

Fach: Sport

Den inhaltsbezogenen Kompetenzbereich „Spielen“ finden wir nahezu in jeder Sportstunde. Die „Kleinen Spiele“ werden möglichst immer zu Beginn und/oder am Ende einer Doppelstunde eingeplant. Das Erlernen eines großen Sportspiels ist in Klasse 4 ausführlich Thema im letzten Quartal.

Grundsätzlich sollen die vereinbarten Schwerpunkte mit mindestens der angegebenen Wochenstundenzahl in den Quartalen unterrichtet werden. Je nach Sportgruppe kann die Lehrkraft in der restlichen Unterrichtszeit Schwerpunkte setzen. Hierbei sollte auch für die Sportfeste an unserer Schule trainiert werden.

Der Kompetenzbereich „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“ wird nur im 3. Schuljahr über zwei Quartale behandelt. Im Zeitraum zwischen den Herbstferien und den Osterferien können wir das Lehrschwimmbecken am Schulzentrum nutzen. Am Ende findet eine Schwimm-Olympiade statt.

Die Kompetenzbereiche „Laufen, Springen, Werfen“ und „Turnen und Bewegungskünste“ werden teilweise mehrmals im Schuljahr als Schwerpunkte behandelt. In den Eingangsstufen findet alle zwei Jahre ein Sport und Spiele-Fest am Anfang des Schuljahres statt, in Klasse 3/4 alle zwei Jahre im letzten Quartal Bundesjugendspiele. Des Weiteren findet alle zwei Jahre im ersten Quartal (versetzt zum Sport und Spiele-Fest) ein Sponsorenlauf statt, bei dem die Schüler, Eltern, Geschwister etc. die Möglichkeit haben Laufabzeichen bis zu 90 Minuten zu machen.

Arbeitsplan Sport: Eingangsstufe

Zeitraum	Wstd.	Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	Erwartete Kompetenzen	Verpflichtende Unterrichtsinhalte	Weitere Beispiele	Fächerübergreifender Aspekt
Alle Quartale		Spielen Allgemeine Spielfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • eine Spielidee erfassen, erklären und umsetzen • Spielregeln vereinbaren und einhalten • miteinander und gegeneinander fair spielen • frei spielen können • Spielideen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Ticker- / Fangspiele • einfache Laufspiele • einfache Ballspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketten-, Brücken-, Würfel-Ticker • Schwänzchen-Fangen • Katz- und Maus • Hase und Jäger • Chinesische Mauer • Fischer, Fischer • Puzzelauf • SOS • Atomspiel (rufen, zeigen, pfeifen) • Feuer, Wasser, Blitz • Haltet das Feld / den Kasten frei • Sanitäterspiel • Fliege und Spinne • Zombie-Ball • Hetzball • MC Donald-Spiel • 10er-, 5er-, 7er-Ball • Sitzfußball • Pferdekoppel 	<p><i>Deutsch:</i> <i>Spielidee verständlich darstellen</i></p> <p><i>Deutsch:</i> <i>Regeln formulieren</i></p> <p><i>Sozialtraining</i></p> <p><i>Mathe:</i> <i>Zahlenraum, 1x1</i></p>
Sommerferien bis Herbstferien 1. Quartal	8	Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen • im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen • zwischen ruhigem und 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufen durch einen (Hinderniss-) Parcours, durch eine Gruppe von Schülern etc. • Tiergarten nachahmen • Spiele zum ausdauernden Laufen • 8-Minuten-Lauf 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufen und Malen • Memory-Lauf • Zahlen-Lauf • Puzzle-Lauf • Luftballon-Lauf 	<p><i>Kunst</i></p> <p><i>Gesundheits- erziehung</i></p>

			durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden	<ul style="list-style-type: none"> • Ausdauertraining in spielerischer Form • beschleunigten Puls erkennen • <u>Sport- und Spielefest</u> <p><u>Laufen:</u> Staffelläufe Laufabzeichen I (15 Min)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teppichfliesen umdrehen • Zeitschätzspiele (1 min. laufen) • Tennisballtransport 	
Herbstferien bis Winterferien 2. Quartal	8	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	<ul style="list-style-type: none"> • das dynamische Gleichgewicht halten • Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> • sich nach dem Beschleunigen auf einem rollenden oder gleitenden Gerät bis zum Ausrollen oder Ausgleiten im Gleichgewicht halten • sich mit einem rollenden oder gleitenden Gerät kontrolliert fortbewegen, die Richtung gezielt ändern und bremsen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen mit Rollbrettern / 3-Rad-Autos (rollen) und Teppichfliesen (gleiten) • Rollbrettführerschein • Rollbrettparcours • Winterspiele in der Halle • kleine und große Pedalos 	<i>Sachunterricht: Technik</i>
Winterferien bis Osterferien 3. Quartal	8	Turnen und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Bewegungen erlernen • außergewöhnliche Körpererfahrungen machen • mit Wagnis umgehen • Körpergewicht stützen • Akrobatische Bewegungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprünge von verschiedenen Geräten • Balancieren • Schaukeln / Schwingen • Klettern 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerätelandschaften • Bewegungslandschaften • Abenteuerturnen (Dschungel) • Stationsarbeit • Teller/Chiffon-Tücher 	

			realisieren		jonglieren	
Osterferien bis Sommerferien 4. Quartal	8	Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen • Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen • in die Weite und Höhe springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballprobe • Partnerwerfen • Weitwurf • aus einem Anlauf von einem Sprungbrett über ein Hindernis auf eine dicke Matte springen • Weitsprung von einem Absprungbalken/Sprungbrett in eine Sprunggrube/Matte 	<ul style="list-style-type: none"> • Hase und Jäger • Wildschweinjagd • Zombieball • Treibball • Mattenberg • Zonenweitsprung 	
Sommerferien bis Herbstferien 5. Quartal	8	Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen • im schnellen, zielstrebigem Laufen Gegenständen oder sich bewegenden Personen ausweichen • zwischen ruhigem und durch Anstrengung beschleunigtem Puls unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufen durch einen (Hindernis-) Parcours, durch eine Gruppe von Schülern etc. • Tiergangarten nachahmen • Spiele zum ausdauernden Laufen • 8-Minuten-Lauf • Ausdauertraining in spielerischer Form • beschleunigten Puls erkennen <p><u>Laufen:</u> Staffelläufe Laufabzeichen I (15 Minuten) und evtl. Laufabzeichen II</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laufen und Malen • Memory-Lauf • Zahlen-Lauf • Puzzle-Lauf • Luftballon-Lauf • Teppichfliesen umdrehen • Zeitschätzspiele (1 Min. laufen) • Tennisballtransport 	

				(30Minuten)		
Herbstferien bis Winterferien 6. Quartal	8	Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen • Bewegungen mit / ohne Handgerät gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • sich nach einem eindeutigen Takt (Trommeln) entsprechend bewegen • sich pantomimisch in unterschiedlichen Rollen erkennbar bewegen • einfache Formen des Seilspringens vorführen • Bewegungen zu unterschiedlicher Musik und Rhythmen (Lehrervorbild) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungslieder • Bewegen wie Tiere (Pantomime) • Bewegungsgeschichten • Seilspringdiplom • Reifenübungen • (Klassischer) Kindertanz 	
Winterferien bis Osterferien 7. Quartal	8	Turnen und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Bewegungen erlernen • außergewöhnliche Körpererfahrungen machen • mit Wagnis umgehen • Körpergewicht stützen • Akrobatische Bewegungen realisieren • kleine Geräte benennen, aufbauen und transportieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprünge von verschiedenen Geräten • Balancieren • Schaukeln / Schwingen • Klettern • Rolle vorwärts (keine Rolle rückwärts) • Handstütz • am Barren stützen • Tücher jonglieren • Aufbaupläne umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerätelandschaften • Bewegungslandschaften • Abenteuerturnen (Dschungel) • Stationsarbeit • Teller/Chiffon-Tücher jonglieren 	<p><u>Deutsch:</u> <u>Fachausdrücke benutzen</u></p> <p><u>Mathematik:</u> <u>einen Plan lesen</u></p>

Osterferien bis Sommer- ferien 8. Quartal	8	Miteinander kämpfen und Kräfte messen	<ul style="list-style-type: none"> • Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten • Fair kämpfen • Emotionen spüren und beherrschen • wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele zur Überwindung von Berührungängsten mit viel Körperkontakt • Rangelspiele mit Regeln für alle • Kämpfen an Stationen unter verschiedenen Aufgabenstellungen und mit Besprechen der Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Sanitäter / Krankenhaus • MC Donald-Spiel • Zieh- und Schiebekämpfe (Territoriumskämpfe) • Rücken an Rücken • Medizinballziehen • Mattenkämpfe • Ringkämpfe • Schildkröten umdrehen 	<p><u>Deutsch: Regeln formulieren</u></p> <p><u>Sozialtraining</u></p> <p><u>Deutsch: Gesprächsregeln einhalten</u></p>
--	---	--	---	---	--	---

Arbeitsplan Sport: Klasse 3

Zeitraum	Wstd.	Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	Erwartete Kompetenzen	Verpflichtende Unterrichtsinhalte	Weitere Beispiele	Fächerübergreifender Aspekt
Alle Quartale		Spielen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Rolle manschaftsdienlich ausfüllen • mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren • Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden und bewerten • ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartengerecht spielen • Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Brennball • Völkerball • Ball über die Schnur • Spielformen zum Fußball (Minifußball) • Spielformen zum Handball (Minihandball) • Wurf- und Fangtechniken • Mannschaftsaufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zum Pellen • Spielformen zum Fangen und Passen • 10´er Ball • Schwänzchen-Fangen • Rückschlagspiele • „Takeshi“ • Zeitfangen • Nummernfußball / -handball • Schatzklauen • Gefängnis- / Jokerball • Piratenball • Burgball • Turmball • Brettball • Treffball • Ball über die Schnur 	<p><u>Sozialtraining</u></p> <p><u>Sozialtraining</u></p> <p><u>Deutsch:</u> <u>Gesprächsregeln</u> <u>einhalten</u> <u>Argumentieren,</u> <u>Begründen</u></p>
Sommerferien bis Herbstferien 1. Quartal	8	Laufen, Werfen, Springen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen • körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen • mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen • Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufabzeichen oder 15 / 20 Minuten-Lauf • Staffelläufe • körperliche Reaktionen bewusst erfahren und erleben (Puls, Schwitzen, Seitenstechen) und in Ansätzen erklären • Einführung und Festigung der Techniken • Kurzstreckenlauf 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientierungslauf in der Halle / draußen • Geländelauf • Ausdauerlauf • Zielwerfen in der Halle (Stationen) • Zonenweitwurf 	<p><u>Gesundheitserziehung</u></p>

			<ul style="list-style-type: none"> • in die Weite und Höhe springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> • Schlagwurf • Weitsprung 	<ul style="list-style-type: none"> • Zonenweitsprung • <u>Sportabzeichen</u> • <u>Bundesjugendspiele</u> 	
Herbstferien bis Winterferien 2. Quartal	16	Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Eigenschaften des Wassers für das sichere Bewegen im Wasser nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Hockschwebe / Sinkschwebe 	<ul style="list-style-type: none"> • Brust-, Kraul- und Rückentechnik • Atemtechnik • Ringe-Tauchen, Weittauchen, Gleiten 	
Winterferien bis Osterferien 3. Quartal			<ul style="list-style-type: none"> • sich schwimmend fortbewegen • Tauchen und Springen • öffentliche Schwimmbäder den Regeln entsprechend nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Sprünge vom Beckenrand oder Startblock • mit beidseitigem Abdruck vom Beckenrand durch Reifen gleiten • Baderegeln • Hygienemaßnahmen umsetzen 	<p>(nur einzeln tauchen lassen!)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchspiele im flachen Wasser • Spiele • Staffeln • Abzeichen (Seepferdchen und Bronze) • Vorbereitung auf die Schwimmolympiade • Klassentauchen • Dampferstaffel • Kleiderstaffel 	
Osterferien bis Sommerferien 4. Quartal	4	Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten	<ul style="list-style-type: none"> • das dynamische Gleichgewicht halten • Bewegungsabläufe angepasst an das Gerät optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen eines differenzierten Geräteparcours sicher bewältigen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen mit Rollbrettern / Inliner (rollen) und Teppichfliesen (gleiten) • Rollbrettführerschein • Rollbrettparcours • Winterolympiade in der Halle • kleine und große Pedalos 	<u>Verkehrsprojekt/ Sachunterricht (Fahrradprüfung)</u>

	6	Spielen/Ballsiele	<ul style="list-style-type: none"> • eine Rolle manschaftsdienlich ausfüllen • mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren • Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden 	<ul style="list-style-type: none"> • Wurf- und Fangtechniken • Mannschafts-aufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zum Prellen • Spielformen zum Fangen und Passen • 10'er Ball • Schwänzchen-Fangen • Rückschlagspiele • „Takeshi“ • Zeitfangen • Nummernfußball / -handball • Schatzklauen • Gefängnis- / Jokerball • Quietschi-Ball • Piratenball • Burgball • Turmball • Brettball • Treffball • Ball über die Schnur 	
--	---	--------------------------	--	--	--	--

Arbeitsplan Sport: Klasse 4

Zeitraum	Wstd.	Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	Erwartete Kompetenzen	Verpflichtende Unterrichtsinhalte	Weitere Beispiele	Fächerübergreifender Aspekt
		Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • eine Rolle manschaftsdienlich ausfüllen • mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren • Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden und bewerten • ein großes Ballspiel in vereinfachter Form regel- und sportartengerecht spielen • Bälle und Schläger im Spiel sachgerecht nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Brennball • Völkerball • Ball über die Schnur • Spielformen zum Fußball (Minifußball) • Spielformen zum Handball (Minihandball) • ein Sportspiel ausführlich: Basketball, Handball oder Hockey (Fußball) • Wurf- und Fangtechniken • Mannschaftsaufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zum Prellen • Spielformen zum Fangen und Passen • 10´er Ball • Schwänzchen-Fangen • Rückschlagspiele • „Takeshi“ • Zeitfangen • Nummernfußball / -handball • Schatzklauen • Gefängnis- / Jokerball • Piratenball • Burgball • Turmball • Brettball • Treffball • Ball über die Schnur 	
Sommerferien bis Herbstferien 1. Quartal	4	Laufen, Werfen, Springen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Laufen unterschiedlichen Bedingungen anpassen • körperliche Reaktionen beim Laufen wahrnehmen • mit unterschiedlichen Materialien und Bällen werfen • Bälle einhändig gegen eine Wand werfen und den abprallenden Ball auffangen • in die Weite und Höhe springen und sicher landen 	<ul style="list-style-type: none"> • Laufabzeichen oder 15 / 20 min-Lauf • Staffelläufe • körperliche Reaktionen bewusst erfahren und erleben • (Puls, Schwitzen, Seitenstechen) und in Ansätzen erklären • Einführung und Festigung der Techniken • Kurzstreckenlauf • Schlagwurf • Weitsprung 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientierungslauf in der Halle / draußen • Geländelauf • Ausdauerlauf • Zielwerfen in der Halle (Stationen) • Zonenweitwurf • Zonenweitsprung ➤ Sportabzeichen ➤ Bundesjugendspiele 	

Winterferien bis Osterferien 2. Quartal	8	Miteinander kämpfen und Kräfte messen	<ul style="list-style-type: none"> • Regelungen beim Kräftemessen festlegen und einhalten • Fair kämpfen • Emotionen spüren und beherrschen • Eigene Kräfte situationsangemessen einsetzen • wertschätzend mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • klug und geschickt kämpfen • Schiedsrichterfunktion übernehmen • Spielformen zum Kämpfen • Erhöhung der Vielfalt der Übungen • selbst Fairnessrituale erarbeiten und auf ihre praktische Umsetzbarkeit überprüfen • durch das Beobachten der Mitschüler Anregungen für das eigene Handeln bekommen und im eigenen Tun überprüfen • Einführung in die Wendetechnik • Mannschaftskämpfe 	<ul style="list-style-type: none"> • Schildkröten wenden • Rettet den Schatz (Medizinball) • Mausefalle • Möhrenziehen 	<u>Sozialtraining</u>
Herbstferien bis Winterferien 2./3. Quartal	8	Turnen und Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Bewegungen erlernen und zwei erlernte Bewegungsformen im Boden- oder Geräteturnen zu einer Übung verbinden und flüssig präsentieren • außergewöhnliche Körpererfahrungen machen • mit Wagnis umgehen • Körpergewicht halten und stützen • Bewegungsherausforderungen des Fliegens oder des Überkopfseins oder des schnellen Drehens • kontrolliert bewältigen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelelemente erlernen: <ul style="list-style-type: none"> - Strecksprung - Rolle am Reck - Stützsprung (Bock) • Schweineschaukeln an den Ringen • 2 verbundene Elemente: z.B. Rolle vorwärts - Strecksprung mit halber Drehung • Partnerkunststücke • einfache Hilfestellungen • einen Stützsprung aus dem Anlauf heraus sicher über ein Gerät turnen (mit Unterstützung durch 	<ul style="list-style-type: none"> • Strecksprung mit Drehung • Aufhocken am Kasten • kleines / großes Trampolin (Achtung: nur mit Schein erlaubt!) • erste Hilfestellungen (Klammergriff, Drehgriff) 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Akrobatische Kunststücke erfolgreich präsentieren • Geräte benennen, aufbauen und transportieren 	<p>ein Sprungbrett oder Minitramp)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundsprünge auf dem Mini-Trampolin (Hocke, Grätsche, Bücke, ½ Drehung) 	<ul style="list-style-type: none"> • kleines Zirkusprojekt 	
Winterferien bis Osterferien 3. Quartal	8	Spielen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Rolle mannschaftsdienlich ausfüllen • mit Sieg und Niederlage wertschätzend umgehen und Fairnessrituale praktizieren • Mannschaften nach verschiedenen Auswahlverfahren bilden 	<ul style="list-style-type: none"> • ein Sportspiel ausführlich: Basketball, Handball oder <u>Hockey</u> (Fußball) • Wurf- und Fangtechniken • Mannschaftsaufgaben besprechen, ausprobieren und durch Zusatzaufgaben verändern (Fördern der Selbsteinschätzung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen zum Prellen • Spielformen zum Fangen und Passen • 10´er Ball • Schwänzchen-Fangen • Rückschlagspiele • „Takeshi“ • Zeitfangen • Nummernfußball / -handball • Schatzklauen • Gefängnis- / Jokerball • Quietschi-Ball • Piratenball • Burgball • Turmball • Brettball • Treffball • Ball über die Schnur 	
Osterferien bis Sommerferien 4. Quartal	6	Gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen • Bewegungen mit / ohne Handgerät gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Aerobic-ähnliche Formen (Vor- / Nachmachen zu Musik) • freies Bewegen mit Handgeräten (z.B. Tücher) • Bewegungsgeschichten • einen Tanz in Kleingruppen erarbeiten und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungslieder • Aufwärmen nach Musik • Großgruppentanz 	

Leistungsbewertung im Fach Sport

Neben der kontinuierlichen Beobachtung der Schülerinnen und Schüler im Lernprozess und ihrer individuellen Lernfortschritte, die in der Dokumentation der individuellen Lernentwicklung erfasst werden, sind die Ergebnisse fachspezifischer Lernkontrollen zur Leistungsfeststellung heranzuziehen.

Leistungsbewertung soll sich zum überwiegenden Teil an dem Erreichen der erwarteten Kompetenzen orientieren. Darüber hinaus entscheidet jede Schule, welche weiteren bewegungsbezogenen Leistungen bewertet werden. Die Indikatoren für die Leistungsfeststellung sind den Formulierungen der erwarteten Kompetenzen zu entnehmen. (Quelle: kc_gs_sport_nib.pdf, S.20/21).

Die Sportzensur an der Elbtal-Grundschule ergibt zum größten Teil aus den erbrachten Leistungen. Des Weiteren werden das Arbeitsverhalten, das Sozialverhalten und die persönliche Entwicklung bei der Notengebung mit 30% berücksichtigt.

In den Jahrgängen 3. + 4. erfolgt eine Bewertung der leichtathletischen Leistungen nach der in der Sportfachkonferenz (Sport-FK) erarbeiteten Tabelle. Werte für die Benotung können sowohl im Sportunterricht oder bei den Bundesjugendspielen erhoben werden.

Die Sportzensur im ersten Halbjahr der 3. Klasse setzt sich zu 50% aus Leichtathletik und Spielformen zusammen, sowie 50% Schwimmen. Im zweiten Halbjahr fließt wiederum das Schwimmen mit 50% ein. Den anderen Teil der Note machen die Themengebiete aus dem zweiten Halbjahr (Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten und Laufen, Werfen, Springen).

Leistungsbeurteilung im Bereich Schwimmen

Da die Zeiträume beim Schwimmen (Öffnung des Lehrschwimmbeckens) von den Herbstferien bis zu den Osterferien variieren, müssen die Schwimmlehrkräfte die Anforderungen zum Halbjahr bzw. zum Ende des Schwimmens klar absprechen. Als Grundlage für die Beurteilung der Leistungsentwicklung dienen die Anforderungen aus den Schweizer Schwimmverband (Krebs, Pinguin, Krokodil). Die Sport-FK hat dafür Urkunden gestaltet, durch die die Schüler eine Rückmeldung über die erbrachten Leistungen erhalten. Die Schüler/Innen erhalten die Möglichkeit die Schwimmbabzeichen Seepferdchen und Bronze im Sportunterricht zu erlangen. Mögliche Anhaltspunkte für die Bewertung der Leistung und der Leistungsentwicklung im Schwimmen werden im Folgenden geschildert.

Note	bis zu den Winterferien	bis zu den Osterferien	Streckentauchen
1	15 Teilleistungen aus Krebs + Pinguin	25 Teilleistungen aus Krebs, Pinguin, Krokodil	17 m
2	12 Teilleistungen aus Krebs + Pinguin	20 Teilleistungen aus Krebs, Pinguin, Krokodil	12 m
3	9 Teilleistungen aus Krebs + Pinguin	15 Teilleistungen aus Krebs, Pinguin, Krokodil	8 m
4	6 Teilleistungen aus Krebs + Pinguin	10 Teilleistungen aus Krebs, Pinguin, Krokodil	5 m
5	3 Teilleistungen aus Krebs + Pinguin	5 Teilleistungen aus Krebs, Pinguin, Krokodil	3 m
6	< 3 Teilleistungen aus Krebs + Pinguin	< 5 Teilleistungen aus Krebs, Pinguin, Krokodil	< 3 m

	Schwimmstufen	Krebs										Pinguin										Krokodil										Allgemein								
	Name	Taucherli	Sprudelbad	Flugzeug	Bauchpfeil	Sprung	Fischauge	Luftpumpe	Seerose	Bauchpfeil mit Beinm	Froschsprung	Motorboot	Rückenpfeil	Seehund Rückenlage	Seehund Bauchlage	Purzelbaum	Handstand	Tunneltauchen	Superman	Eisbärschwimmen	Rückenschwimmen	Haifisch	Slalom mit Brustarmz	Baumstammrollen	Schraubenkraul	Köpfler	Kraul (ganze Lage)	Scheibenwischer	Kraul-Brust-Mix	Wasserstampfen	Entenfüße	50 m	200 m	Streckentauchen	Tieftauchen 90 cm	Tieftauchen 1,35 m	Tieftauchen 1,80 m			
1																																								
2																																								
3																																								
4																																								
5																																								
6																																								
7																																								
8																																								
9																																								
10																																								
11																																								
12																																								
13																																								
14																																								
15																																								
16																																								
17																																								
18																																								
19																																								
20																																								
21																																								
22																																								
23																																								
24																																								
25																																								

Leistungsbeurteilung im Bereich Leichtathletik

Die Tabellen basieren auf den Anforderungen zum Sportabzeichen.

Gold entspricht einer 1, Silber = 2, Bronze = 3,...

Es gibt einige Vorschläge aus anderen Bundesländern. Wir können einen Testlauf machen, müssen dann aber evaluieren.

30m / 50m Lauf (die 10-11 jährigen laufen 50m)

Note	Jungen			Mädchen		
	6-7	8-9	10-11	6-7	8-9	10-11
1	6,0	5,7	9,1	6,4	6,0	9,3
2	6,8	6,4	10,0	7,2	6,9	10,3
3	7,7	7,2	11,0	8,1	7,7	11,2
4	8,6	8,2	12,0	9,0	8,7	12,2
5						

Dauerlauf (in min)

Note	Jungen			Mädchen		
	6-7	8-9	10-11	6-7	8-9	10-11
1	20	23	35	17	20	30
2	15	17	25	12	15	20
3	10	12	17	8	10	15
4	6	10	12	6	8	10
5						

800m Lauf (in min)

Note	Jungen			Mädchen		
	6-7	8-9	10-11	6-7	8-9	10-11
1	4:15	3:55	3:35	4:15	4:10	4:00
2	5:00	4:40	4:20	5:00	4:50	4:40
3	5:40	5:25	5:05	5:40	5:35	5:20
4	6:30	6:05	5:35	6:30	6:20	6:00
5						

Standweitsprung (in m)

Note	Jungen			Mädchen		
	6-7	8-9	10-11	6-7	8-9	10-11
1	1,65	1,75	1,95	1,40	1,50	1,65
2	1,45	1,55	1,75	1,25	1,30	1,45
3	1,30	1,35	1,55	1,05	1,15	1,30
4	1,15	1,20	1,30	0,90	1,00	1,10
5						

Zonenweitsprung(Punkte) /Weitsprung(in m)

	Jungen			Mädchen		
Note	6-7	8-9	10-11	6-7	8-9	10-11
1	6	9	3,20	6	8	2,90
2	5	8	2,90	5	7	2,60
3	4	7	2,60	4	6	2,30
4	3	6	2,30	3	5	2,00
5						

Ballwurf (80g in m)

	Jungen			Mädchen		
Note	6-7	8-9	10-11	6-7	8-9	10-11
1	17	23	28	13	15	18
2	15	20	25	9	12	15
3	12	17	23	6	9	11
4	8	10	15	4	6	8
5						

(Stand: April 2017)