## Arbeitsplan Sport der Rußheideschule

Klasse 3

Zeitleiste	Bereich	Schwerpunkt	Kompetenzerwartung	Thema
Schuljahres- beginn	Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben	Die SuS erweitern und verbessern ihre spielspezifischen motorischen Fertigkeiten	Fangen und Werfen an individualisierten Stationen 10er Fangen, Jägerball, Schweinchen in der Mitte, Zombie-Ball
bis zu den Weihnachtsferien		Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern	Die SuS kennen und verwirklichen die Spielidee. Die SuS nutzen spieltaktische Elemente situationsgerecht und erkennen ihre Bedeutung für gelingende Spielhandlungen	Völkerball, Völkerball in Variationen. SuS modifizieren die Regelvorgaben vor dem Hintergrund bekannter Spielprobleme
bis zu den Osterferien	Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen.	Die SuS erproben Ringen und Kämpen in spielerischer Form, halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung.	Zieh- und Schiebekämpfe erproben In unterschiedlichen Körperlagen Ringen und Kämpfen z.B. Medizinballkampf, Hahnenkampf und Hockkampf
bis zu den Sommerferien	Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige	Die SuS erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte	Staffelläufe Begegnungsstaffel, Umkehrstaffel Partnerläufe,

Lauferfahrungen	Laufanforderungen und	Ausdauerläufe
machen.	gestalten ihr Lauftempo	
	situationsgerecht.	
Den Körper beim	Die SuS erfüllen	Weitspringen auch über Hindernisse
Springen erleben und	vorgegebene und	
vielfältige	selbstgesetzte	
Sprungformen	Sprunganforderungen	
entdecken, ausprägen	und springen	
und anwenden.	koordiniert.	
Vielfältige Wurfarten	Die SuS wenden	Wurfstationen zu hohen, weiten und
entdecken, ausprägen	situationsangemessen	festen Zielen. Werfen in Zonen.
und anwenden.	verschiedene Wurfarten	Verschiedene Wurfspiele.
	an und werfen	
	koordiniert mit	
	unterschiedlichen	
	Wurfobjekten.	