

Leistungsbewertung Sport Eingangsstufe

Thema und Schwerpunkt: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (18 Std.*)

Name	kann sich im Raum bewegen	nimmt seinen Körper wahr	kann anspannen und entspannen	koordinative und konditionelle Fähigkeiten	kann Regeln einhalten

*: kann ich super

++: kann ich gut

+: kann ich ein bisschen

-: muss ich noch üben

Eingangsstufe

Thema und Schwerpunkt: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (18 Std.)

Name	laufen	springen	werfen	kann Regeln einhalten

*: kann ich super

++: kann ich gut

+: kann ich ein bisschen

-: muss ich noch üben

Eingangsstufe

Thema und Schwerpunkt: Bewegen an Geräten - Turnen (18 Std.)

Name	balancieren	drehen	rollen	Körperspannung	Kunststücke erfinden	Ausführung von turnerischen Bewegungen	kann Regeln einhalten

*: kann ich super

++: kann ich gut

+: kann ich ein bisschen

-: muss ich noch üben

Thema und Schwerpunkt: Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz (18 Std.)

Eingangsstufe

Name	Bewegungsformen entdecken und erproben	Bewegungskunststücke erfinden und erproben	Bewegungen vorgegebener Musik anpassen	mit Bewegung Gefühle und Alltagssituationen dar	vorgegebene Tänze ausführen

*: kann ich super ++: kann ich gut +: kann ich ein bisschen -: muss ich noch üben

Thema und Schwerpunkt: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (18 Std.)

Eingangsstufe

Name	Anwenden spielspezifischer Fertigkeiten	Elementare taktische Verhaltensweisen	Spielen nach vorgegebenen Regeln	technische und taktische Verhaltensweisen in Grundformen ausgewählter Sportspiele anwenden

*: kann ich super

++: kann ich gut

+: kann ich ein bisschen

-: muss ich noch üben

Thema und Schwerpunkt: Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport (18 Std.)**Eingangsstufe**

Name	Fahreigenschaften verschiedener Fahr- und Rollgeräte nutzen	Beachten der Sicherheitsaspekte	Kunststücke erproben und auf unterschiedliche räumliche Gegebenheiten anwenden

*: kann ich super ++: kann ich gut +: kann ich ein bisschen -: muss ich noch üben

Thema und Schwerpunkt: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport (18 Std.)

Eingangsstufe

Name	Ringen und Kämpfen in spielerischer Form erproben	Einhaltung von Regeln, achtsamer Umgang mit anderen	elementare technische Fertigkeiten	taktische Fähigkeiten

*: kann ich super

++: kann ich gut

+: kann ich ein bisschen

-: muss ich noch üben

Klassen 3 und 4

Thema und Schwerpunkt: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (13 Std.)

Eingangsstufe

Name	kann sich im Raum bewegen	nimmt seinen Körper wahr	kann anspannen und entspannen	koordinative und konditionelle Fähigkeiten	kann Regeln einhalten

*: kann ich super ++: kann ich gut +: kann ich ein bisschen -: muss ich noch üben

Klassen 3 und 4

Thema und Schwerpunkt: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (13 Std.)

Name	neue Spiel- und Bewegungsräume mit unterschiedlichen Materialien erfinden	gefundene Spielideen dokumentieren	Spielabsichten anderer aufnehmen und respektieren

*: kann ich super ++: kann ich gut +: kann ich ein bisschen -: muss ich noch üben

Klassen 3 und 4

Thema und Schwerpunkt: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (13 Std.)

Spiel: _____

Name	Spielideen komplexerer Spiele verwirklichen und verändern	spielspezifische motorische Fertigkeiten	spieltaktische Elemente nutzen	Regelverständnis

*: kann ich super ++: kann ich gut +: kann ich ein bisschen -: muss ich noch üben

Klassen 3 und 4

Thema und Schwerpunkt: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport (13 Std.)

Name	Ringen und Kämpfen erproben	Regel Einhaltung	elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten	eigene Kampfformen erfinden und erproben

*: kann ich super ++: kann ich gut +: kann ich ein bisschen -: muss ich noch üben

Klassen 3 und 4

Thema und Schwerpunkt: Bewegen im Wasser - Schwimmen (75 Std.)

Name	Wassergewöhnung/ Wasserbewältigung	Springen (vom Beckenrand, Startblock, Sprungturm)	Tauchen (Streckentauchen, Tiefentauchen)	Schwimmtechnik (Armzug, Beinschlag)

*: kann ich super ++: kann ich gut +: kann ich ein bisschen -: muss ich noch üben