

Beobachtungsbogen zu den Kompetenzerwartungen des Faches Sport Ende SEP 2 (bei Bedarf SEP 3)

Klasse: _____

Schuljahr: _____

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

Kompetenzbereiche/ schwerpunkte	Kompetenzerwartungen Der Schüler / die Schülerin:	Namen der Schülerinnen und Schüler:									
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (Ist nicht Bestandteil der Bewertungsstufen, aber hilfreich bei der Ermittlung des Förderbedarfes)											
Fernsinne üben	<ul style="list-style-type: none"> bewegt sich im Raum und nutzt dabei unterschiedliche Wahrnehmungshilfen (z.B. Laufen zu Trommelschlägen, Laufen auf Linien, Spiele mit Signalkarten) 										
Nahsinne üben	<ul style="list-style-type: none"> kennt eigene Körperteile (Körperschema) 										
	<ul style="list-style-type: none"> zeigt Eigenwahrnehmung beim Spielen und Bewegen (z.B. Treppen steigen, Statuen bauen) 										
Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren	<ul style="list-style-type: none"> kann Druck und Zug aufbauen (z.B. Trampolin springen, Rüben ziehen, schieben mit Stock auf dem Rollbrett) 										
Koordination und Kondition	<ul style="list-style-type: none"> entwickelt koordinative Fähigkeiten 										
	<ul style="list-style-type: none"> entwickelt konditionelle Fähigkeiten 										

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

3. 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	<ul style="list-style-type: none"> wirft mit unterschiedlichen Wurfobjekten (kleinen/großen Bällen Säckchen,.....) 										
	<ul style="list-style-type: none"> erprobt verschiedene Wurfarten (von unten, von oben) 										

4. Bewegen an/mit Geräten – Turnen											
Gleichgewicht	<ul style="list-style-type: none"> nutzt Geräte zum Balancieren (vor-/rückwärts Langbank, Tonne, Drehteller) 										
Fliegen, Drehen, Rollen, Fahren	<ul style="list-style-type: none"> lässt sich auf ungewohnte räumliche und gerätespezifische Bewegungserfahrungen (Rollbrett, Pedalo, Roller, Fahrrad, Varussell, Schaukeln, Tonne) ein. beachtet grundlegende Sicherheitsaspekte nutzt unterschiedliche räumliche Gegebenheiten zum Gleiten, Fahren und Rollen (Rollbrettführerschein) 										
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 turnerspezifische 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 - 									
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 (Völker-, Brenn- und Fußball ...)											
Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen	<ul style="list-style-type: none"> • kennt die Spielideen und Absprachen einfacher Spiele • und setzt sie motorisch um. 										
Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern	<ul style="list-style-type: none"> • spielt nach vorgegebenen Regeln, hält diese ein und begreift deren Bedeutung für gelingendes Spiel 										
	<ul style="list-style-type: none"> • spricht über Probleme bei Nichteinhaltung von Regelungen • findet erste gemeinsame Lösungsansätze 										
7. 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 										
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.