Uke sicher anwenden</li> <li>• Osoto gari im spielerischen Kampf versuchen beim Gegner einzusetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verantwortungsbe- wussten, wertschätzenden Umgang mit dem Gegner beherrschen durch judospezifische Rituale</li> <li>• Judobegriffe (Tori, Uke, Osoto gari, Ushiro ukemi) kennen und anwenden</li> </ul>		Schriftliche Rückmeldung zum Lernerfolg
<b>Herbstferien bis Weihnachtsferien</b>	Das Körpergewicht halten und stützen  <b>TuB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klettern an den Stangen im Rahmen des Kletterwettbewerbs</li> <li>• ggf. zusätzlich: Hocksprung über den quergestellten Kasten</li> <li>•</li> </ul>			Schriftliche Rückmeldung zum Lernerfolg
	Eine handballähnliche Spielform erfassen, Spielregeln einhalten und gegeneinander spielen  <b>Sp</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Handballtechniken (Schlagwurf, Fangen, Prellen) beherrschen</li> <li>• Gezielt ein Tor werfen</li> <li>• Handball 4 : 4 spielen</li> <li>• Taktisches Verhalten (Freilaufen, Ballabgabe zum Besserpostierten, Deckung) anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielverhalten anderer beobachten und beurteilen können</li> </ul>		Schriftliche Rückmeldung zum Lernerfolg
<b>Weihnachtsferien bis Osterferien</b>	Turnerische Bewegungsformen erlernen  <b>TuB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufschwingen in den Handstand mit Hilfestellung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hilfestellung im Klammergriff beherrschen</li> </ul>		Schriftliche Rückmeldung zum Lernerfolg

<b>Zeitraum</b>	<b>Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen</b>	<b>Verbindliche Themen</b>	<b>Schülermethoden (Basiskompetenzen)</b>	<b>Fächerübergreifende Inhalte</b>	<b>Leistungsbewertung</b>
	Ein Mannschaftsspiel unter Turnierbedingungen fair und regelgerecht spielen  <b>Sp</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jahrgangsübergreifendes Handballturnier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundbegriffe eines Turniers (Gruppe, Vorrunde, Endrunde, Spiel um Platz X, Finale) kennen und anwenden</li> </ul>		
	Ein vereinfachtes Rückschlagspiel fair und regelgerecht spielen  <b>Sp</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volleyspielen mit dem Wasserball</li> <li>• Oberes und unteres Zuspiel über das Netz</li> <li>• Aufschlag, Rotation und Zählweise</li> <li>• Ballvorbereitung vor dem Spiel über das Netz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatzbereitschaft zeigen</li> <li>• Bei Spielproblemen einlenken können und das Spiel im Fluss halten</li> </ul>		Schriftliche Rückmeldung zum Lernerfolg
<b>Osterferien bis Sommerferien</b>	Bewegungen mit außergewöhnlichen Körpererfahrungen realisieren  <b>TuB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Felgaufschwung am Reck (Stufenbarren oder Trapez) mit anschließendem Stüttschwingen und Felgabzug flüssig präsentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Bewegungsfolge als Verknüpfung einzelner Bewegungselemente erleben</li> </ul>		Schriftliche Rückmeldung zum Lernerfolg
	Mit unterschiedlichen Bällen weitwerfen  Einen Anlauf effektiv für einen Sprung in die Weite umsetzen (Vertiefung)  Das Laufen an unterschiedliche Bedingungen anpassen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schlagwurf aus dem Anlauf in die Weite</li> <li>• Grobform des Hangsprunges</li> <li>• Messen der Weite</li> <li>• 50m-Sprint (Tiefstart, in der Laufbahn bleiben,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wettkampfregeln für die Bundesjugendspiele kennen und umsetzen</li> </ul>		

Zeitraum	Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen	Verbindliche Themen	Schülermethoden (Basiskompetenzen)	Fächerübergreifende Inhalte	Leistungsbewertung
	(Vertiefung) <b>LSW</b>	bis hinter die Ziellinie schnell laufen)			

**Abkürzungen:** **Schw:** Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen; **LSW:** Laufen, Springen, Werfen; **TuB:** Turnen und Bewegungskünste; **GRTB:** Gymnastisch, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung; **MK:** Miteinander kämpfen und Kräfte messen; **Sp:** Spielen

**Anmerkung zum Erfahrungs- und Lernfeld Spielen:** Im Rahmen einer Sportstunde werden Kleine Spiele im 4. Jahrgang insbesondere zu Beginn bzw. zum Ende eingesetzt. Dabei erfolgt situativ und kontinuierlich eine Weiterentwicklung der Allgemeinen Spielfähigkeit