Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Lernen 2022

Förderschwerpunkt Lernen

Teil C | Fach

Bewegung, Spiel und Sport

1. Juli 2022

BP2022BW\_SOP\_LERNEN\_TEIL-C\_BSS\_\_RC11\_\_20220707@1346#Mi

Impressum

Bemerkung: Die Eigenschaften und Werte der nachfolgenden Tabelle werden in das Impressum der Druckfassung übernommen.

|  |  |
| --- | --- |
| KEY | VALUE |
| Kultus und Unterricht | Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg |
| Ausgabe C | Bildungsplanhefte |
| Herausgeber | Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg,  Postfach 103442, 70029 Stuttgart |
| Bildungsplanerstellung | Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung, Heilbronner Stra0e 314, 70469 Stuttgart (www.zsl.kultus-bw.de) |
| Internet | www.bildungsplaene-bw.de |
| Verlag und Vertrieb | Neckar-Verlag GmbH, Klosterring 1, 78050 Villingen-Schwenningen |
| Urheberrecht | Fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes beziehungsweise der Satzordnung für kommerzielle Zwecke nur mit Genehmigung des Herausgebers. |
| Technische Umsetzung der Onlinefassung | pirobase imperia GmbH, Von-der-Wettern-Straße 27, 51149 Köln |
| Bildnachweis | Semjon Sergejew, Fellbach |
| Gestaltung | Ilona Hirth Grafik Design GmbH, Karlsruhe |
| Druck | N.N.  Alle eingesetzten beziehungsweise verarbeiteten Rohstoffe und Materialien entsprechen den zum Zeitpunkt der Angebotsabgabe gültigen Normen beziehungsweise geltenden Bestimmungen und Gesetzen der Bundesrepublik Deutschland. Der Herausgeber hat bei seinen Leistungen sowie bei Zulieferungen Dritter im Rahmen der wirtschaftlichen und technischen Möglichkeiten umweltfreundliche Verfahren und Erzeugnisse bevorzugt eingesetzt.  Juli 2022 |
| Bezugsbedingungen | Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Bildungsplanhefte erfolgt automatisch nach einem festgelegten Schlüssel. Der Bezug der Ausgabe C des Amtsblattes ist verpflichtend, wenn die betreffende Schule im Verteiler (abgedruckt auf der zweiten Umschlagseite) vorgesehen ist (Verwaltungsvorschrift vom 22. Mai 2008, K.u.U. S. 141).  Die Bildungsplanhefte werden gesondert in Rechnung gestellt.  Die einzelnen Reihen können zusätzlich abonniert werden. Abbestellungen nur halbjährlich zum 30. Juni und 31. Dezember eines jeden Jahres schriftlich acht Wochen vorher bei der Neckar-Verlag GmbH, Postfach 1820, 78008 Villingen-Schwenningen |

Ergänzende Metainformationen

Bemerkung: Die Eigenschaften und Werte der nachfolgenden Tabelle werden im CMS hinterlegt und können beispielsweise beim PDF-Export ausgelesen und weiterverwendet werden.

|  |  |
| --- | --- |
| KEY | VALUE |
| ZSL35\_SRC\_FORMAT | ZSLBW-BP2022BW-SOP-MSWORD-V1.13 |
| ZSL35\_SRC\_FILENAME |  |

SKIP\_IMPORT\_BEGIN

Inhaltsverzeichnis

1 Leitgedanken zum Kompetenzerwerb 4

1.1 Bildungsgehalt des Faches Bewegung, Spiel und Sport 4

1.1.1 Beitrag von Bewegung, Spiel und Sport zu den Leitperspektiven und Lebensfeldern 4

1.2 Kompetenzen 6

1.2.1 Prozessbezogene Kompetenzen 6

1.2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen 6

1.3 Didaktische Hinweise 7

2 Kompetenzfelder 10

2.1 Grundstufe 10

2.1.1 Körperwahrnehmung und Bewegungserfahrungen 10

2.1.2 Spielen – Spiele – Spiel 11

2.1.3 Laufen – Springen – Werfen 13

2.1.4 Bewegen an Geräten 15

2.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen 16

2.1.6 Bewegungskünste 17

2.1.7 Bewegen im Wasser / Schwimmen 18

2.1.8 Fahren – Rollen – Gleiten 20

2.1.9 Miteinander und gegeneinander kämpfen 22

2.1.10 Erlebnispädagogik 24

2.1.11 Trendsportarten / Regionale Sportarten 25

2.1.12 Orientierung – Sicherheit – Hygiene 26

3 Anhang 28

3.1 Verweise 28

3.2 Abkürzungen 28

SKIP\_IMPORT\_END

Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

Bildungsgehalt des Faches Bewegung, Spiel und Sport

Bewegung, Spiel und Sport sind unverzichtbare Bestandteile zur ganzheitlichen Bildung und Erziehung von Schülerinnen und Schülern und eröffnen ihnen den Zugang zur Welt und zu sich selbst. Bewegung, Spiel und Sport sind darüber hinaus elementare Prinzipien jeglichen Lernens und tragen über unterschiedliche Körpererfahrungen zu Entspannung, Gesundheit, der Steigerung des Selbstwertgefühls und Konzentration bei.

Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche und alltägliche Bewegungsanlässe bietet, und der Tatsache, dass Schule immer mehr im Ganztag stattfindet, kommt der Körper- und Bewegungsbildung in einem rhythmisierten Schultag eine wesentliche Bedeutung zu. In einer bewegungsgerecht gestalteten schulischen Lernumgebung erleben die Schülerinnen und Schüler einen natürlichen Wechsel zwischen einerseits konzentriert kognitivem und motorischem Lernen und Anstrengen und andererseits notwendigen Erholungsphasen mit Entspannung und Selbstbestimmung. Die Angebote des Faches Bewegung, Spiel und Sport leisten einen unverzichtbaren Beitrag für die körperliche, geistige und emotionale Entwicklung der Schülerinnen und Schüler und erleichtern deren Lernprozesse.

Bewegung als Unterrichtsprinzip für alle Fächer ermöglicht der Schülerin oder dem Schüler ein über mehrere Sinne gefestigtes Lernen und Verstehen. Über Bewegung lassen sich vielfach Texte, Strukturen, Räume und Mengen besser erfassen und begreifen. Sie ist eine sehr geeignete Form, um kognitive Kontrollprozesse und die Selbstregulation bei Kindern und Jugendlichen zu entwickeln. Diese Entwicklungsprozesse stellen eine wichtige Grundlage für den Lernerfolg dar. Daher bieten sich Bewegung, Spiel und Sport besonders gut an, um die Entwicklung der exekutiven Funktionen zu fördern.

Im Zentrum des Unterrichts steht das Bewegungshandeln unter verschiedenen Sinnrichtungen, das heißt, die Vermittlung vielfältiger, unmittelbarer Erlebnisse und Erfahrungen, in denen nicht nur motorische, sondern auch kognitive und sozial-affektive Kompetenzen herausgefordert und aufgebaut werden. Auf diese Weise bieten Bewegung, Spiel und Sport besondere Erziehungschancen, die entscheidend zu einer ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung und somit ebenso zu mehr Aktivität und gesellschaftlicher Teilhabe beitragen.

Die in der Grundstufe gemachten Erfahrungen werden in der Hauptstufe im Fach Sport fortgeführt und ausgebaut.

Beitrag von Bewegung, Spiel und Sport zu den Leitperspektiven und Lebensfeldern

Bewegung, Spiel und Sport leistet zu allen Leitperspektiven einen Beitrag. Im Folgenden werden einige Leitperspektiven exemplarisch dargestellt:

Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)

Die Leitperspektive Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV) zielt auf die Förderung von Respekt, gegenseitiger Achtung und Wertschätzung von Verschiedenheit, damit sich die Schülerinnen und Schüler frei und ohne Angst vor Diskriminierung bewegen können. Hierzu bieten Bewegung, Spiel und Sport vielfältige Möglichkeiten. Die Schülerinnen und Schüler handeln kooperativ, indem sie anderen helfen und selbst Hilfe annehmen. Sie lernen sich selbst und andere realistisch einzuschätzen, sich im Mit- und Gegeneinander fair zu verhalten, üben Toleranz, vermeiden Ausgrenzung, reagieren gewaltfrei, lernen Konfliktsituationen zu bewältigen und sich konstruktiv in Gruppenprozesse einzubringen.

Prävention und Gesundheitsförderung (PG)

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass kontinuierliches Bewegen und Sporttreiben Grundlage einer gesunden Lebensführung sind und ihr Wohlbefinden maßgeblich beeinflussen. Wichtige Aspekte im Sinne der Leitperspektive Prävention und Gesundheitsförderung (PG) sind Körperwahrnehmung, Anspannung und Entspannung, motorisches Lernen, wertschätzendes Handeln sowie eine Stärkung der Selbstregulation.

Auch die in den Lebensfeldern angeführten Kompetenzen stehen im Unterrichtsfach Bewegung, Spiel und Sport stark im Mittelpunkt, vor allem in den Lebensfeldern Personales Leben (PER) und Selbstständiges Leben (SEL).



Abbildung 1: Verflechtung Lebensfelder – Fach Bewegung, Spiel und Sport (© Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg)

Kompetenzen

Die übergeordnete Zielsetzung des Schulsports ist der Erwerb individueller Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport. Diese setzt sich aus grundlegenden prozessbezogenen und inhaltsbezogenen Kompetenzen dieses Faches zusammen. Kognitive Reflexionsfähigkeit ist begleitendes Element des prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzerwerbs. Dazu werden systematisch die allgemeinen sportlichen Grundlagen geschult und das motorische Lernen forciert, wobei individuellen Einschränkungen und Behinderungen Rechnung zu tragen ist.

Der Bildungsplan weist prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen aus, die in ihrer Zusammenführung zu einem tragfähigen Gewebe werden, das – bezogen auf die Situation vor Ort und auf die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler – individuell verfeinert und weiter gewoben wird.

Prozessbezogene Kompetenzen

Die prozessbezogenen Kompetenzen befähigen die Schülerinnen und Schüler, selbstbestimmt und eigenverantwortlich an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur teilzunehmen. Die dadurch erworbene individuelle Handlungskompetenz lässt sie situationsangepasst auf Bewegungsanforderungen reagieren. Sie verhalten sich verantwortungsbewusst sich selbst und anderen gegenüber. Die Schülerinnen und Schüler wissen um die Bedeutung von Bewegung, Spiel und Sport für das allgemeine Wohlbefinden durch eigene körperliche, soziale und emotionale Erfahrungen.

Zu den prozessbezogenen Kompetenzen gehören:

* Bewegungskompetenz im Allgemeinen
* Personalkompetenz, die die Identitätsbildung der Schülerin oder des Schülers stärkt
* Sozialkompetenz, die die gemeinschaftlichen Einsichten und Bereitschaften fördert

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen umfassen insbesondere die grundlegenden motorischen und methodischen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Die in der Grundstufe zu erwerbenden koordinativen Fähigkeiten sind von großer Bedeutung für alle Bewegungshandlungen und für die Bewegungssicherheit. Die Schülerinnen und Schüler haben Gelegenheit, selbsttätig und im Dialog mit ihrer Umwelt die Bewegungspotenziale ihres Körpers kennenzulernen und weiterzuentwickeln.

Zu den inhaltsbezogenen Kompetenzen gehören:

* Körperwahrnehmung und Bewegungserfahrungen
* Spielen – Spiele – Spiel
* Laufen – Springen – Werfen
* Bewegen an Geräten
* Tanzen – Gestalten – Darstellen
* Bewegungskünste
* Bewegen im Wasser / Schwimmen
* Fahren – Rollen – Gleiten
* Miteinander und gegeneinander kämpfen
* Erlebnispädagogik
* Trendsportarten / Regionale Sportarten
* Orientierung – Sicherheit – Hygiene

Didaktische Hinweise

Didaktische und methodische Leitlinie

Der in der Unterrichtswoche erteilte Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht ist methodisch-didaktisch so zu gestalten, dass den Schülerinnen und Schülern Gelegenheit geboten wird, prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen zu erwerben und zu verknüpfen. Die Verknüpfung erfolgt dadurch, dass die zu erwerbenden prozessbezogenen Kompetenzen bewusst an den Inhalten entwickelt werden.

Neben der Entwicklung von Bewegungskönnen ist auch die Entwicklung der Reflexionsfähigkeit über das erworbene Wissen und das eigene Können ein Aspekt des Lernens.

Voraussetzung hierfür sind Lernformen, in denen die Lernenden zur selbsttätigen Auseinandersetzung mit den Inhalten gelangen, zu selbstständigem Bewegungshandeln aufgefordert werden und individuelle Lernwege einschlagen können. Entscheidend ist dabei, dass Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler sowie diese untereinander wertschätzend miteinander umgehen und sich die Schülerinnen und Schüler mit ihren Kompetenzen in die Inszenierung des Unterrichts einbringen, ihre Stärken erkennen und diese nutzen können.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben in erfahrungsoffenen Situationen und organisierten Lernprozessen grundlegende körperliche, materiale, sinnliche und soziale Erfahrungen und bilden ein differenziertes Körper- und Bewegungsgefühl aus. Sie entwickeln individuell, in der Interaktion mit Partnerin und Partner und in der Gruppe ein Repertoire an Bewegungsformen. Dieses wird gezielt unter veränderten Lernbedingungen angewendet, variiert, spielerisch erprobt, erweitert und gestaltet.

Inhaltliche Vielfalt und Differenzierung

Allen Schülerinnen und Schülern soll ein möglichst breites und vielfältiges Spektrum des Sich-Bewegens als ein emotional positiv besetztes Erleben zugänglich gemacht und nahegebracht werden. Dies gilt für Konzepte zur grundlegenden Bewegungsentwicklung bis hin zu dem Konzept des Sportartenlernens. Bei der Vielfalt inhaltlicher Angebote ist unter Berücksichtigung der sportpädagogischen Perspektiven exemplarisch vorzugehen. Da menschliches Bewegen immer eine individuelle Auseinandersetzung mit der Welt ist, müssen Situation und Aufgabe innere Differenzierungen ermöglichen und unterschiedliche Bewegungsergebnisse zulassen. Dabei wird immer die individuelle Leistungsfähigkeit berücksichtigt, um sowohl dem leistungsstärkeren Kind eine angemessene Reizsetzung zukommen zu lassen, als auch dem körperlich schwächeren und motorisch unerfahreneren Kind Erfolgserlebnisse zu vermitteln.

Bewegungsintensität und Bewegungszeit

Unterstützt von vereinbarten Organisations- und Ordnungsformen zielt die Unterrichtsgestaltung auf eine hohe Bewegungsintensität und Bewegungszeit aller Schülerinnen und Schüler ab. Das Lernen an Stationen, Zusatzaufgaben und die Förderung der Fähigkeit zum selbstgesteuerten Lernen sind Beispiele, die eine angemessene Bewegungsintensität und Bewegungszeit ermöglichen.

Mitwirkung

Altersangemessene Handlungs- und Entscheidungsspielräume für die Schülerinnen und Schüler sowie Offenheit und Improvisation im Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht sind Unterrichtsprinzipien, die vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Ausgangsvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler notwendig sind und daher nicht im Widerspruch zu den Ansprüchen von Planmäßigkeit und Effektivität stehen. Innerhalb notwendiger Grenzen sollen Raum und Zeit für spontanes Handeln, für Mitbestimmung bei der Unterrichtsgestaltung, für Einfälle und Improvisationen im Schulsport bleiben. Darüber hinaus ist es unerlässlich, die Schülerinnen und Schüler systematisch zum verantwortlichen Helfen und Mitwirken zu befähigen (zum Beispiel Auf- und Abbau von Geräten und Stationen, Messen, Helfen und Sichern). Die Schülerinnen und Schüler lernen besonders motiviert und nachhaltig, wenn Aufgaben- und Übungsformen so oft wie möglich in spielerischer Form angeboten oder mit Spielideen verknüpft werden.

Pädagogische Leitlinie

Bewegung, Spiel und Sport wird durch seinen Doppelauftrag bestimmt, welcher sich als „Erziehung zum Sport“ und „Erziehung im und durch Sport“ zusammenfassen lässt:

* Erziehung zum Sport  
  Bewegung, Spiel und Sport bieten den Schülerinnen und Schülern Gelegenheit, durch aktive Auseinandersetzung in vielfältigen sportlichen Handlungssituationen Bewegungskompetenz zu erwerben und aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben. Damit erschließen sie sich eine vielfältige Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur und können diese an ihre eigenen Bedürfnisse anpassen. Alle Schülerinnen und Schüler können ihre Stärken im Sport wirksam einsetzen und Teilhabe erfahren.
* Erziehung im und durch Sport  
  Bewegung, Spiel und Sport bieten Schülerinnen und Schülern Raum, diese unter unterschiedlichen Sinnperspektiven auszuüben, und zielen darauf ab, eine zukünftige verantwortliche Teilnahme am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen.

Mehrperspektivität

Der Unterricht ist so zu gestalten, dass die Schülerinnen und Schüler verschiedene sportpädagogische Perspektiven erleben können:

* Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern  
  Mithilfe von unterschiedlichen Bewegungsaufgaben und durch vielfältiges Ansprechen der Sinne wird die Wahrnehmungsfähigkeit verbessert (sich und andere wahrnehmen). Es werden die Sinne geschärft, körperliche, emotionale und soziale Eindrücke gesammelt und die allgemeine Lernfähigkeit gefördert. Auch die Fähigkeit zu Anspannung und Entspannung sowie die Freude an neuen Körpererfahrungen gehören in diesen Bereich.
* Das Leisten erfahren und reflektieren  
  Die Schülerinnen und Schüler lernen Bewegung, Spiel und Sport als einen Bereich kennen, in dem man durch kindgemäße Formen des Übens Erfolge erzielen kann. Eine wichtige Aufgabe besteht darin, die Lern- und Leistungsbereitschaft zu fördern, eine positive Einstellung zur Anstrengung zu entwickeln, sich Leistungsanforderungen zu stellen und die eigene Leistungsfähigkeit sowie die Selbstregulation zu verbessern. Den Zusammenhang von Anstrengung und erweitertem Können zu erschließen, trägt zur Persönlichkeitsentwicklung bei. Leistung ist abhängig von individuellen Voraussetzungen. Die Erfahrung des individuellen Leistungsfortschritts hat Vorrang vor dem Vergleich mit den Leistungen anderer.
* Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten  
  Die Schülerinnen und Schüler spielen in und mit Bewegung, drücken sich durch Bewegung aus und können über Bewegung mit anderen kommunizieren und Bewegungsideen gestalten.
* Etwas wagen und verantworten  
  Unter der Einhaltung von Sicherheitsaspekten ist die Wahrnehmung der eigenen Fähigkeiten und Grenzen in herausfordernden Situationen mit unsicherem Ausgang eine wichtige Erfahrung und Kompetenz. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine realistische Selbsteinschätzung und lernen, zu ihrer Angst zu stehen, sie zu überwinden und Verantwortung für sich selbst und andere zu übernehmen.
* Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen  
  Durch gezielte Aufgabenstellungen wird kooperatives Verhalten gefördert. Gemeinsames Planen und Verantworten fördern Selbstständigkeit und Kooperationsfähigkeit, welche wichtige Voraussetzungen für den Lernerfolg sind. Auch Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot können durch eine entsprechende Aufgabenentwicklung und Rollenverteilung in gemeinsamen Unterrichtsangeboten mit Schülerinnen und Schülern ohne Einschränkung integriert werden. Die Freude an der gemeinsamen Bewegung und Sport wird in der Gruppe erlebt.
* Gesundheitsbewusstsein entwickeln  
  Durch eigene körperliche Aktivität und bewusste Entspannungsphasen erfahren die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung von Bewegung, Spiel und Sport für ihr Wohlbefinden. Im Zusammenspiel aller Fächer übernimmt Bewegung, Spiel und Sport eine zentrale Rolle bei der Entwicklung eines Gesundheitsbewusstseins.

Diese Perspektiven bilden das besondere pädagogische Potenzial von Bewegung, Spiel und Sport und konkretisieren dessen Beitrag zum allgemeinen Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule.

Der mehrperspektivisch ausgerichtete Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht bietet vielfältige Ansatzpunkte für inklusiven Unterricht und gewährleistet die Aktivität und Teilhabe durch Sport.

Neben den Unterrichtsstunden in der Klasse erstrecken sich Bewegung, Spiel und Sport im Sinne einer bewegungsfreundlichen Schule auf den gesamten Schultag. Bewegung ist ein grundlegendes Unterrichtsprinzip in allen Fächern. Weitere Handlungsfelder ergeben sich zum Beispiel in Arbeitsgemeinschaften, im Pausensport, im Projektunterricht, bei Wander- und Wintersporttagen, bei Sport- und Spielfesten, bei Schulsportwettkämpfen und -wettbewerben sowie im Rahmen eines rhythmisierten Schulalltags.

Bewegung, Spiel und Sport baut Brücken zum außerschulischen Sport. Diese bieten den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, selbstbestimmt ihren sportlichen Neigungen nachzugehen und Anregungen und Einstellungen für ein lebenslanges Bewegen zu gewinnen. Dies kann ein ganz konkreter Beitrag zur Aktivität und Teilhabe sein. Durch die Zusammenarbeit mit Sportvereinen und anderen Kooperationspartnern öffnet sich die Schule dem örtlichen Umfeld und ermöglicht so Lernerfahrungen an außerschulischen Lernorten. Damit können Möglichkeiten für eine Einbindung in den Sozialraum auch nach der Schulzeit angebahnt werden.

Kompetenzfelder

Grundstufe

Körperwahrnehmung und Bewegungserfahrungen

Die Schülerinnen und Schüler erhalten in der Schule vielfältige Gelegenheiten, sich selbst und ihre Lebenswelt begleitet oder eigenaktiv über Bewegung und Wahrnehmung zu erkunden, zu erforschen und zu erschließen. Sie erleben, wie sie durch Bewegung ihre Wahrnehmung verändern und erleichtern, und umgekehrt, wie sie durch Wahrnehmung ihre Bewegungen steuern, anpassen und differenzieren.

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihre Selbstwirksamkeit wahr und bewältigen Aufgaben wie das selbstständige An- und Umziehen in angemessener Zeit.

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihren Körper wahr und entwickeln Körperbewusstsein. Dies geschieht zunächst über taktile Wahrnehmung und tiefensensorische Sinneseindrücke, durch Bewegt-Werden und durch eigene Bewegung, im Raum und im Umgang mit Materialien. Die Schule ermöglicht im Sinne einer integrierten Bewegungsbildung Erfahrungen durch Bewegungsanlässe überall im Schulalltag und in entsprechenden Unterrichtssituationen und bietet dadurch Anlass für die Entwicklung von Körperbewusstsein sowie den Erwerb von Kompetenzen der Bewegungsplanung, der Ausführung von Bewegungen und der Bewegungskontrolle. Schülerinnen und Schüler treten über Bewegung in Beziehung zu Menschen, zu sich selbst und zu Gegenständen ihrer Umwelt. Sie erleben Räume, Luft und Wasser, Raumlageänderungen, Gemeinschaft und Alleinsein.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Welche Bewegungsräume und -anreize stehen den Schülerinnen und Schülern für Körper- und Bewegungserfahrungen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers zur Verfügung? 2. Auf welche Weise erfolgt eine interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Therapeutinnen und Therapeuten als Grundlage einer individuellen Bildungsplanung? 3. Wie wird das Thema An- und Umziehen in der Schule erarbeitet und umgesetzt? 4. Wie gewährleistet die Schule, dass Bewegungs- und Wahrnehmungsprozesse im gesamten Schulalltag gestaltet und angeboten werden? 5. Wie kann die Körperwahrnehmung zur Gesunderhaltung im Schulalltag genutzt werden (gesundes Sitzen, Bewegungspausen, Lernen mit und durch Bewegung)? 6. Wie wird das Thema Bewegungsvorstellung und Entspannung in der Schule umgesetzt? | Die Schülerinnen und Schüler   1. nehmen ihren eigenen Körper oder Körperteile durch Bewegung beziehungsweise Bewegt-Werden wahr und reagieren darauf 2. entwickeln Körperbewusstsein durch Bewegung 3. ziehen sich selbstständig an und um 4. nehmen ihre Körperspannung wahr und beeinflussen diese 5. stellen Gleichgewicht her beziehungsweise erhalten dieses 6. erkunden durch Bewegung Gegenstände 7. treten durch Bewegung mit Menschen in Kontakt 8. erfahren Auswirkungen von Bewegung (zum Beispiel Bewegungsgrenzen, aus der Puste sein, schwitzen) 9. benennen Raum-Lage-Begriffe 10. erleben Traumreisen zur Entwicklung der Bewegungsvorstellung |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| taktile Körpererfahrung durch Bewegt-, Gefahren-, Geschaukelt- oder Gedrückt- Werden (zum Beispiel „Sandwich“ mit Weichbodenmatten, gezogen werden auf Luftmatratze)   1. Herstellen des Gleichgewichts in verschiedenen Positionen (liegend, sitzend, stehend) auf unterschiedlichen Unterlagen 2. Körper in Bewegung durch Schaukeln, Fahren, Wiegen, Drehen, Rollen, Gleiten 3. Körperschema/Orientierung am eigenen Körper (zum Beispiel durch Körperumrisszeichnungen) 4. Anspannung und Entspannung (zum Beispiel durch Fantasiereisen und [Ball-]Massagen) 5. Körper im Raum, Begrenzung und Ausdehnung, Enge und Weite (zum Beispiel Verstecken in Höhlen) 6. Bewegung als Begegnung mit der Sachumwelt und mit anderen Menschen (zum Beispiel Beschaffenheit von Materialien erkunden und wahrnehmen; Bewegungsabläufe in Interaktion mit einer Partnerin / einem Partner abstimmen) | Die Schülerin oder der Schüler   1. spürt und fühlt den eigenen Körper als Ganzes oder einzelne Körperteile im Wasser, im Schlamm, in Tüchern, im Luftzug oder mit verschiedenen Materialien beschwert 2. zeigt differenzierte Reaktionen auf unterschiedliche taktile Reize oder Informationen 3. lokalisiert und vergleicht taktile Empfindungen 4. beschreibt taktile Wahrnehmungen oder deren Wirkung, nimmt sie gedanklich vorweg und wünscht sie oder lehnt sie ab |
| Bezüge und Verweise | |
| * SEL 2.1.5 Mobilität * GS BSS 3.1.1 Körperwahrnehmung | |

Spielen – Spiele – Spiel

Die Schülerinnen und Schüler sammeln beim Spielen Bewegungs- und Sinneserfahrungen und gewinnen Bewegungssicherheit sowie Freude an Bewegung. Sie lernen verschiedene Materialien, Gegenstände und Kleingeräte kennen und können freudvoll damit umgehen. Durch viele Spiel- und Bewegungserfahrungen mit dem Ball, aber auch mit Mit- und Gegenspielern, erwerben sie Grundkompetenzen, die sie gegebenenfalls bei der Aneignung von großen Sportspielen anwenden können. Dabei stehen vielfältige, freie Formen der Ballgewöhnung in Balance zu gebundenen, regelgeleiteten Aufgabenstellungen.

Die Schule berücksichtigt die individuellen Voraussetzungen der einzelnen Schülerin und des einzelnen Schülers und ermöglicht durch Modifizierungen individuelle Zugänge auch zu komplexeren Sportspielen, zum Beispiel durch Reduktion der Anzahl der Spieler pro Mannschaft, die Vereinfachung von Regeln oder die Auswahl langsamerer beziehungsweise leichterer Spielgeräte. Es werden zahlreiche Gelegenheiten geschaffen, in denen sich Schülerinnen und Schüler als erfolgreich und selbstwirksam erleben können. Dies bedeutet auch, eine Ausgewogenheit von freien Spielsituationen und Wettkampfsituationen zu schaffen, in denen die Schülerinnen und Schüler ihre Leistung mit anderen messen und vergleichen. Sie lernen mit Erfolg und Misserfolg umzugehen.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Auf welche Weise und mit welchen Geräten und Hilfsmitteln können Sport- und Mannschaftsspiele so modifiziert werden, dass Schülerinnen und Schüler sie selbstständig(er) ausführen können und sich als erfolgreich erleben? 2. Welche Spiele eignen sich im Besonderen, alle Schülerinnen und Schüler mit einzubeziehen und das Gemeinschaftsgefühl zu stärken? 3. Welche Formen der Mannschaftsbildung ermöglichen faires Sporttreiben und vermeiden Ausgrenzungen? 4. Welche Spielgeräte/Bälle eignen sich für die Bewegung in Pausen? 5. Welche Spielzonen bieten das Schulgelände und das Schulhaus? 6. Welche Materialien und Kleingeräte können die Schülerinnen und Schüler anregen, Spielmöglichkeiten zu entdecken und zu gestalten? 7. In welcher Weise werden Bewegungsspiele in den Unterricht und in den Schulalltag integriert? 8. Welche Zeiten stehen für freies beziehungsweise angeleitetes Spiel zur Verfügung? 9. Welche Sportfeste und -turniere organisiert die Schule? 10. Wie wird eine Kooperation / der Kontakt zu Vereinen und außerschulischen Institutionen aufgebaut und aufrechterhalten? | Die Schülerinnen und Schüler   1. nutzen den eigenen Körper als Darstellungs- und Ausdrucksmittel 2. gehen mit Materialien, Gegenständen und unterschiedlichen Spielgeräten in vielfältiger Weise auf spielerische Art um 3. gestalten selbst gewählte Spielthemen 4. orientieren sich im Spielraum und bewegen sich darin kontrolliert 5. nehmen in vorgegebenen und wechselnden Rollen an Spielen teil 6. spielen fair, kennen Regeln, halten diese ein und können diese gegebenenfalls durch Vereinbarungen verändern 7. gewinnen Bewegungssicherheit durch Spiele 8. verfügen über ein Repertoire an Bewegungs- und Sportspielen und wählen aus diesem aus 9. entwickeln Ballgefühl und Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Ball (zum Beispiel tragen, rollen, werfen, prellen und fangen) 10. wenden sportartspezifische Techniken, Verhaltensweisen und Taktiken an 11. schätzen eigene Leistungen ein 12. integrieren sich in eine Mannschaft 13. gehen angemessen mit Erfolg und Niederlage um |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. Nachahmung von Bewegungen von Tieren und Menschen, Ausdruck von Emotionen und Empfindungen 2. Spiele mit unterschiedlichen Spielgeräten und Alltagsmaterialien (zum Beispiel Luftballons, Schwungtuch) 3. Versteckspiele 4. Spielgeschichten mit Bewegungselementen 5. Wahrnehmungsspiele 6. Kooperationsspiele 7. Lauf- und Fangspiele, Platzsuch- und Platzwechselspiele   kleine Ballspiele   1. Rückschlagspiele (zum Beispiel Badminton, Tischtennis) 2. große Sportspiele (zum Beispiel Handball, Basketball, Fußball) 3. Teilnahme an Sportveranstaltungen und Wettkämpfen 4. Vereinsangebote | Die Schülerin oder der Schüler   1. erkundet und bewegt Bälle unterschiedlicher Größe, unterschiedlichen Gewichts und unterschiedlicher Härte 2. experimentiert mit Bällen und erlebt sich selbst und das Material 3. ahmt einfache Ballspiele nach und spielt nach gegebenen Regeln 4. bespricht Regeln und Spielzüge und probiert diese im Spiel aus 5. wirft auf unbewegliche und bewegliche Ziele |
| Bezüge und Verweise | |
| * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * GS BSS 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel * BTV 2 Wertorientiertes Handeln * PG 2 Selbstregulation und Lernen | |

Laufen – Springen – Werfen

Die Schülerinnen und Schüler erproben und erleben auf vielfältige spielerische Art und Weise verschiedenen Formen des Laufens, Springens und Werfens in der Halle und im Gelände. Durch Spielleichtathletik, spielerische Ausdauerschulung, Wettbewerbe und verschiedene Materialien erwerben Schülerinnen und Schüler leichtathletische Grundkompetenzen in motivierenden, variantenreichen Kontexten. Sie lernen leichtathletische Grundformen in vielfältigen Kontexten kennen (zum Beispiel als Freizeitbeschäftigung, als Wettkampfsport, als Gesundheitsförderung, als Gemeinschaftserlebnis oder als Möglichkeit des Ausdauertrainings).

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Welche Gelegenheiten zur Teilnahme an Lauf- beziehungsweise Leichtathletikveranstaltungen in der Region werden genutzt? 2. Welche Ziele setzen für Schülerinnen und Schüler einen Anreiz zu regelmäßigem Üben? 3. Wie vielfältig werden Springen, Laufen und Werfen in den Sportunterricht und in den Schulalltag integriert? 4. Wie können Schülerinnen und Schüler individuelle Leistungssteigerungen erkennen? 5. Stehen beim Erlernen der Schlagwurftechnik ausreichend kleine Wurfobjekte zur Verfügung, welche eine Positionierung der Hand hinter (und nicht unter) dem Ball ermöglichen? 6. Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Schülerinnen und Schülern, vielfältige Erfahrungen im Laufen, Springen und Werfen zu sammeln? 7. Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen? 8. Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule? 9. Wie gehen die Lehrkräfte mit individuell gefundenen (Ausweich-)Techniken der Schülerinnen und Schüler um? 10. Wie und wann schafft die Schule genügend und regelmäßige Übungs- und Trainingsräume? | Die Schülerinnen und Schüler   1. erleben ihr eigenes Bewegungskönnen und schätzen dieses gegebenenfalls ein 2. starten aus unterschiedlichen Positionen schnell und laufen kurze Strecken mit maximaler Geschwindigkeit (Elemente der Schnelllauftechnik) 3. kennen verschiedene Startsignale und reagieren entsprechend 4. laufen kurze Strecken schnell 5. laufen kurze Strecken variantenreich (zum Beispiel bei Laufspielen, Hindernisläufen) 6. laufen zielgerichtet nach Angaben (zum Beispiel mit Such- und Orientierungsfunktion) 7. laufen lang und ausdauernd im individuellen Tempo 8. und entwickeln dabei ein Gefühl für Tempo, Zeitdauer und Strecke 9. entwickeln eine individuell zweckmäßige Sprungtechnik 10. springen vielseitig in die Weite und die Höhe (zum Beispiel über Hindernisse, mit und ohne Hilfsmittel, rhythmisch auf verschiedenen Untergründen, einbeinig, in ein Ziel) 11. springen zielgerichtet in die Weite und die Höhe (Elemente der Weit- und Hochsprungtechnik) 12. werfen vielfältig mit unterschiedlichen Bällen/Objekten in die Weite und in die Höhe 13. entwickeln eine individuell zweckmäßige Wurftechnik 14. werfen zielgerichtet 15. führen Schlagwurfbewegungen aus dem Stand und dem Dreischrittanlauf aus 16. lernen mit Sieg und Niederlage umzugehen |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. Laufspiele 2. Startsignale 3. Laufen von Strecken in unterschiedlicher Geschwindigkeit; Wahrnehmen des Tempos, in dem eine Strecke durchgehalten werden kann 4. Walking mit Stöcken oder ohne diese 5. Bewegung zu Musik: springen, einbeinig hüpfen; Imitieren der Sprungbewegungen von Tieren, synchrones Springen, Springen über ein Schwungseil 6. Überspringen von Hindernissen und Abständen in Bewegungslandschaften 7. Zonenspringen 8. Springen mit Absprunghilfen 9. Werfen mit verschiedenen Wurfbewegungen 10. Werfen mit verschiedenen Materialien (zum Beispiel Sandsäckchen, Bälle, Stäbe) 11. Zonenwerfen, Wurfstafetten, Zielwerfen   Vorbereitung und Teilnahme an Bundesjugendspielen oder an einer öffentlichen Sportveranstaltung (zum Beispiel Marathonstaffel) | Die Schülerin oder der Schüler   1. lernt den Einsatz der Muskelkraft und macht soziale Erfahrung durch Bewegung (zum Beispiel durch Erzeugen einer Reaktion bei der Partnerin / dem Partner in der Bewegung) 2. führt gezielt Bewegungsformen beim Laufen aus und übt Abfolgen ein 3. erfasst Bewegungsabläufe beim Laufen aufgrund von Vormachen und Videos und überträgt diese auf den eigenen Laufstil 4. führt ein Laufbuch zur Dokumentation von Trainingseinheiten und bespricht mit Mitschülerinnen und -schülern das taktische Vorgehen als Team bei der Marathonstaffel 5. geht angemessen und fair mit Frustrationserfahrungen um |
| Bezüge und Verweise | |
| * SEL 2.1.5 Mobilität * GS BSS 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen * GS BSS 3.2.3 Laufen – Springen – Werfen * PG 2 Selbstregulation und Lernen | |

Bewegen an Geräten

Die Schülerinnen und Schüler sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen an Geräten und erlernen turnerische Grundfertigkeiten. Durch offene und gebundene Bewegungsaufgaben an Geräten und Gerätelandschaften werden diese langfristig erweitert. Dabei entwickeln sie Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Kraft und Körperspannung. Beim Turnen erleben Schülerinnen und Schüler Mut und Selbstüberwindung intensiv. Fachgerechte und Vertrauen gebende Hilfestellungen haben daher einen besonders hohen Stellenwert.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. In welchen Situationen können die Schülerinnen und Schüler ungewohnte Erfahrungen sammeln (zum Beispiel mit dem Kopf nach unten, Dreh- und Fliehkräfte)? 2. Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen? 3. Wie gelingt es, Bewegungslandschaften zeitökonomisch zu organisieren? 4. Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Schülerinnen und Schülern, vielfältige Grundtätigkeiten auszuprobieren (zum Beispiel Klettergeräte, Balanciermöglichkeiten)? 5. Wie werden Schulsportwettbewerbe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert? 6. Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen? 7. Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule? 8. Welche Sicherheitsmaßnahmen trifft die Schule und wie werden die Schülerinnen und Schüler dabei eingebunden? | Die Schülerinnen und Schüler   1. balancieren auf verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Höhen, Neigungen, Breiten und Untergründen in verschiedenen Fortbewegungsarten (zum Beispiel stabiler/labiler Untergrund, Langbank, Stelzen, Wippe, Pedalo, vorwärts, rückwärts, gehen, kriechen) 2. rollen, drehen und wälzen sich (zum Beispiel auf geraden, schiefen Ebenen, am Boden, an und von Geräten) 3. schaukeln und schwingen eigenaktiv an verschiedenen Geräten (zum Beispiel Taue, Ringe, Barren) 4. springen auf und über Geräte und springen von erhöhten Positionen hinunter 5. bewegen sich stützend, kletternd und hangelnd an Geräten und überwinden diese (zum Beispiel Barren, Sprossenwand, Kasten, Gerätekombinationen) 6. entwickeln ein Gefühl für Anspannung und Entspannung (zum Beispiel Statue, Einfrieren, Baumstammrollen) 7. turnen einfache Elemente synchron mit der Partnerin / dem Partner 8. gestalten und zeigen erlernte Bewegungen als Kunststück 9. ersetzen individuelle Bewegungsabläufe über Beobachtung und Nachahmung durch allgemein gültige Techniken 10. trainieren zunehmend leistungsorientiert und messen sich mit anderen |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. vielfältige Balancierstationen (labile und stabile Bänke, Taue, Balken, Stangen mit Hindernissen) 2. Rollen und Wälzen (Baumstammwälzen allein und in der Gruppe auf Matten; Rückenschaukel in Partnerarbeit; Rollen vorwärts auf Matten und mit Geländehilfe) 3. Turnen am Kasten (von kleinen Kästen herabspringen; in der Gruppe mit dem Kastenteil bewegen; aus auseinandergebauten Kastenteilen einen Parcours bauen und bewältigen, Kästen überwinden, hinauf- und hinunterklettern) 4. Trampolin oder Airtramp 5. Langbank und Schwebebalken 6. Turnen an Barren, Reck, Boden, Ringen   freies oder vorgegebenes Bewegen durch einen Parcours aus Groß- und Kleingeräten | Die Schülerin oder der Schüler   1. lernt den Einsatz der Muskelkraft, spielt mit dem Körpergleichgewicht und erlebt Mut und Selbstüberwindung 2. führt gezielte Bewegungsformen aus, ﬁndet selbst Verbindungen und Kombinationen von Bewegungen und übt selbstgefundene Abfolgen ein 3. ahmt vorgeturnte Übungen nach 4. kennt die Bezeichnung der Übungen und Geräte, stellt sich selbst eine Übungsreihe zusammen und führt diese durch |
| Bezüge und Verweise | |
| * GS BSS 3.1.4 Bewegen an Geräten * GS BSS 3.2.4 Bewegen an Geräten * PG 2 Selbstregulation und Lernen * PG 8 Sicherheit und Unfallschutz | |

Tanzen – Gestalten – Darstellen

Im Umgang mit Alltagsmaterialien und gymnastischen Handgeräten verbessern die Schülerinnen und Schüler ihr Gefühl für Körper, Rhythmus und Raum. Im Tanz ist es ihnen möglich, sich rhythmisch zur Musik zu bewegen oder bewegt zu werden. Dabei finden sie auch individuelle Darstellungs- und Ausdrucksmöglichkeiten, auch um Empfindungen und Erlebnissen Ausdruck zu verleihen, sowohl als Akteur, aber auch als Zuschauer. Schülerinnen und Schüler variieren die Grundformen der Fortbewegung im Hinblick auf die Art der Bewegung und im Hinblick auf die Dimensionen von Zeit, Raum, Dynamik und Gruppierung. Auf der Grundlage einfacher Tanzformen können sie komplexe Tänze gestalten oder auch als Zuschauer erleben.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Welche Bewegungsanlässe motivieren Schülerinnen und Schüler? 2. Welche Wirkung kann durch den Einsatz von Musik erzeugt werden? 3. Welche Antworten findet die Schule auf das Spannungsfeld zwischen Entwicklungs- und Lebensalter? 4. Wie geht die Schule mit geschlechterspezifischen Aspekten zum Thema um? 5. Inwieweit können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen? 6. Sind Möglichkeiten angedacht, erworbene Kenntnisse für eine Aufführung zu nutzen? 7. Wo können sich Schülerinnen und Schüler als Zuschauer erleben? 8. Mit welchen außerschulischen Partnern kooperiert die Schule? | Die Schülerinnen und Schüler   1. führen gymnastische Bewegungsformen aus unterschiedlichen Körperpositionen durch 2. experimentieren mit unterschiedlichen Handgeräten 3. machen Bewegungsideen vor, ahmen sie nach und führen sie vor 4. verbinden Bewegungsformen miteinander 5. lassen sich zur Musik bewegen 6. bewegen sich zur Musik, frei und nach einfachen Vorgaben 7. formen bekannte Geh-, Lauf- und Hüpfformen zu Tanzschritten um oder passen sie auf bekannte Musikstücke an 8. bewegen einzelne Körperteile isoliert zur Musik 9. drücken Gefühle durch Körpersprache und Bewegung aus 10. gestalten Tanzvorführungen oder Diskoveranstaltungen mit oder besuchen sie 11. erleben die Vielfalt und Kultur von Tänzen |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. Experimentieren mit verschiedenen Handgeräten (zum Beispiel Seil, Reifen, Ball, Band, Tücher, Alltagsmaterialien)   freies und vorgegebenes Bewegen nach Musik   1. tänzerische Umsetzung von Stimmungen 2. Vorbereitung und Verwirklichung eines Diskobesuchs 3. Wirkung von Bewegung / Bewegt-Werden 4. Basales Theater 5. Tänze aus verschiedenen Ländern | Die Schülerin oder der Schüler   1. bewegt einzelne Gliedmaßen oder nimmt Bewegung von außen wahr 2. setzt zur Musik eigene Bewegungsabläufe um 3. nimmt vorgegebene Schrittfolgen wahr und setzt diese um 4. entwirft für eine Tanzgruppe eine Choreografie für ein Musikstück und übt diese ein |
| Bezüge und Verweise | |
| * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * GS BSS 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität * GS BSS 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung * GS BSS 3.1.1 Körperwahrnehmung * GS BSS 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel * GS BSS 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen * GS BSS 3.1.6 Bewegungskünste * GS D 3.1.1.8 Präsentieren * GS M 3.1.2.1 Sich im Raum orientieren * GS MUS 3.1.3 Musik umsetzen * GS SU 3.1.1.3 Kultur und Vielfalt * BTV 1 Personale und gesellschaftliche Vielfalt * BTV 4 Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen * PG 1 Wahrnehmung und Empfindung * PG 2 Selbstregulation und Lernen * PG 3 Bewegung und Entspannung | |

Bewegungskünste

Die Schülerinnen und Schüler entdecken, erproben und gestalten Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, alleine, zu zweit und in der Gruppe. Die Schülerinnen und Schüler können anschließend Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, mit der Partnerin oder dem Partner und in der Gruppe ausführen, selbst entwickeln, üben und präsentieren.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Welche Übungen, Figuren und Bewegungskunststücke können die Schülerinnen und Schüler aufgrund ihrer körperlichen Voraussetzungen ungefährdet leisten? 2. Wie werden Angebote gestaltet, damit jeder Schülerin und jedem Schüler Erfolgserlebnisse ermöglicht werden können? 3. Welche Stärken können die Schülerinnen und Schüler mit in den Sportunterricht einbringen? 4. Welche Anlässe und Möglichkeiten bieten sich, Kunststücke zu präsentieren und das Schulleben mitzugestalten (zum Beispiel Zirkusaufführungen, Galas, Musicals, Theater)? 5. Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen? | Die Schülerinnen und Schüler   1. bewegen einen Gegenstand (zum Beispiel Ballon, Reifen) entsprechend seiner Eigenschaften 2. führen Grundbewegungen des Jonglierens aus (zum Beispiel Jonglieren mit zwei Tüchern, Vorform der Kaskade, Diabolo, Tellern) 3. erproben vielfältige Kunststücke mit der Partnerin / dem Partner und unterschiedlichem Material (zum Beispiel Standbilder bauen, Balancierelemente) 4. lernen grundlegende Elemente der Akrobatik kennen und wenden sie an 5. stellen Rollen und Gefühle dar (zum Beispiel Pantomime, szenische Darstellung) 6. kreieren und erbauen statische Figuren (zum Beispiel in Form von menschlichen Pyramiden) 7. gestalten Kunststücke und kleine Bewegungsabfolgen alleine, zu zweit und in der Gruppe gestalten und präsentieren sie 8. stellen Elemente von Le Parcours vor und präsentieren sie |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. Partner- und Gruppenakrobatik   Zirkuskunststücke   1. ästhetische Bewegungsformen mit Sportgeräten 2. Kunststücke an Geräten und Gerätearrangements 3. Le Parcours im Sportunterricht | Die Schülerin oder der Schüler   1. jongliert mit zwei oder mehr Tüchern 2. jongliert mit zwei Bällen (Vorform der Kaskade) 3. jongliert mit drei Bällen (Kaskade) 4. jongliert mit einem Partner 5. präsentiert seine Jonglierfähigkeiten der Schulgemeinschaft |
| Bezüge und Verweise | |
| * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * GS BSS 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität * GS BSS 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung * GS BSS 3.2.4 Bewegen an Geräten * GS BSS 3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen * GS BSS 3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern * MB 5 Produktion und Präsentation * PG 2 Selbstregulation und Lernen | |

Bewegen im Wasser / Schwimmen

Die Schülerinnen und Schüler erleben die besonderen physikalischen Eigenschaften des Wassers. Sie können das Medium Wasser durch vielfältige Spiel- und Experimentierformen erleben und erfahren und setzen sich somit intensiv mit der Wassergewöhnung auseinander. Die Schülerinnen und Schüler können die Wassereigenschaften nutzen und sich im Wasser fortbewegen. Sie erlernen verschiedene Sprünge und können sich unter Wasser orientieren und sowohl in die Tiefe als auch auf Strecken tauchen. In überwiegend spielerischer Form steigern die Schülerinnen und Schüler ihre Sicherheit im Wasser. Sie können in mindestens einer Schwimmart sicher schwimmen und eröffnen sich dadurch den sicheren Zugang zum Bewegungsraum Wasser. Die Entwicklung der Schwimmfähigkeit ist grundlegend für die sportliche und gesundheitspräventive Betätigung im Alltag (Freizeitgestaltung). Die Schülerinnen und Schüler lernen weitere Schwimmarten kennen.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Welche Möglichkeiten zur Bewegung im Wasser und zum Schwimmen bietet die Schule in öffentlichen Bade- und Schwimmanlagen? 2. Welche Kontakte und Möglichkeiten der Zusammenarbeit bestehen zu Vereinen (zum Beispiel DLRG)? 3. Wie werden Lehrkräfte den unterschiedlichen Bewegungsbedürfnissen der Schülerinnen und Schüler und ihrem Können gerecht? 4. Wie bespricht die Schule das Thema Schwimmunterricht mit den Eltern? 5. Wie informiert sich die Schule über Ängste, gesundheitliche Bedingungen und Kompetenzen ihrer Schülerinnen und Schüler und welche Konsequenzen werden daraus gezogen? 6. Welche vielfältigen Spielideen und kleine Spiele werden im Schwimmunterricht angeboten? 7. Wie kann den Schülerinnen und Schülern ein angstfreier, freudvoller Umgang mit dem Wasser ermöglicht werden? 8. Welche Schwimmabzeichen können über die Schule abgelegt werden? 9. Welche Konzepte gibt es an der Schule, wenn die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern eine Teilnahme am Schwimmunterricht verweigern? 10. Wie vermittelt die Schule die Bade- und Hygieneregeln? 11. Wie werden außerunterrichtliche Felder miteinbezogen? 12. Wie sichert die Schule die regelmäßige Fortbildung und Sicherheitsschulung der Lehrkräfte? | Die Schülerinnen und Schüler   1. erfahren Eigenschaften des Wassers (Auftrieb, Temperatur, Widerstand) und reagieren darauf 2. halten sich angstfrei im Wasser auf 3. bewegen sich im Wasser selbstständig 4. spielen im Wasser (Kreisspiele, Ballspiele) 5. bewegen sich im tiefen Wasser fort 6. bewegen sich im Wasser mit einem individuellen Schwimmstil fort 7. führen schwimmartspezifische Arm- und Beinbewegungen aus 8. koordinieren schwimmartspezifische Arm- und Beinbewegungen 9. verbinden den schwimmartspezifischen Bewegungsablauf mit der Atmung 10. können Brustschwimmen/Kraulschwimmen 11. wenden Techniken zur Erhöhung der Schnelligkeit an 12. springen vom Beckenrand, Startblock beziehungsweise vom Sprungbrett ins Wasser 13. tauchen das Gesicht ins Wasser 14. tauchen in die Tiefe 15. tauchen kurze Strecken 16. kennen die Bade- und Hygieneregeln und halten sie ein |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| Annäherung an das Element Wasser (Wassergewöhnung)   1. Spielen im und unter Wasser (mit verschiedenen Materialien, Partnerinnen und Partnern, Regelspiele) 2. Schwimmen und Schwimmtechniken 3. Tauchen und Springen 4. Schwimmabzeichen 5. Sicherheit (Bade- und Hygieneregeln, Selbst- und Fremdrettung) | Die Schülerin oder der Schüler   1. gewöhnt sich an die spezifische Umgebung im Schwimmbad oder Freibad, empfindet sie zunehmend als angenehm, lässt sich im Wasser bewegen und bewegt sich zunehmend selbst, überwindet Scheu und Ängste gegenüber dem Aufenthalt im Wasser 2. experimentiert mit dem eigenen Körper und vielfältigen Materialien, ahmt spielerische Elemente nach und gewinnt durch diese Erkundungen Zutrauen und Sicherheit 3. erhält Sicherheit und Vertrauen, indem jeder Schritt bildlich vorweggenommen wird, kann Angst abbauen, indem sie/er weiß, was als nächstes kommt 4. bewegt sich auf unterschiedliche Art und Weise im niedrigen und/oder tiefen Wasser 5. baut in Gesprächen mit Lehrkräften oder Mitschülerinnen und Mitschülern die Scheu und Angst vor Wasser ab |
| Bezüge und Verweise | |
| * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * SU 2.1.2.1 Körper und Gesundheit * GS BSS 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität * GS BSS 3.2.1 Körperwahrnehmung * GS BSS 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel * PG 2 Selbstregulation und Lernen | |

Fahren – Rollen – Gleiten

Das Kompetenzfeld Fahren – Rollen – Gleiten umfasst eine Vielzahl an Bewegungsmöglichkeiten mit vielen verschiedenen Geräten (zum Beispiel Rollbrett, Kettcar, Foot-Twister, Hand-Twister, Skateboard, Waveboard, Inlineskates, Roller oder Fahrrad). Von herausragender Bedeutung ist das Radfahren in all seinen Facetten, weil es einerseits sehr vielseitige Bewegungserfahrungen von Akrobatik bis Ausdauer ermöglicht und andererseits von zentraler Bedeutung für die Mobilität der Schülerinnen und Schüler und somit ihrer Teilhabe ist.

Die Schülerinnen und Schüler erweitern beim Fahren, Rollen oder Gleiten ihre Körpererfahrung, ihre Bewegungssensibilität und ihr Bewegungsrepertoire. Die Entwicklung koordinativer Fähigkeiten (zum Beispiel der Gleichgewichtsfähigkeit) ist grundlegend für viele Bereiche sportlicher Betätigung und für den Alltag. Die Schülerinnen und Schüler lassen einschätzbare Risikosituationen zu und wagen etwas. Sie erhöhen dadurch ihre Bewegungssicherheit auch im Straßenverkehr. Die Anwendung grundlegender Techniken im Umgang mit Fahr-, Roll- oder Gleitgeräten ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die Teilhabe an vielfältigen Freizeitangeboten.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Unter welchen Aspekten erfolgt beim Fahren, Rollen und Gleiten im Freien die Auswahl des Geländes? 2. Wie erfolgt die Verknüpfung mit dem Lebensfeld Selbstständiges Lernen – Mobilität und Freizeit? 3. Welche Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Eltern sind erforderlich? 4. Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen? (zum Beispiel Mountainbike-AG, Aktionstage zu Skilanglauf)? 5. Welche Möglichkeiten werden genutzt, um eine adäquate Ausstattung mit Geräten zu gewährleisten? Wie lässt sich die Wartung von Geräten als Teil des Unterrichts sinnvoll gestalten? 6. Welche Möglichkeiten zur Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es? 7. Wie können die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Ideen, Erfahrungen und Geräte einbringen? 8. Welche Möglichkeiten bieten Schulalltag und Schulgelände, um Erfahrungen zum Fahren, Rollen und Gleiten zu sammeln? 9. Wie können Bewegungsanforderungen festgelegt werden (zum Beispiel Rollbrettführerschein)? 10. Wie können die Schülerinnen und Schüler zu einem rücksichtsvollen Verhalten beim Fahren, Rollen und Gleiten angeleitet werden? 11. Welche besonderen Sicherheitsmaßnahmen (zum Beispiel Schutzkleidung, sachgerechter Geräteumgang) gilt es zu berücksichtigen? | Die Schülerinnen und Schüler   1. beherrschen Grundtechniken im Umgang mit Fahr‑, Roll- und Gleitgeräten (zum Beispiel Losfahren, Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Kurven fahren, Hindernissen ausweichen, Bremsen, Anhalten, Sturzsituationen erkennen und vermeiden) 2. bewegen sich mit dem Gerät in natürlicher oder gestalteter Umgebung kontrolliert und vorausschauend unter Berücksichtigung von Material, Geschwindigkeit, Raum und Gelände 3. bewältigen mit Fahr‑, Roll- und Gleitgeräten vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen 4. gehen mit komplexen und wagnisreichen Situationen verantwortungsvoll um 5. erkennen Gefahrensituationen für sich und andere beim Fahren, Rollen oder Gleiten und schätzen diese angemessen ein 6. halten vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen ein 7. kennen und nutzen die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung und verwenden diese angemessen 8. kennen Verhaltensregeln beim Sporttreiben in der Natur und verhalten sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht 9. übertragen gelernte Techniken in andere Situationen und nutzen ein Gerät zum Rollen, Fahren oder Gleiten in außerschulischen Kontexten in ihrer Freizeit |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| Fahren mit unterschiedlichen Fahrzeugen auf dem Pausenhof (zum Beispiel Pedalroller, Skateboard, Rollschuhe)   1. Üben von Grundtechniken in vielfältigen spielerischen, aber auch stark strukturierten, gebundenen Situationen (Losfahren, Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Kurven fahren, Hindernissen ausweichen, Bremsen, Anhalten) 2. Wagnissituationen und deren Bewältigung: Balancieren, Hindernisse bewältigen, Sprünge wagen, Anstiege und Abfahrten bewältigen 3. Übungen zum sicheren Hinfallen 4. Einübung und Präsentation von Kunststücken 5. Bewältigung eines Geschicklichkeitsparcours 6. Mountainbikefahrtechnik im Gelände 7. Benutzung von Schutzausrüstung 8. Sicherheits- und Rücksichtsregeln beim Fahren, Rollen und Gleiten | Die Schülerin oder der Schüler   1. erlebt die Geschwindigkeit sowie die Flieh- und Beschleunigungskräfte 2. hält das Gleichgewicht auf einem Gerät 3. bewegt sich mit dem Gerät auf unterschiedliche Art und Weise fort 4. imitiert Bewegungsabläufe auf einem Gerät anhand von Videoaufnahmen oder Vormachen 5. verwendet Begriffe für Grundtechniken |
| Bezüge und Verweise | |
| * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * SU 2.1.4 Raum und Mobilität * GS BSS 3.2.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten * GS BSS 3.1.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten * SEK1 SPO 3.2.2.2 Fahren – Rollen – Gleiten * PG 2 Selbstregulation und Lernen | |

Miteinander und gegeneinander kämpfen

Die Schülerinnen und Schüler erproben auf spielerische Art und Weise in Ring-, Rauf- und Kampfsituationen ihre Kräfte. Dabei erleben sie sich in Gruppen- und Zweikämpfen um Gegenstände und mit dem Partner. Sie halten sich an vereinbarte Regeln, können sich in andere hineinversetzen, gehen achtsam miteinander um und lernen sich gegenseitig zu respektieren sowie mit Sieg oder Niederlage umzugehen.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Wie können die Schülerinnen und Schüler Berührungsängste abbauen? 2. Wie können sie eigene Grenzen erkennen und aufzeigen sowie unangenehme Berührungen benennen? 3. Wie können einfache Regeln und Rituale zu einem gelingenden Raufen, Ringen und Kämpfen beitragen? 4. Wie können Kämpfe um Gegenstände einen Einstieg in das Raufen, Ringen und Kämpfen ermöglichen? 5. Welche Gruppenkampfspiele bieten die Möglichkeit, alle Schülerinnen und Schüler für das Kämpfen zu begeistern? 6. Welche Formen der Gruppen- und Paarbildung ermöglichen faire Vergleiche und vermeiden Ausgrenzungen und Stigmatisierungen? 7. Welche einfachen Regeln und Rituale sind für ein gelingendes Raufen, Ringen und Kämpfen erforderlich, die auch in freien Pausen- und Spielzeiten gelten? | Die Schülerinnen und Schüler   1. bauen Vertrauen auf und lassen Körperkontakt zu 2. nehmen Bewegungen des Gegenübers wahr und reagieren darauf 3. lernen Grenzen des eigenen Körpers kennen 4. kämpfen um Gegenstände und erleben so ihren angemessenen Krafteinsatz 5. raufen und kämpfen in Gruppenspielen um Gegenstände und miteinander 6. bringen ihr Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht und setzen ihre Kraft situationsangemessen ein, ohne einander zu verletzen 7. erproben und vergleichen in einfachen Spiel- und Übungsformen ihre Kraft und Geschicklichkeit 8. beachten Stoppsignale des Gegenübers und halten diese ein 9. halten sich an gemeinsam erarbeitete Rituale und Regeln 10. erlernen elementare Grifftechniken (zum Beispiel Ziehen, Schieben, Drücken) und wenden diese in spielerischen Kämpfen an 11. respektieren ihr Gegenüber in spielerischen Rauf, Ring- und Kampfsituationen 12. raufen, ringen und kämpfen nach vorgegebenen und gemeinsam vereinbarten Regeln 13. erfährt Selbstbewusstsein in die eigenen Kräfte und Fähigkeiten |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. Zieh-, Druck- und Schiebekämpfe – von wenig Körperkontakt zu viel Körperkontakt 2. Kämpfe um Gegenstände in der Gruppe 3. Kämpfe um Gegenstände mit der Partnerin / dem Partner 4. Regelentwicklung bei Kämpfen in der Gruppe und mit der Partnerin / dem Partner   Zweikämpfe am Boden   1. Zweikämpfe im Stand | Die Schülerin oder der Schüler   1. benennt und befolgt einfache Regeln 2. kontrolliert den Krafteinsatz 3. kämpft um einen Ball mit der Partnerin / dem Partner am Boden 4. demonstriert einfache Haltegriffe am Boden 5. befreit sich aus einfachen Haltegriffen am Boden 6. kämpft fair und mit angemessenem Einsatz, um die Partnerin / den Partner festzuhalten 7. erkennt Gefahrensituationen und kämpft verantwortungsbewusst 8. kämpft mit erfahrenen und weniger erfahrenen Partnerinnen und Partnern und achtet auf seinen Krafteinsatz 9. lernt den Umgang mit Sieg oder Niederlage unmittelbar zu erfahren und auszuhalten 10. hat Freude am Zweikampf und nimmt seine Grenzen bewusst wahr |
| Bezüge und Verweise | |
| * PER 2.1.2 Selbstregulation und Selbststeuerung * PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * SOZ 2.1.1 Grundhaltung und Werte * GS BSS 2.2 Personalkompetenzen – Persönlichkeit und Identität * GS BSS 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung * GS BSS 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel * GS BSS 3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen * GS BSS 3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen * BTV 2 Wertorientiertes Handeln * PG 1 Wahrnehmung und Empfindung * PG 2 Selbstregulation und Erleben | |

Erlebnispädagogik

Die Schülerinnen und Schüler erproben erlebnispädagogische Inhalte in der Halle, im Gelände und in der Natur. Sie lernen die damit verbundene Verantwortung für die Mitmenschen und die Natur kennen und erleben verstärkt Wagnis und Risiko. Die Schülerinnen und Schüler lernen im gemeinsamen Erleben eigene Stärken und Grenzen kennen und akzeptieren, lernen andere wertzuschätzen und zu unterstützen. Das Bewältigen subjektiv erlebnisreicher und herausfordernder Situationen unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, einen Platz in der Gemeinschaft zu finden. Im Miteinander stärken sie ihre Persönlichkeit und bauen Vertrauen zu anderen auf.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Wie kann die nähere Umgebung innerhalb und außerhalb des Schulgeländes zum Erlebnisraum für die Schülerinnen und Schüler genutzt werden? 2. Wie wird den Schülerinnen und Schülern die Teilhabe an erlebnisintensiven und abenteuerlichen Aktivitäten ermöglicht (Hilfsmittel, Unterstützung)? 3. Wie können erlebnispädagogische Elemente in einen rhythmisierten Schulalltag integriert werden? 4. Wie kann den Schülerinnen und Schülern ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur nahegebracht werden? 5. Wie oder woher erhält die Schule eine fachliche Unterstützung für verschiedene Varianten erlebnispädagogischer Angebote? | Die Schülerinnen und Schüler   1. bewegen sich in ihrer natürlichen Umgebung und erleben und nutzen die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung 2. achten und schätzen ihre natürliche Umwelt 3. kommunizieren im Rahmen kooperativer Spiele miteinander und entwickeln gemeinsame Strategien 4. entwickeln Vertrauen in eigene Fähigkeiten und lernen eigene Grenzen zu akzeptieren 5. erleben Wagnis und Risiko 6. schätzen äußere Umstände, Gefahren und eigene Handlungsmöglichkeiten angemessen ein 7. beschreiben und reflektieren das Erlebte 8. erfahren und erteilen Hilfestellung und Unterstützung anderer und entwickeln gegenseitiges Vertrauen |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele im Schulgebäude oder auf dem Schulgelände 2. Bewältigen natürlicher oder arrangierter Bewegungslandschaften 3. Walderlebnistag (Blindenführung durch den Wald, Lager bauen, Naturmandala legen, Waldkugelbahn bauen, unwegsames Gelände bewältigen) 4. Landschaften im Dunkeln 5. Landschaften zu verschiedenen Jahreszeiten 6. Durchführung von Touren (Radwandern, Kanutour, Schneeschuhwandern, Wandern, Bergsteigen, Klettern)   Schnitzeljagd im Gelände | Die Schülerin oder der Schüler   1. erlebt die besondere Beschaffenheit des Waldes als Impuls für veränderte Bewegungsformen und reagiert darauf 2. bewegt sich auf unterschiedlichem Untergrund (zum Beispiel Gras, Lehm, Waldboden, Ästen oder Laub), passt das Bewegungsverhalten an, erfährt oder gibt anderen Hilfestellung 3. entwickelt eigene Spiel- und Bewegungsideen und bezieht andere hierbei spielerisch ein 4. erkennt eigene Grenzen und gefährliche Situationen, sieht sie voraus, spricht darüber und plant das eigene Vorgehen 5. ﬁndet Wege selbstständig und auf Plänen 6. kommuniziert in der Gruppe über Lösungsmöglichkeiten |
| Bezüge und Verweise | |
| * PER 2.1.1 Wahrnehmung der eigenen Person * PER 2.1.2 Selbstregulation und Selbststeuerung * PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung * PER 2.1.4 Identität und Selbstbild * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * SEL 2.1.5 Mobilität * SOZ 2.1.2 Beziehungen gestalten und pflegen * SOZ 2.1.3 Kommunikation * GS BSS 3.2.8.1 Erlebnispädagogik * GS BSS 3.1.8.1 Erlebnispädagogik * BNE 4 Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen * BTV 4 Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen * PG 2 Selbstregulation und Lernen | |

Trendsportarten / Regionale Sportarten

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Bewegungsrepertoire durch die Ausübung aktueller Trendsportarten und regionaler Sportarten. Durch den Einbezug regionaler Vereine, Veranstaltungen und Institutionen kann hierdurch ein Beitrag zur Persönlichkeitsbildung und Freizeitgestaltung der Schülerinnen und Schüler und ihrer Teilhabe in der Gesellschaft geleistet werden.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Welche Möglichkeiten haben die Schülerinnen und Schüler, ihre Erfahrungswelt in den verschiedenen Bereichen einzubringen? 2. Welche Bewegungsmöglichkeiten haben einen aktuellen Lebensweltbezug für die Schülerinnen und Schüler? 3. Wie können die Schülerinnen und Schüler an die sportlichen Angebote vor Ort (zum Beispiel Verein, Gemeinde) herangeführt werden? 4. Wie kann die nähere Umgebung zum Erlebnisraum für die Schülerinnen und Schüler genutzt werden? 5. Wie kann wirkungsvoll auf außerschulische sportliche Angebote hingewiesen werden? | Die Schülerinnen und Schüler   1. kommunizieren und kooperieren im Rahmen kooperativer Spiele miteinander 2. lernen aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten kennen 3. probieren neue Sportarten aus 4. kennen Sport- und Freizeitmöglichkeiten aus ihrer Umgebung 5. nutzen Sport- und Freizeitmöglichkeiten in ihrer Umgebung |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| selbstgestaltete Freizeit (zum Beispiel auf dem Spiel-, Bolz-, Sportplatz, auf dem Skater-Park, auf dem Parcoursgelände, beim Klettern und Wandern, beim Wintersport, auf dem Wasser)   1. Nutzung öffentlicher Angebote (zum Beispiel Sportverein, Tanzkurs, Lauftreffs und Volksläufe, Freibad und Hallenbad, Fitness-Studio, Zirkus-, Theater- oder Akrobatik-Gruppe) | Die Schülerin oder der Schüler   1. lernt das örtliche Schwimmbad kennen 2. bewältigt den Weg zum Schwimmbad 3. kennt die Einrichtung und weiß, wo man sich umzieht, Kleidung unterbringt und duscht 4. hält die Haus- und Baderegeln ein 5. kann sicher mit verschiedenen Schwimmtechniken schwimmen 6. verbringt die Freizeit mit Freundinnen und Freunden im Schwimmbad 7. pflegt soziale Kontakte |
| Bezüge und Verweise | |
| * PER 2.1.1 Wahrnehmung der eigenen Person * SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen * GS BSS 2.2 Personalkompetenz * GS BSS 2.3 Sozialkompetenz * GS BSS 3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten * GS BSS 3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten * BNE 4 Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen * BTV 4 Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen * PG 1 Wahrnehmung und Empfindung | |

Orientierung – Sicherheit – Hygiene

Die Schülerinnen und Schüler können sich in den Sportstätten und auf dem Schulgelände orientieren. Sie entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein und lernen den sicheren und sachgerechten Umgang mit Geräten, Materialien sowie einfache Helfergriffe und wenden diese sachgerecht an. Sie verhalten sich regelgerecht und wenden Hygienemaßnahmen an.

|  |  |
| --- | --- |
| Denkanstöße | Kompetenzspektrum |
| 1. Wie werden die Schülerinnen und Schüler, auch durch die Vorbildfunktion der Lehrkraft, zur Übernahme von Verantwortung angeregt? 2. Welches Maß an Absicherung ist nötig, damit die Schülerin oder der Schüler ein gesundes Sicherheitsempfinden entwickeln kann (nur so viel wie nötig)? 3. Wie können die besonderen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler abgeklärt werden (zum Beispiel Elternbrief zum Schwimmunterricht, Kontakt zu Ärzten)? 4. Welche Bedeutung haben die vermittelten Verhaltensweisen und Regeln für den Alltag der Schülerinnen und Schüler? 5. Welche körperlichen, sozialen und emotionalen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler sind für die ausgewählten Bewegungsangebote vorhanden und nötig? 6. Welche Sicherheits- und Hilfestellungen können tatsächlich von den Schülerinnen und Schülern übernommen werden, welche muss die Lehrkraft übernehmen? | Die Schülerinnen und Schüler   1. nennen Verhaltens-, Sicherheits- und Hygienemaßnahmen und halten diese ein 2. machen sich mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut 3. gehen verantwortlich mit Sportstätten und dem Geräteraum um 4. benennen Geräte, bauen sachgerecht auf und ab und transportieren sie sachgerecht 5. helfen bei Bewegungsabläufen (zum Beispiel durch gegenseitiges Führen, Tragen und Helfergriffe) 6. beachten die Regeln der Körperhygiene 7. bauen Großgeräte und einfache Geräteverbindungen nach Vorgabe sachgerecht auf, ab und um 8. sichern sich und andere ab und erkennen Gefahrensituationen 9. halten Baderegeln ein 10. kennen Schutzbekleidung 11. wissen, wie man sich in Unfallsituationen verhalten muss |
| Beispielhafte Inhalte | Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten |
| 1. Ablegen von Schmuck 2. Ordnung im Geräteraum, schonender Umgang mit Sportgeräten, Sauberkeit, Aufräumen 3. Partnerhilfe und Handfassung beim Balancieren, Blindenführung 4. zweckmäßige Sportkleidung 5. Helfergriffe (zum Beispiel Klammergriff, Sandwichgriff)   Einschätzen der Wassertiefe | Die Schülerin oder der Schüler   1. geht langsam ins Wasser, bis sie/er nicht mehr stehen kann 2. gleitet von einem Schwimmgerät (zum Beispiel Schwimmnudel) ins Wasser und prüft die Tiefe 3. liest die Wassertiefe vom Beckenrand ab 4. schätzt die Wassertiefe vom Beckenrand ab |
| Bezüge und Verweise | |
| * SU 2.1.2 Natur und Leben * GS BSS 2.3 Sozialkompetenz * GS BSS 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene * GS BSS 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene * PG 4 Körper und Hygiene * PG 8 Sicherheit und Unfallschutz | |

INCLUDE\_IMPORT –NAME "SOP-LERNEN2022-ANHANG-01"

SKIP\_IMPORT\_BEGIN

Anhang

Verweise

Das Verweissystem im Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Lernen unterscheidet acht verschiedene Verweisarten. Diese werden durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet:

|  |
| --- |
| Bezüge und Verweise |
| * Verweis auf ein Lebensfeld * Verweis auf Fächer/Fächergruppen innerhalb des Plans * Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen aus dem Bildungsplan 2016 * Verweis auf die inhaltsbezogenen Kompetenzen aus dem Bildungsplan 2016 * Verweis auf eine Leitperspektive aus dem Bildungsplan 2016 * Verweis auf den Leitfaden Demokratiebildung * Verweis auf den Rechtschreib- oder Grammatikrahmen * Verweis auf sonstiges Dokument |

Im Folgenden wird jeder Verweistyp beispielhaft erläutert.

|  |  |
| --- | --- |
| Verweis | Erläuterung |
| * ARB 2.1.1 Grundhaltungen und Schlüsselqualifikationen | Verweis auf ein Lebensfeld: Arbeitsleben, Kompetenzfeld 2.1.1 Grundhaltungen und Schlüsselqualifikationen |
| * BSS 2.1.4 Bewegen an Geräten | Verweis auf ein Fach: Bewegung, Spiel und Sport, Kompetenzfeld 2.1.4 Bewegen an Geräten |
| * GS D 2.1 Sprechen und Zuhören 1 | Verweis auf eine prozessbezogene Kompetenz aus dem Bildungsplan der Grundschule, Fach Deutsch, Bereich 2.1 Sprechen und Zuhören, Teilkompetenz 1 |
| * SEK1 MUS 3.1.3 Musik reflektieren | Verweis auf Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen aus dem Bildungsplan der Sekundarstufe I, Fach Musik, Bereich 3.1.3 Musik reflektieren |
| * BNE Demokratiefähigkeit | Verweis auf eine Leitperspektive BNE = Bildung für nachhaltige Entwicklung, zentraler Aspekt Demokratiefähigkeit |
| * LFDB, S. 43 | Verweis auf den Leitfaden Demokratiebildung, Seite 43 |
| * RSR, S. 25-30 | Verweis auf den Rechtschreibrahmen, Seite 25-30 |

Es wird vorrangig auf den Bildungsplan der Grundschule und der Sekundarstufe I verwiesen. Der Bildungsplan des Gymnasiums ist dabei mitbedacht, aus Gründen der Übersichtlichkeit werden diese Verweise nicht gesondert aufgeführt.

Abkürzungen

|  |  |
| --- | --- |
| Lebensfelder des Bildungsplans für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Lernen | |
| PER | Personales Leben |
| SEL | Selbstständiges Leben |
| SOZ | Soziales und gesellschaftliches Leben |
| ARB | Arbeitsleben |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Allgemeine Leitperspektiven | | |
| BNE | | Bildung für nachhaltige Entwicklung |
| BTV | | Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt |
| PG | | Prävention und Gesundheitsförderung |
| Themenspezifische Leitperspektiven | | |
| BO | | Berufliche Orientierung |
| MB | | Medienbildung |
| VB | | Verbraucherbildung |
| LFDB | Leitfaden Demokratiebildung | |

|  |  |
| --- | --- |
| Bildungspläne 2016 | |
| GS | Bildungsplan der Grundschule |
| SEK1 | Gemeinsamer Bildungsplan für die Sekundarstufe I |
| GYM | Bildungsplan des Gymnasiums |
| GMSO | Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen |

|  |  |
| --- | --- |
| Fächer | |
| AES | Alltagskultur, Ernährung und Soziales |
| BMB | Basiskurs Medienbildung |
| BSS | Bewegung, Spiel und Sport |
| BK | Bildende Kunst |
| BIO | Biologie |
| BNT | Biologie, Naturphänomene und Technik |
| CH | Chemie |
| D | Deutsch |
| E | Englisch |
| ETH | Ethik |
| REV | Evangelische Religionslehre |
| F | Französisch |
| GK | Gemeinschaftskunde |
| GEO | Geographie |
| G | Geschichte |
| KUW | Kunst und Werken |
| RRK | Katholische Religionslehre |
| M | Mathematik |
| MFR | Moderne Fremdsprache |
| MUS | Musik |
| NwT | Naturwissenschaft und Technik |
| PH | Physik |
| SU | Sachunterricht |
| SPO | Sport |
| T | Technik |
| WBO | Wirtschaft und Berufsorientierung |
| WBS | Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung |

SKIP\_IMPORT\_END

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport

Postfach 103442, 70029 Stuttgart



www.bildungsplaene-bw.de