

Beobachtungsbogen zu den Kompetenzerwartungen für Klasse 3 und 4 des Faches Sport

Klasse: _____

Schuljahr: _____

Bewertung: -- (noch nicht ausreichend) - (ausreichend) 0 (befriedigend) + (gut) ++ (sehr gut)

Kompetenz- bereiche/ schwerpunkte	Kompetenzerwartungen Der Schüler / die Schülerin:	Namen der Schülerinnen und Schüler:												

1. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (z.B. Fangen, Hase und Jäger, Möhren ziehen)													
<i>Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten</i>	• spielt mit												
	• spielt mit unterschiedlichen Spielgeräten												
	• spielt in unterschiedlichen Spielrollen.												
<i>Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten</i>	• setzt Spielideen um												
	• entwickelt eigene Spielideen												
<i>Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden</i>	• kennt die Spielvereinbarungen												
	• hält sie ein												

2. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik											
Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen	• läuft bereitwillig										
	• läuft ausdauernd										
	• läuft schnell										
Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden	• springt mit / ohne Anlauf weit										
	• springt einbeinig ab und landet beidbeinig										
Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden	• wirft mit unterschiedlichen Wurfobjekten (kleinen/großen Bällen, Säckchen,.....)										
	• erprobt verschiedene Wurfarten (von unten, von oben)										

3. Bewegungen im Wasser – Schwimmen											
Wassergewöhnung, Spiel im/mit Wasser	• geht ohne Hemmungen ins Wasser										
	• legt sich auf das Wasser und gleitet										
	• kann den Kopf ins Wasser tauchen										
	• nutzt Materialien zum Spielen (Flossen, Bälle, Schwimmbretter, Tauchringe)										
Springen vom Beckenrand/Brett	<ul style="list-style-type: none"> • springt ins Wasser • kennt Sprungregeln und wendet sie an 										

Tauchen	<ul style="list-style-type: none"> • orientiert sich unter Wasser, (öffnet die Augen) 											
	<ul style="list-style-type: none"> • holt einen Gegenstand mit den Händen aus schultertiefem Wasser 											
	<ul style="list-style-type: none"> • kennt Tauchregeln und wendet sie an 											
Schwimmtechniken lernen, üben und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • schwimmt 25 m ohne Unterbrechung mit einer ausgewählten Schwimmtechnik in der Grobform 											
Schwimmabzeichen	<ul style="list-style-type: none"> • Seepferdchen 											
	<ul style="list-style-type: none"> • Bronze 											
	<ul style="list-style-type: none"> • Silber 											

4. Bewegen an Geräten – Turnen												
Gleichgewicht	<ul style="list-style-type: none"> • nutzt Geräte zum Balancieren <ul style="list-style-type: none"> ◦ vorwärts ◦ rückwärts 											
Fliegen, Drehen, Rollen	<ul style="list-style-type: none"> • lässt sich auf ungewohnte räumliche und gerätespezifische Bewegungserfahrungen (Rollbrett, Pedalo, Varussell, Schaukeln, Tonne) ein 											
Körperspannung und Kraft	<ul style="list-style-type: none"> • hat Körperspannung und Kraft aufgebaut 											
Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen	<ul style="list-style-type: none"> • erfindet und erprobt einfache Bewegungskunststücke, führt diese anderen vor und entwickelt dabei Sicherheitsbewusstsein 											
Gerätekombinationen (Bewegungslandschaft)	<ul style="list-style-type: none"> • nutzt verschiedene Gerätekombinationen für vielfältiges Bewegen 											

Elementare turnspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • führt einfache turnerische Bewegungsformen aus <ul style="list-style-type: none"> ○ Grobform: Rollen, Radschlag, Handstand ○ Stützen (z.B. Kasten/Querstange) ○ Stütz- und Niedersprünge ○ Schaukeln, Schwingen an Tauen und Ringen 										
5. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste											
Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten – auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren	<ul style="list-style-type: none"> • entdeckt und erprobt vielfältige Bewegungsformen - auch mit Handgeräten (z.B. Gymnastikbälle, Rhythmikbänder, Reifen) und Objekten - 										
	<ul style="list-style-type: none"> • und führt diese strukturgerecht aus 										
Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten	<ul style="list-style-type: none"> • erfindet, 										
	<ul style="list-style-type: none"> • erprobt und übt kleine Bewegungskunststücke (Jonglierbälle, -tücher, -ringe) 										
	<ul style="list-style-type: none"> • und zeigt sie 										
Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen	<ul style="list-style-type: none"> • passt seine/ihre Bewegungen einem vorgegebenen Rhythmus/einer vorgegebenen Musik an 										
Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen	<ul style="list-style-type: none"> • stellt mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar 										
Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> • realisiert vorgegebene Singspiele und Tänze und beachtet dabei einfache rhythmische und räumliche Kriterien 										

6. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Fuß-, Hand-, Basket-, Volleyball, Hockey)												
Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • kennt und verwirklicht die Spielideen und Absprachen einfacher Spiele • wendet spielspezifische motorische Fertigkeiten (z.B. Dribbeln beim Basketballspiel) in einfachen Spielen an • spielt nach vorgegebenen Regeln, hält diese ein und begreift deren Bedeutung für gelingendes Spiel • bringt sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend seinen/ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein • spricht über Probleme bei Nichteinhaltung von Regelungen und entwickelt erste Lösungsansätze 											

7. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport /Bootssport/ Wintersport											
Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben	• lernt die Fahreigenschaften verschiedener Gleit-, Fahr- und Rollgeräte (Rollbrett, Pedalo, Fahrrad und Roller) kennen und nutzt diese in einfach strukturierten Bewegungssituationen										
	• beachtet grundlegende Sicherheitsaspekte										
Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern	• erprobt einfache Kunststücke mit verschiedenen Gleit-, Fahr- und Rollgeräten										
Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben	• nutzt unterschiedliche räumliche Gegebenheiten zum Gleiten, Fahren und Rollen (Rollbrettführerschein)										

8. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport											
Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen	<ul style="list-style-type: none"> erprobt Ringen und Kämpfen in spielerischer Form 										
	<ul style="list-style-type: none"> hält vorgegebene Regeln ein und bespricht ihre Bedeutung 										
	<ul style="list-style-type: none"> erkennt und akzeptiert unterschiedliche Voraussetzungen der Gegnerin/des Gegners und geht unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um 										
	Note (ab Ende Klasse 2):										

Die Kinder werden gemäß ihrer Klassenstufe/Alter angemessen beurteilt.
Geschlechtsspezifische Verhaltensunterschiede sowie Erschwernisse auf Grund spezifischer Förderbedürfnisse werden dabei berücksichtigt.