

# Vorschule: Kompetenzorientierte Jahresplanung Bewegungs- und Sportunterricht 2009/2010

## Allgemeine Angaben

Die vorliegende Jahresplanung der Kindergartenklasse in Kappel (SO) orientiert sich an den Output-Kompetenzen des Projektes qims.ch. Unsere Turnstunde (70 Min.) findet einmal in der Woche mit 25 Kindern im Alter von 5 und 6 Jahren in einer durchschnittlich ausgestatteten Turnhalle statt.

## Hinweise zur Planung

Die vorliegende Planung stützt sich auf das *Lehrmittel für die Vorschule* (vgl. Band 1), das Lehrmittel *J&S Kids Praktische Beispiele* (Verweis in der Planung → vgl. J+S Kids) sowie auf das Projekt qims.ch ab. Alle von qims.ch vorgeschlagenen Kompetenzen sollen über das Jahr verteilt berücksichtigt werden. Da ein vertiefter Einbezug aller Aspekte nicht möglich ist, habe ich in diesem Schuljahr den Aufbau der Kompetenz *Spielen* und den Bereich *Balancieren, Klettern, Drehen* als Schwerpunkte definiert.

Zu dieser Kompetenz gehört einerseits die Handhabung des Spielgeräts und andererseits ein konkreter Spielaufbau vom *Nebeneinander – Miteinander* zum *Miteinander – Gegeneinander*. Dieser Aufbau kann nur umgesetzt werden, wenn diese Spielfähigkeit während des ganzen Jahres immer wieder thematisiert wird. Die anderen Kompetenzbereiche werden ebenfalls, in unterschiedlichen Abständen und in geringerer Anzahl, über das ganze Jahr verteilt, berücksichtigt. In ausgeprägter Anzahl findet sich der Bereich *Balancieren, Klettern, Drehen*, welcher sich aus vielen verschiedenen Kompetenzen zusammensetzt und in diesem Kindergartenjahr besonders intensiv berücksichtigt wird.

Die Kinder sollen somit zu verschiedenen Zeitpunkten die Möglichkeit haben sich im Rahmen einer bestimmten Kompetenz zu bewegen. Nur die Kompetenz *Rotationen* ist in Form eines Blockinhalts geplant. In erster Linie interessieren mich das Verhalten und die Reaktion der Kinder, wenn sie an mehreren aufeinanderfolgenden Sequenzen die Möglichkeit haben sich zur gleichen Kompetenz zu bewegen und selber Fortschritte (z. B. Mut, Fertigkeit) zu machen.

Die vorgeschlagene Planung ist eine Möglichkeit, könnte jedoch mit einem anderen Schwerpunkt ebenso umgesetzt werden.

Als visuelle Unterstützung und zur Erleichterung des Überblicks wurden die Kompetenzen des gleichen Bereichs mit derselben Farbe markiert.

## Überprüfung der Kompetenzen

Die Anlässe zur Überprüfung der verschiedenen Kompetenzen können auf [www.qims.ch](http://www.qims.ch) (Outputkompetenzen) bezogen werden.

Damit können einzelne Kompetenzen nach Abschluss einer wiederholten Übungsphase überprüft, bzw. genauer beobachtet werden. Die Überprüfung aller Kompetenzen einer Stufe ist in einem Jahr nicht möglich und macht zudem keinen Sinn.

Eine weitere Möglichkeit sehe ich darin, eine Zweijahresplanung zu erstellen.

Die Überprüfung bzw. Beobachtung könnte auch zu Beginn des Jahres/ einer Übungsphase durchgeführt und zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden. Dies ist aus förderdiagnostischer Perspektive sinnvoll.

Das Wort „Test“ soll in dieser Form in der Vorschule nicht verwendet werden. Vielmehr können die von qims.ch zur Verfügung gestellten Tests den Unterrichtsinhalt bereichern. Sie liefern Ideen zur vielseitigen Förderung der entsprechenden Kompetenzen aus kompetenzorientierter Sichtweise. Dabei soll nicht die Bewegungsfertigkeit sondern die Vielseitigkeit gefördert werden.

Eine bestimmte Auswahl bringt's, das übrige Material bereichert den Unterricht!

## Übergeordnete Kompetenzen

Die unten stehenden übergeordneten Kompetenzen habe ich separat aufgeführt, da diese in der Vorschule immer wieder als Einzelteile in fast jeder Turnstunde vorkommen. Es macht für mich keinen Sinn, zu diesen Kompetenzen eine ganze Lektion durchzuführen, was ihren Wert nicht mindern soll. Zwei von diesen können ausserhalb der Turnlektion, im Kindergarten durch Beobachtung überprüft werden.

Der Bereich *Im Freien* bzw. die Kompetenz zur *Wassergewöhnung* kann in der Planung nur bedingt berücksichtigt werden, da keine Benützung eines Schwimmbades möglich ist.

Auf dieser Altersstufe soll der Umgebungswechsel (in Anlehnung an J+S Kids, vgl. *J+S Kids*, S.42ff) eine besondere Bedeutung erhalten. Die Bewegungserfahrung der Kinder soll sich wenn möglich auf andere Erfahrungsbereiche (Schnee, Eis, Wasser, Wald).

## Übergeordnete Kompetenzen

Übergeordneter Bereich	Bereich	Kompetenz	Inhaltliche Umsetzung
Konditionell – energetischer Bereich	Gesundheit (A1_VS)	Sich täglich vielseitig bewegen	Im Kindergarten an Bewegungsstationen, Bewegungsspiele, bewegte Pausen, <i>Überprüfung und Beobachtung im Kindergarten</i> (Überprüfung: <i>Pausenaktivitäten</i> )
Bewegen, Darstellen, Tanzen	Eigenen Körper wahrnehmen (B1_VS)	Die eigenen Körperteile spüren und benennen können	Im Kindergarten fördern, wird im Bewegungsunterricht vorausgesetzt, bzw. angewendet, <i>Überprüfung und Beobachtung im Kindergarten</i> (Überprüfung: <i>Rettungsdienst</i> ) vgl. <i>J+S Kids</i> , S.7
Laufen, Springen, Werfen	Reaktion und Schnelligkeit (D1_VS)	Auf Reize reagieren und Bewegungen darauf anpassen und in einer Spielsituation anwenden können	Spielformen (Fangspiele, Ballspiele), Aufwärmen, Spezifische Aufgaben in der Postenarbeit

## Wochenplanung (W= Kalenderwoche)

W	Übergeordneter Bereich	Bereich	Kompetenz	Inhaltliche Umsetzung, Schwerpunkt
34	Orientierung	Raum-orientierung	Sich im Raum orientieren können	Kennenlernen des Ablaufs (Weg, Umziehen), Räumlichkeiten, Regeln, Umziehen, Fangspiel „Tunnelfangen“ vgl. <i>J+S Kids</i> , S.8
35	Spielen	Fangspiele	Einfache Fangspiele kennen und spielen können	Fangspielformen, Kleine Geräte: Bändeli
36	Orientierung Spielen		Sich mit unterschiedlichem Material vielseitig bewegen können/ Material aufstellen und wegräumen können	Kleine Geräte: Bändeli und Langbänke, verschiedene Spielformen zur Orientierung vgl. <i>J+S Kids</i> , S.28ff
37	Spielen Bewegen, Darstellen, Tanzen	Darstellen (B2_VS)	Sich mit unterschiedlichem Material vielseitig bewegen können Ein Tier unter verschiedenen Bedingungen pantomimisch darstellen können	Kleine Geräte: Bändeli, Langbank und Reifen, Gangarten, Tierpantomime,
38	Spielen	Ball führen (E2_VS) Werfen/ Fangen (E3_VS)	Sich mit dem Ball vielseitig fortbewegen können/ Verschiedene Gegenstände werfen und/oder fangen können	Kleine Geräte: Bälle Spielaufbau 1: Nebeneinander - Miteinander
39	Spielen	Ball führen (E2_VS) Werfen/ Fangen (E3_VS)	Sich mit dem Ball vielseitig fortbewegen können/ Verschiedene Gegenstände werfen oder fangen können	Posten: Ballposten (zielen, werfen – fangen, transportieren, rollen – führen) Spielaufbau 1: Nebeneinander - Miteinander

W	Übergeordneter Bereich	Bereich	Kompetenz	Inhaltliche Umsetzung, Schwerpunkt
Herbstferien				
43	Spielen	Ball führen (E2_VS) Werfen/ Fangen (E3_VS) Treffsicherheit (E1_VS)	Sich mit dem Ball vielseitig fortbewegen können/ Verschiedene Gegenstände werfen oder fangen können/ Über eine angemessene Treffsicherheit verfügen	Posten: Kombination bekannter Materialien und Aufgabenstellungen, Selbständiges Aufstellen und Wegräumen Spielaufbau 2: Nebeneinander - füreinander
44	Laufen, Springen, Werfen/ Balancieren, Klettern, Drehen	Rhythmisch hüpfen und springen (D3_VS) Balancieren (C1_VS)	Rhythmisch hüpfen/ springen können Auf verschiedenen Geräten balancieren können	Seil, Schwungseil, Reifen Posten: Balancieren auf stabilem Untergrund, Hüpfformen (Postenbeispiele: <i>Futter holen, Baumstamm querem, Hochseil A</i> ) vgl. J+S Kids, S.12
45	Laufen, Springen, Werfen Balancieren, Klettern, Drehen	Ausdauernd laufen Rutschen und Gleiten (C5_VS)	Beim Rutschen und Gleiten das Gleichgewicht halten können Material aufstellen und wegräumen können	Überprüfung Ausdauernd laufen: <i>Pferde in der Herde (als Standortbestimmung)</i> Kleine Geräte: Matten klein, mittel
46	Balancieren, Klettern, Drehen	Klettern (C2_VS) Rutschen und Gleiten (C5_VS)	Sicher und vielseitig klettern können Beim Rutschen und Gleiten das Gleichgewicht halten können	Grosse Geräte: Barren, Langbank, Sprossenwand vgl. J+S Kids, S.20
47	Balancieren, Klettern, Drehen	Klettern (C2_VS)	Sicher und vielseitig klettern können Sich fallen lassen können Material aufstellen und wegräumen können	Posten: Klettern, Springen, Fallen (Postenbeispiele: <i>Felswand querem, Berg übersteigen, Felswand mit Seil bezwingen</i> )
48	Spielen	Ball führen (E2_VS)	Sich mit dem Ball vielseitig fortbewegen können Miteinander – gegeneinander spielen können (kleine Gruppen)	Spielposten Spielaufbau 2: Miteinander - füreinander
49	Balancieren, Klettern, Drehen	Balancieren (C1_VS)	Auf verschiedenen Geräten balancieren können	Posten: Balancieren auf labilem Untergrund (Postenbeispiele: <i>Hochseil BC, Wippe</i> ) vgl. J+S Kids, S.15
50	Balancieren, Klettern, Drehen	Rotationen (C3_VS)	Vielseitige Rotationen ausführen können	Posten: Drehen (Postenbeispiele: <i>Walze, Kugel, Fliegende Rolle, Baumstamm</i> )
51		Weihnachtswunschturnen		Inhalt richtet sich nach den Wünschen der Kinder, wird mit ihnen im Voraus besprochen
Weihnachtsferien				

W	Übergeordneter Bereich	Bereich	Kompetenz	Inhaltliche Umsetzung, Schwerpunkt
2	Spielen Bewegen, Darstellen, Tanzen	Rhythmisch Bewegen (B3_VS)	Miteinander – nebeneinander spielen können (Kleine Gruppen) Sich der Musik angepasst bewegen können	Spielaufbau 3: Miteinander - Nebeneinander Verschiedene Rhythmen darstellen, einfache Schrittfolgen ausführen und kombinieren (Beispiel: <i>Käfertanz</i> ) vgl. <i>J+S Kids</i> , S.24
3	Laufen, Springen, Werfen / Spielen	Reaktion und Schnelligkeit (D1_VS) Werfen/ Fangen (E3_VS)	Auf Reize reagieren, Bewegungen darauf anpassen und in einer Spielsituation anwenden können Verschiedene Gegenstände werfen oder fangen können	Stafettenformen Spielformen mit dem Ball Aufbau 3: Miteinander – Nebeneinander
4	Balancieren, Klettern, Drehen/ Konditionell – energetischer Bereich	Schaukeln und Schwingen (C4_VS) Kraft einsetzen (A2_VS)	Vielseitig durch den Raum schwingen können Kraft einsetzen beim Stützen und Hangen	5 Ringpaare, Hüpf-, Sprung- und Stützposten als Ergänzung
5	Balancieren, Klettern, Drehen	Balancieren, Klettern und Drehen	Bewegungsanforderungen verschiedener Geräte kombinieren können	Posten: Mut tut gut vgl. <i>J+S Kids</i> , S. 15
Sportferien				
8	Balancieren, Klettern, Drehen	Rotationen (C3_VS)	Vielseitige Rotationen ausführen können	Posten: Drehen (Langbank, Schräge Ebene, Reuterbrett, Walze, Ringe) vgl. <i>J+S Kids</i> , S. 18
9	Balancieren, Klettern, Drehen	Rotationen (C3_VS)	Vielseitige Rotationen ausführen können	Posten: Drehen in komplexerer Anordnungen (Kombination mehrerer Rotationen in erschwerten Situationen: Walze, Reck)
10	Spielen/ Balancieren, Klettern, Drehen	Rutschen und Gleiten (C5_VS)	Fangspiele spielen können Beim Rutschen und Gleiten das Gleichgewicht halten können	Evtl. Spiele draussen im Schnee/ Eisbahn/ Schlitteln vgl. <i>J+S Kids</i> , S.34
11	Balancieren, Klettern, Drehen Konditionell – energetischer Bereich	Rotationen (C3_VS) Balancieren (C1_VS) Kraft einsetzen (A2_VS)	Vielseitige Rotationen ausführen können  Auf verschiedenen Geräten balancieren können Kraft einsetzen beim Stützen	Posten: Drehen, Balancieren (labil. stabiler Untergrund, grosser Bodenabstand: Reck, Kasten und Langbank)  <i>Überprüfung Balancieren: Hochseil ABC</i>
12	Spielen	Treffsicherheit (E1_VS) Ball führen (E2_VS)	Über eine angemessene Treffsicherheit verfügen Sich mit dem Ball vielseitig fortbewegen können	Kurz Spielposten (Ballon, Ball im Reif, Wand-Ball) Spielaufbau 4: Miteinander – gegeneinander <i>Überprüfung Werfen/ Fangen: Ballontrick, Ball im Reifen fangen, 5x Ball an die Wand</i>

W	Übergeordneter Bereich	Bereich	Kompetenz	Inhaltliche Umsetzung, Schwerpunkt
13	Balancieren, Klettern, Drehen/ Konditionell – energetischer Bereich	Schaukeln und Schwingen (C4_VS) Kraft einsetzen (A2_VS)	Vielseitig durch den Raum Schwingen können Kraft einsetzen beim Hangen	Posten: Kombination Schwingen, Hangen und Stützen (Ringe, Taue, Reck) <i>vgl. J+S Kids, S.22</i>
14	Bewegen, Darstellen, Tanzen Balancieren, Klettern, Drehen/ Laufen, Springen, Werfen	Darstellen (B2_VS) Klettern (C2_VS)  Ausdauernd laufen (D2_VS)	Ein Tier darstellen und verschiedenen Bewegungsaufgaben lösen können: Klettern, Ausdauernd laufen	Postenarbeit: Osterhasenturnen (Sprossenwand, Osterhasenkarre stossen, Eiertransport, Hasenhupf, etc.)
Frühlingsferien				
17	Balancieren, Klettern, Drehen	Rotationen (C3_VS) Schaukeln und Schwingen (C4_VS)	Vielseitige Rotationen ausführen können Vielseitig durch den Raum Schwingen können	Posten mit unterschiedlichen Anforderungen im Bereich Rotation, Schwingen und Hangen  <b>Überprüfung Rotationen: Walze</b>
18	Bewegen, Darstellen, Tanzen	Rhythmisch Bewegen (B3_VS) Darstellen (B2_VS)	Sich der Musik angepasst bewegen können Ein Tier /etwas Spezifisches unter verschiedenen Bedingungen darstellen können	Gangarten ausführen, erfinden und festigen, Tanzen <b>Überprüfung Rhythmisch bewegen: Käfertanz, Käfertanz selber tanzen, evtl. Käfertanz selber gestalten (oder dies im KG überprüfen)</b> <i>vgl. J+S Kids, S.24</i>
19	Balancieren, Klettern, Drehen	Klettern, Balancieren, Rotationen	Bewegungsanforderungen verschiedener Geräte kombinieren können	Posten „Mut tut gut“
20	Spielen Laufen, Springen, Werfen	Treffsicherheit (E1_VS)  Ausdauernd laufen (D2_VS)	Miteinander – gegeneinander Spielen können Über eine angemessene Treffsicherheit verfügen Verschiedene Spielformen regelkonform spielen können Über längere Zeit hinweg laufen können	Spielposten Spieldaufbau: 2 - 4 Verschiedene Spielformen zum Miteinander
21	Balancieren, Klettern, Drehen	Rotationen (C3_VS)	Vielseitige Rotationen ausführen können	Posten mit differenzierten Anforderungen im Bereich Rotationen, <b>Überprüfung Rotationen: Baumstamm, Fliegende Rolle vorwärts</b>
22	z. B. Kämpfen und Raufen	Reserve		<i>vgl. J+S Kids, S.32</i>
23	Laufen, Springen, Werfen	Rhythmisch hüpfen und springen (D3_VS)	Rhythmisch Hüpfen und Springen können, Sprungformen kombinieren können ()	Gummitwist, Seil

W	Übergeordneter Bereich	Bereich	Kompetenz	Inhaltliche Umsetzung, Schwerpunkt
24	Laufen, Springen, Werfen Spielen Im Freien	Reaktion und Schnelligkeit (D1_VS) Wassergewöhnung	Auf Reize reagieren und Bewegungen darauf anpassen können  Vielseitiger Umgang mit Wasser ausserhalb des Schwimmbeckens	Spiele im Freien, Spielbeispiel: <i>Kuckuck</i>  Wasserspiele: Transport, Spritzen, etc.
25	Im Freien Laufen, Springen, Werfen	Orientierung Ausdauernd laufen (D2_VS)	Sich ausserhalb des Kindergartens orientieren können Über längere Zeit hinweg laufen können	<b>Überprüfung Ausdauernd laufen:</b> <i>Pferde in der Herde, Hindernislauf der Pferdeherde, Hindernislauf der Pferde</i> Foto-OL auf klar eingegrenztem Schulhausareal: Punkte sammeln
26	Im Freien Spielen	Orientierung Spielformen Ball führen (E2_VS)	Sich ausserhalb des Kindergartens orientieren können Verschiedene Spielformen anwenden und umsetzen können Sich mit dem Ball vielseitig fortbewegen können	Aussenturnplatz Versteckis, Zeitung lesen, Hochfangis, etc. <b>Überprüfung Ball führen:</b> <i>Prellen, Dribbeln im Zauberwald, Hundespaziergang</i>
27		Reserve		Spiele im Freien, Wald
28		Abschlussstunde		Abschlussstunde: Inhalt richtet sich nach den Wünschen der Kinder, wird mit ihnen im Voraus besprochen