

Folgende Fähigkeiten haben einen wichtigen Einfluss auf die Leistungsbewertung im
 Fach: Sport / Schwimmen

Klasse	Fähigkeiten
1/2	<p><u>Sport</u> Du hast neue Bewegungsformen / Techniken dazugelernt, so z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung entwickeln und erproben • schnell, ausdauernd, koordiniert laufen • Geschicklichkeits- und Balancieranforderungen bewältigen • unterschiedliche Lauf tempi erproben (Steigerungsläufe, Dauerläufe) • weit-, hoch-, hinüber- und herunterspringen • unterschiedliche Wurfarten mit unterschiedlichen Wurfobjekten • Hängen, Schaukeln, Schwingen • Drehen, Rollen mit dem Körper • Klettern, Erklimmen, Hangeln • kleine akrobatische Kunststücke • mit Reifen, Bändern, Bällen, Seilchen alleine oder mit Partner oder der Gruppe • einfache tänzerische, rhythmische Bewegungsabläufe • Werfen - Fangen, Passen - Stoppen, Prellen - Werfen • Elementarformen der Rückschlagspiele • Gleiten, Fahren, Rollen mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten • Zieh- und Schiebekämpfe • In unterschiedlichen Körperlagen Ringen und Kämpfen <p>Du führst die erlernten Bewegungen geschickt und koordiniert aus. Du zeigst in Übungs- und Spielsituationen Anstrengungsbereitschaft. Du kannst mit anderen kooperieren. Du hältst dich an vereinbarte Spielregeln. Du kannst mit anderen wettkämpfen.</p> <p><u>Schwimmen</u> Du verfügst über Kompetenzen im Bereich Bewegen im Wasser - Schwimmen, so z. B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Möglichkeiten des Bewegens im Wasser • Vorgegebene Bewegungsformen im Wasser technikgerecht nachvollziehen • sich unter Wasser orientieren und einen Gegenstand mit den Händen aus schultertiefem Wasser mit geöffneten Augen holen

	<ul style="list-style-type: none"> • aus unterschiedlichen Positionen im Wasser Sprünge erfinden und nachvollziehen • 25 m ohne Unterbrechung schwimmen
3/4	<p><u>Sport</u> Du hast neue Bewegungsformen / Techniken dazugelernt, so z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung entwickeln und erproben • schnell, ausdauernd, koordiniert laufen • Geschicklichkeits- und Balancieranforderungen bewältigen • unterschiedliche Lauf tempi erproben (Steigerungsläufe, Dauerläufe) • weit-, hoch-, hinüber- und herunterspringen • unterschiedliche Wurfarten mit unterschiedlichen Wurfobjekten • Hängen, Schaukeln, Schwingen • Drehen, Rollen mit dem Körper • Klettern, Erklimmen, Hangeln • kleine akrobatische Kunststücke • mit Reifen, Bändern, Bällen, Seilchen alleine oder mit Partner oder der Gruppe • einfache tänzerische, rhythmische Bewegungsabläufe • Werfen - Fangen, Passen - Stoppen, Prellen - Werfen • Elementarformen der Rückschlagspiele • Gleiten, Fahren, Rollen mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten • Zieh- und Schiebekämpfe • In unterschiedlichen Körperlagen Ringen und Kämpfen <p>Du führst die erlernten Bewegungen geschickt und koordiniert aus. Du zeigst in Übungs- und Spielsituationen Anstrengungsbereitschaft. Du kannst mit anderen kooperieren. Du hältst dich an vereinbarte Spielregeln. Du kannst mit anderen wettkämpfen.</p>

Du zeigst bei Spielen taktisches *Geschick*.

Schwimmen

Du verfügst über Kompetenzen im Bereich *Bewegen im Wasser*

- Schwimmen, so z. B.

- Verschiedene Möglichkeiten des *Bewegens im Wasser*
- Vorgegebene Bewegungsformen im Wasser technikgerecht nachvollziehen
- sich unter Wasser orientieren und einen *Gegenstand* mit den Händen aus schulertiefem Wasser mit geöffneten Augen holen
- aus unterschiedlichen Positionen im Wasser Sprünge erfinden und nachvollziehen
- 25 m ohne Unterbrechung schwimmen
- Sprünge aus unterschiedlichen Höhen ins Wasser erfinden und nachvollziehen
- Einfache Form des Startsprunges
- Tief- und Streckentauchen
- Tauchregeln kennen und anwenden
- Ausdauerndes Schwimmen (Ziel: 200 m bis 400m)