



FÖRDERSCHWERPUNKT LERNEN

TEIL C | FACH

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

Bewegung, Spiel und Sport



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

KULTUS UND UNTERRICHT

AMTSBLATT DES MINISTERIUMS FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT BADEN-WÜRTTEMBERG

Stuttgart, den 6. Mai 2022

BILDUNGSPLAN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER MIT ANSPRUCH AUF EIN SONDERPÄDAGOGISCHES BILDUNGSANGEBOT IM FÖRDERSCHWERPUNKT LERNEN

Vom 6. Mai 2022 Az. 34-6510.24/62/6

1. Der Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Lernen tritt mit Wirkung vom 1. August 2022 in Kraft.
2. Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Förderschule vom 23. Mai 2008 (Lehrplanheft 1/2008) außer Kraft.

K.u.U., LPH 1/2022

BEZUGSSCHLÜSSEL FÜR DEN BILDUNGSPLAN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER MIT ANSPRUCH AUF EIN SONDERPÄDAGOGISCHES BILDUNGSANGEBOT IM FÖRDERSCHWERPUNKT LERNEN 2022

Reihe	Bildungsplan	Bezieher
B	Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Lernen 2022	Teil A (Einführung in den Bildungsplan): Grundschulen, Hauptschulen, Werkrealschulen, Realschulen, Gemeinschaftsschulen, allgemein bildende Gymnasien, SBBZ (Lernen, Geistige Entwicklung, Körperlich-motorische Entwicklung, Sehen, Hören, Emotional-soziale Entwicklung, Sprache, Schülerinnen und Schüler in längerer Krankenhausbehandlung), berufsbildende Schulen Teile B und C (Lebensfelder und Einzelfächer): SBBZ (Lernen, Geistige Entwicklung, Körperlich-motorische Entwicklung, Sehen, Hören, Emotional-soziale Entwicklung, Sprache, Schülerinnen und Schüler in längerer Krankenhausbehandlung)

Der vorliegende Teilplan *Teil C – Fach: Bewegung, Spiel und Sport* ist als Heft Nr. 20 Bestandteil des Bildungsplans für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Lernen 2022, der als LPH 1/2022 in der Reihe B erscheint.
Er kann einzeln bei der Neckar-Verlag GmbH bezogen werden.

Inhaltsverzeichnis

1	Leitgedanken zum Kompetenzerwerb	3
1.1	Bildungsgehalt des Faches Bewegung, Spiel und Sport	3
1.1.1	Beitrag von Bewegung, Spiel und Sport zu den Leitperspektiven und Lebensfeldern	3
1.2	Kompetenzen	5
1.2.1	Prozessbezogene Kompetenzen	5
1.2.2	Inhaltsbezogene Kompetenzen	5
1.3	Didaktische Hinweise	6
2	Kompetenzfelder	9
2.1	Grundstufe	9
2.1.1	Körperwahrnehmung und Bewegungserfahrungen	9
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	18
2.1.7	Bewegen im Wasser / Schwimmen	19
2.1.8	Fahren – Rollen – Gleiten	21
2.1.9	Miteinander und gegeneinander kämpfen	23
2.1.10	Erlebnispädagogik	25
2.1.11	Trendsportarten / Regionale Sportarten	26
2.1.12	Orientierung – Sicherheit – Hygiene	27
3	Anhang	29
3.1	Verweise	29
3.2	Abkürzungen	30

1 Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

1.1 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.

1.1.1 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).

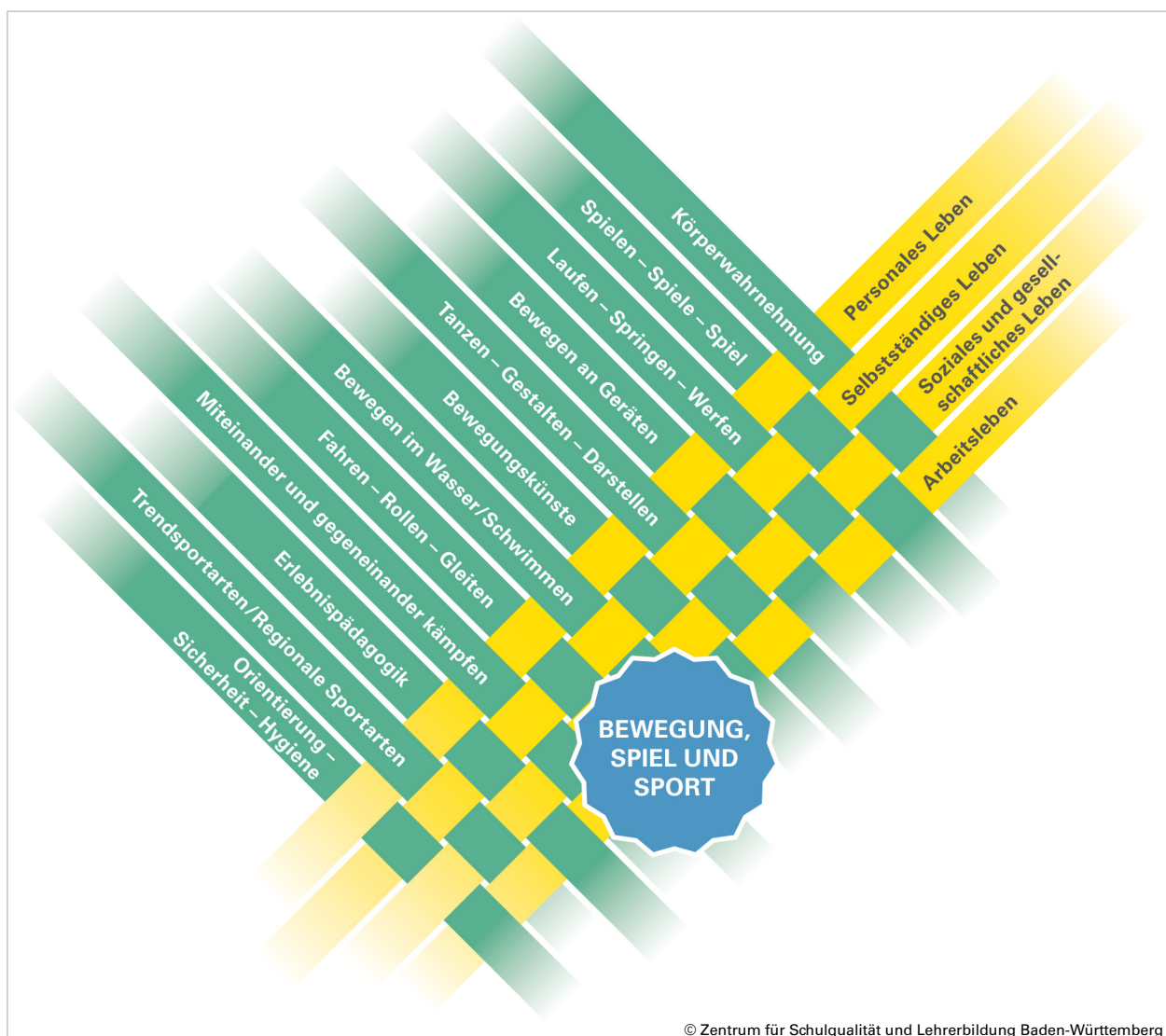


Abbildung 1: Verflechtung Lebensfelder – Fach Bewegung, Spiel und Sport

1.2 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.

1.2.1 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

1.2.2 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

1.3 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**

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.

2 Kompetenzfelder

2.1 Grundstufe

2.1.1 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
D01 Welche Bewegungsräume und -anreize stehen den Schülerinnen und Schülern für Körper- und Bewegungserfahrungen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers zur Verfügung? D02 Auf welche Weise erfolgt eine interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Therapeutinnen und Therapeuten als Grundlage einer individuellen Bildungsplanung? D03 Wie wird das Thema An- und Umziehen in der Schule erarbeitet und umgesetzt? D04 Wie gewährleistet die Schule, dass Bewegungs- und Wahrnehmungsprozesse im gesamten Schulalltag gestaltet und angeboten werden? D05 Wie kann die Körperwahrnehmung zur Gesunderhaltung im Schulalltag genutzt werden (gesundes Sitzen, Bewegungspausen, Lernen mit und durch Bewegung)?	Die Schülerinnen und Schüler K01 nehmen ihren eigenen Körper oder Körperteile durch Bewegung beziehungsweise Bewegt-Werden wahr und reagieren darauf K02 entwickeln Körperbewusstsein durch Bewegung K03 ziehen sich selbstständig an und um K04 nehmen ihre Körperspannung wahr und beeinflussen diese K05 stellen Gleichgewicht her beziehungsweise erhalten dieses K06 erkunden durch Bewegung Gegenstände K07 treten durch Bewegung mit Menschen in Kontakt K08 erfahren Auswirkungen von Bewegung (zum Beispiel Bewegungsgrenzen, aus der Puste sein, schwitzen)

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D06 Wie wird das Thema Bewegungsvorstellung und Entspannung in der Schule umgesetzt?	K09 benennen Raum-Lage-Begriffe K10 erleben Traumreisen zur Entwicklung der Bewegungsvorstellung
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B01 taktile Körpererfahrung durch taktile Körpererfahrung durch Bewegt-, Gefahren-, Geschaukelt- oder Gedrückt-Werden (zum Beispiel „Sandwich“ mit Weichbodenmatten, gezogen werden auf Luftmatratze) B02 Herstellen des Gleichgewichts in verschiedenen Positionen (liegend, sitzend, stehend) auf unterschiedlichen Unterlagen B03 Körper in Bewegung durch Schaukeln, Fahren, Wiegen, Drehen, Rollen, Gleiten B04 Körperschema/Orientierung am eigenen Körper (zum Beispiel durch Körperumrisszeichnungen) B05 Anspannung und Entspannung (zum Beispiel durch Fantasiereisen und [Ball-]Massagen) B06 Körper im Raum, Begrenzung und Ausdehnung, Enge und Weite (zum Beispiel Verstecken in Höhlen) B07 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 E01 spürt und fühlt den eigenen Körper als Ganzes oder einzelne Körperteile im Wasser, im Schlamm, in Tüchern, im Luftzug oder mit verschiedenen Materialien beschwert E02 zeigt differenzierte Reaktionen auf unterschiedliche taktile Reize oder Informationen E03 lokalisiert und vergleicht taktile Empfindungen E04 beschreibt taktile Wahrnehmungen oder deren Wirkung, nimmt sie gedanklich vorweg und wünscht sie oder lehnt sie ab
Bezüge und Verweise	
B SEL 2.1.5 Mobilität I GS BSS 3.1.1 Körperwahrnehmung	

2.1.2 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 leichter 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
D07 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? D08 Welche Spiele eignen sich im Besonderen, alle Schülerinnen und Schüler mit einzubeziehen und das Gemeinschaftsgefühl zu stärken? D09 Welche Formen der Mannschaftsbildung ermöglichen faires Sporttreiben und vermeiden Ausgrenzungen? D10 Welche Spielgeräte/Bälle eignen sich für die Bewegung in Pausen? D11 Welche Spielzonen bieten das Schulgelände und das Schulhaus? D12 Welche Materialien und Kleingeräte können die Schülerinnen und Schüler anregen, Spielmöglichkeiten zu entdecken und zu gestalten? D13 In welcher Weise werden Bewegungsspiele in den Unterricht und in den Schulalltag integriert? D14 Welche Zeiten stehen für freies beziehungsweise angeleitetes Spiel zur Verfügung?	Die Schülerinnen und Schüler K11 nutzen den eigenen Körper als Darstellungs- und Ausdrucksmittel K12 gehen mit Materialien, Gegenständen und unterschiedlichen Spielgeräten in vielfältiger Weise auf spielerische Art um K13 gestalten selbst gewählte Spielthemen K14 orientieren sich im Spielraum und bewegen sich darin kontrolliert K15 nehmen in vorgegebenen und wechselnden Rollen an Spielen teil K16 spielen fair, kennen Regeln, halten diese ein und können diese gegebenenfalls durch Vereinbarungen verändern K17 gewinnen Bewegungssicherheit durch Spiele K18 verfügen über ein Repertoire an Bewegungs- und Sportspielen und wählen aus diesem aus K19 entwickeln Ballgefühl und Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Ball (zum Beispiel tragen, rollen, werfen, prellen und fangen)

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D15 Welche Sportfeste und -turniere organisiert die Schule? D16 Wie wird eine Kooperation / der Kontakt zu Vereinen und außerschulischen Institutionen aufgebaut und aufrechterhalten?	K20 wenden sportartspezifische Techniken, Verhaltensweisen und Taktiken an K21 schätzen eigene Leistungen ein K22 integrieren sich in eine Mannschaft K23 gehen angemessen mit Erfolg und Niederlage um
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B08 Nachahmung von Bewegungen von Tieren und Menschen, Ausdruck von Emotionen und Empfindungen B09 Spiele mit unterschiedlichen Spielgeräten und Alltagsmaterialien (zum Beispiel Luftballons, Schwungtuch) B10 Versteckspiele B11 Spielgeschichten mit Bewegungselementen B12 Wahrnehmungsspiele B13 Kooperationsspiele B14 Lauf- und Fangspiele, Platzsuch- und Platzwechselspiele B15 kleine Ballspiele B16 Rückschlagspiele (zum Beispiel Badminton, Tischtennis) B17 große Sportspiele (zum Beispiel Handball, Basketball, Fußball) B18 Teilnahme an Sportveranstaltungen und Wettkämpfen B19 Vereinsangebote	Die Schülerin oder der Schüler E05 erkundet und bewegt Bälle unterschiedlicher Größe, unterschiedlichen Gewichts und unterschiedlicher Härte E06 experimentiert mit Bällen und erlebt sich selbst und das Material E07 ahmt einfache Ballspiele nach und spielt nach gegebenen Regeln E08 bespricht Regeln und Spielzüge und probiert diese im Spiel aus E09 wirft auf unbewegliche und bewegliche Ziele
Bezüge und Verweise	
B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen I GS BSS 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel L BTV 2 Wertorientiertes Handeln L PG 2 Selbstregulation und Lernen	

2.1.3 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 Spiel-leichtathletik, 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
D17 Welche Gelegenheiten zur Teilnahme an Lauf- beziehungsweise Leichtathletik-veranstaltungen in der Region werden genutzt? D18 Welche Ziele setzen für Schülerinnen und Schüler einen Anreiz zu regelmäßigem Üben? D19 Wie vielfältig werden Springen, Laufen und Werfen in den Sportunterricht und in den Schulalltag integriert? D20 Wie können Schülerinnen und Schüler individuelle Leistungssteigerungen erkennen? D21 Stehen beim Erlernen der Schlagwurf-technik ausreichend kleine Wurfobjekte zur Verfügung, welche eine Positionierung der Hand hinter (und nicht unter) dem Ball ermöglichen? D22 Welche Möglichkeiten bietet das Schul-gelände den Schülerinnen und Schülern, vielfältige Erfahrungen im Laufen, Springen und Werfen zu sammeln? D23 Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen? D24 Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule? D25 Wie gehen die Lehrkräfte mit individuell gefundenen (Ausweich-) Techniken der Schülerinnen und Schüler um? D26 Wie und wann schafft die Schule ge-nügend und regelmäßige Übungs- und Trainingsräume?	Die Schülerinnen und Schüler K24 erleben ihr eigenes Bewegungskönnen und schätzen dieses gegebenenfalls ein K25 starten aus unterschiedlichen Positionen schnell und laufen kurze Strecken mit maximaler Geschwindigkeit (Elemente der Schnelllauftechnik) K26 kennen verschiedene Startsignale und reagieren entsprechend K27 laufen kurze Strecken schnell K28 laufen kurze Strecken variantenreich (zum Beispiel bei Laufspielen, Hindernis-läufen) K29 laufen zielgerichtet nach Angaben (zum Beispiel mit Such- und Orientie-rungsfunktion) K30 laufen lang und ausdauernd im individuellen Tempo K31 und entwickeln dabei ein Gefühl für Tempo, Zeitdauer und Strecke K32 entwickeln eine individuell zweckmäßige Sprungtechnik K33 springen vielseitig in die Weite und die Höhe (zum Beispiel über Hindernisse, mit und ohne Hilfsmittel, rhythmisch auf verschiedenen Untergründen, einbeinig, in ein Ziel) K34 springen zielgerichtet in die Weite und die Höhe (Elemente der Weit- und Hochsprungtechnik) K35 werfen vielfältig mit unterschiedlichen Bällen/Objekten in die Weite und in die Höhe

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
	K36 entwickeln eine individuell zweckmäßige Wurftechnik K37 werfen zielgerichtet K38 führen Schlagwurfbewegungen aus dem Stand und dem Dreischrittanlauf aus K39 lernen mit Sieg und Niederlage umzugehen
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B20 Laufspiele B21 Startsignale B22 Laufen von Strecken in unterschiedlicher Geschwindigkeit; Wahrnehmen des Tempos, in dem eine Strecke durchgehalten werden kann B23 Walking mit Stöcken oder ohne diese B24 Bewegung zu Musik: springen, einbeinig hüpfen; Imitieren der Sprungbewegungen von Tieren, synchrones Springen, Springen über ein Schwungseil B25 Überspringen von Hindernissen und Abständen in Bewegungslandschaften B26 Zonenspringen B27 Springen mit Absprunghilfen B28 Werfen mit verschiedenen Wurfbewegungen B29 Werfen mit verschiedenen Materialien (zum Beispiel Sandsäckchen, Bälle, Stäbe) B30 Zonenwerfen, Wurfstafetten, Zielwerfen B31 Vorbereitung und Teilnahme an Bundesjugendspielen oder an einer öffentlichen Sportveranstaltung (zum Beispiel Marathonstaffel)	Die Schülerin oder der Schüler E10 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) E11 führt gezielt Bewegungsformen beim Laufen aus und übt Abfolgen ein E12 erfasst Bewegungsabläufe beim Laufen aufgrund von Vormachen und Videos und überträgt diese auf den eigenen Laufstil E13 führt ein Laufbuch zur Dokumentation von Trainingseinheiten und bespricht mit Mitschülerinnen und -schülern das taktische Vorgehen als Team bei der Marathonstaffel E14 geht angemessen und fair mit Frustrationserfahrungen um
Bezüge und Verweise	
B SEL 2.1.5 Mobilität I GS BSS 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen I GS BSS 3.2.3 Laufen – Springen – Werfen L PG 2 Selbstregulation und Lernen	

2.1.4 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
D27 In welchen Situationen können die Schülerinnen und Schüler ungewohnte Erfahrungen sammeln (zum Beispiel mit dem Kopf nach unten, Dreh- und Fliehkräfte)? D28 Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen? D29 Wie gelingt es, Bewegungslandschaften zeitökonomisch zu organisieren? D30 Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Schülerinnen und Schülern, vielfältige Grundtätigkeiten auszuprobieren (zum Beispiel Klettergeräte, Balanciermöglichkeiten)? D31 Wie werden Schulsportwettbewerbe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert? D32 Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen? D33 Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule? D34 Welche Sicherheitsmaßnahmen trifft die Schule und wie werden die Schülerinnen und Schüler dabei eingebunden?	Die Schülerinnen und Schüler K40 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) K41 rollen, drehen und wälzen sich (zum Beispiel auf geraden, schiefen Ebenen, am Boden, an und von Geräten) K42 schaukeln und schwingen eigenaktiv an verschiedenen Geräten (zum Beispiel Taue, Ringe, Barren) K43 springen auf und über Geräte und springen von erhöhten Positionen hinunter K44 bewegen sich stützend, kletternd und hangelnd an Geräten und überwinden diese (zum Beispiel Barren, Sprosswand, Kasten, Gerätekombinationen) K45 entwickeln ein Gefühl für Anspannung und Entspannung (zum Beispiel Statue, Einfrieren, Baumstammrollen) K46 turnen einfache Elemente synchron mit der Partnerin / dem Partner K47 gestalten und zeigen erlernte Bewegungen als Kunststück K48 ersetzen individuelle Bewegungsabläufe über Beobachtung und Nachahmung durch allgemein gültige Techniken K49 trainieren zunehmend leistungsorientiert und messen sich mit anderen

Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B32 vielfältige Balancierstationen (labile und stabile Bänke, Taue, Balken, Stangen mit Hindernissen) B33 Rollen und Wälzen (Baumstammwälzen allein und in der Gruppe auf Matten; Rückenschaukel in Partnerarbeit; Rollen vorwärts auf Matten und mit Geländehilfe) B34 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) B35 Trampolin oder Airtramp B36 Langbank und Schwebebalken B37 Turnen an Barren, Reck, Boden, Ringen B38 freies oder vorgegebenes Bewegen durch einen Parcours aus Groß- und Kleingeräten	Die Schülerin oder der Schüler E15 lernt den Einsatz der Muskelkraft, spielt mit dem Körpergleichgewicht und erlebt Mut und Selbstüberwindung E16 führt gezielte Bewegungsformen aus, findet selbst Verbindungen und Kombinationen von Bewegungen und übt selbstgefundene Abfolgen ein E17 ahmt vorgeturnte Übungen nach E18 kennt die Bezeichnung der Übungen und Geräte, stellt sich selbst eine Übungsreihe zusammen und führt diese durch
Bezüge und Verweise	
I GS BSS 3.1.4 Bewegen an Geräten I GS BSS 3.2.4 Bewegen an Geräten L PG 2 Selbstregulation und Lernen L PG 8 Sicherheit und Unfallschutz	

2.1.5 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
D35 Welche Bewegungsanlässe motivieren Schülerinnen und Schüler? D36 Welche Wirkung kann durch den Einsatz von Musik erzeugt werden?	Die Schülerinnen und Schüler K50 führen gymnastische Bewegungsformen aus unterschiedlichen Körperpositionen durch K51 experimentieren mit unterschiedlichen Handgeräten K52 machen Bewegungsideen vor, ahmen sie nach und führen sie vor

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D37 Welche Antworten findet die Schule auf das Spannungsfeld zwischen Entwicklungs- und Lebensalter? D38 Wie geht die Schule mit geschlechter-spezifischen Aspekten zum Thema um? D39 Inwieweit können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen? D40 Sind Möglichkeiten angedacht, erworbene Kenntnisse für eine Aufführung zu nutzen? D41 Wo können sich Schülerinnen und Schüler als Zuschauer erleben? D42 Mit welchen außerschulischen Partnern kooperiert die Schule?	K53 verbinden Bewegungsformen miteinander K54 lassen sich zur Musik bewegen K55 bewegen sich zur Musik, frei und nach einfachen Vorgaben K56 formen bekannte Geh-, Lauf- und Hüppformen zu Tanzschritten um oder passen sie auf bekannte Musikstücke an K57 bewegen einzelne Körperteile isoliert zur Musik K58 drücken Gefühle durch Körpersprache und Bewegung aus K59 gestalten Tanzvorführungen oder Diskoveranstaltungen mit oder besuchen sie K60 erleben die Vielfalt und Kultur von Tänzen
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B39 Experimentieren mit verschiedenen Handgeräten (zum Beispiel Seil, Reifen, Ball, Band, Tücher, Alltagsmaterialien) B40 freies und vorgegebenes Bewegen nach Musik B41 tänzerische Umsetzung von Stimmungen B42 Vorbereitung und Verwirklichung eines Diskobesuchs B43 Wirkung von Bewegung / Bewegt-Werden B44 Basales Theater B45 Tänze aus verschiedenen Ländern	Die Schülerin oder der Schüler E19 bewegt einzelne Gliedmaßen oder nimmt Bewegung von außen wahr E20 setzt zur Musik eigene Bewegungsabläufe um E21 nimmt vorgegebene Schrittfolgen wahr und setzt diese um E22 entwirft für eine Tanzgruppe eine Choreografie für ein Musikstück und übt diese ein
Bezüge und Verweise	
B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen P GS BSS 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität P GS BSS 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung I GS BSS 3.1.1 Körperwahrnehmung I GS BSS 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel I GS BSS 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen I GS BSS 3.1.6 Bewegungskünste I GS D 3.1.1.8 Präsentieren I GS M 3.1.2.1 Sich im Raum orientieren I GS MUS 3.1.3 Musik umsetzen I GS SU 3.1.1.3 Kultur und Vielfalt L BTV 1 Personale und gesellschaftliche Vielfalt L BTV 4 Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG 1 Wahrnehmung und Empfindung L PG 2 Selbstregulation und Lernen L PG 3 Bewegung und Entspannung	

2.1.6 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
D43 Welche Übungen, Figuren und Bewegungskunststücke können die Schülerinnen und Schüler aufgrund ihrer körperlichen Voraussetzungen ungefährdet leisten? D44 Wie werden Angebote gestaltet, damit jeder Schülerin und jedem Schüler Erfolgserlebnisse ermöglicht werden können? D45 Welche Stärken können die Schülerinnen und Schüler mit in den Sportunterricht einbringen? D46 Welche Anlässe und Möglichkeiten bieten sich, Kunststücke zu präsentieren und das Schulleben mitzugestalten (zum Beispiel Zirkusaufführungen, Galas, Musicals, Theater)? D47 Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?	Die Schülerinnen und Schüler K61 bewegen einen Gegenstand (zum Beispiel Ballon, Reifen) entsprechend seiner Eigenschaften K62 führen Grundbewegungen des Jonglierens aus (zum Beispiel Jonglieren mit zwei Tüchern, Vorform der Kaskade, Diabolo, Tellern) K63 erproben vielfältige Kunststücke mit der Partnerin / dem Partner und unterschiedlichem Material (zum Beispiel Standbilder bauen, Balancierelemente) K64 lernen grundlegende Elemente der Akrobatik kennen und wenden sie an K65 stellen Rollen und Gefühle dar (zum Beispiel Pantomime, szenische Darstellung) K66 kreieren und erbauen statische Figuren (zum Beispiel in Form von menschlichen Pyramiden) K67 gestalten Kunststücke und kleine Bewegungsabfolgen alleine, zu zweit und in der Gruppe gestalten und präsentieren sie K68 stellen Elemente von Le Parcours vor und präsentieren sie
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B46 Partner- und Gruppenakrobatik B47 Zirkuskunststücke B48 ästhetische Bewegungsformen mit Sportgeräten B49 Kunststücke an Geräten und Gerätearrangements B50 Le Parcours im Sportunterricht	Die Schülerin oder der Schüler E23 jongliert mit zwei oder mehr Tüchern E24 jongliert mit zwei Bällen (Vorform der Kaskade) E25 jongliert mit drei Bällen (Kaskade) E26 jongliert mit einem Partner E27 präsentiert seine Jonglierfähigkeiten der Schulgemeinschaft

Bezüge und Verweise

B	SEL	2.1.4	Freizeit und Interessen
P	GS	BSS	2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität
P	GS	BSS	2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung
I	GS	BSS	3.2.4 Bewegen an Geräten
I	GS	BSS	3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen
I	GS	BSS	3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern
L	MB 5		Produktion und Präsentation
L	PG	2	Selbstregulation und Lernen

2.1.7 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
D48 Welche Möglichkeiten zur Bewegung im Wasser und zum Schwimmen bietet die Schule in öffentlichen Bade- und Schwimmanlagen?	Die Schülerinnen und Schüler K69 erfahren Eigenschaften des Wassers (Auftrieb, Temperatur, Widerstand) und reagieren darauf
D49 Welche Kontakte und Möglichkeiten der Zusammenarbeit bestehen zu Vereinen (zum Beispiel DLRG)?	K70 halten sich angstfrei im Wasser auf K71 bewegen sich im Wasser selbstständig
D50 Wie werden Lehrkräfte den unterschiedlichen Bewegungsbedürfnissen der Schülerinnen und Schüler und ihrem Können gerecht?	K72 spielen im Wasser (Kreisspiele, Ballspiele) K73 bewegen sich im tiefen Wasser fort K74 bewegen sich im Wasser mit einem individuellen Schwimmstil fort
D51 Wie bespricht die Schule das Thema Schwimmunterricht mit den Eltern?	K75 führen schwimmartspezifische Arm- und Beinbewegungen aus
D52 Wie informiert sich die Schule über Ängste, gesundheitliche Bedingungen und Kompetenzen ihrer Schülerinnen und Schüler und welche Konsequenzen werden daraus gezogen?	K76 koordinieren schwimmartspezifische Arm- und Beinbewegungen K77 verbinden den schwimmartspezifischen Bewegungsablauf mit der Atmung
D53 Welche vielfältigen Spielideen und kleine Spiele werden im Schwimmunterricht angeboten?	K78 können Brustschwimmen/Kraulschwimmen
D54 Wie kann den Schülerinnen und Schülern ein angstfreier, freudvoller Umgang mit dem Wasser ermöglicht werden?	K79 wenden Techniken zur Erhöhung der Schnelligkeit an

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D55 Welche Schwimmabzeichen können über die Schule abgelegt werden? D56 Welche Konzepte gibt es an der Schule, wenn die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern eine Teilnahme am Schwimmunterricht verweigern? D57 Wie vermittelt die Schule die Bade- und Hygieneregeln? D58 Wie werden außerunterrichtliche Felder miteinbezogen? D59 Wie sichert die Schule die regelmäßige Fortbildung und Sicherheitsschulung der Lehrkräfte?	K80 springen vom Beckenrand, Startblock beziehungsweise vom Sprungbrett ins Wasser K81 tauchen das Gesicht ins Wasser K82 tauchen in die Tiefe K83 tauchen kurze Strecken K84 kennen die Bade- und Hygieneregeln und halten sie ein
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B51 Annäherung an das Element Wasser (Wassergewöhnung) B52 Spielen im und unter Wasser (mit verschiedenen Materialien, Partnerinnen und Partnern, Regelspielen) B53 Schwimmen und Schwimmtechniken B54 Tauchen und Springen B55 Schwimmabzeichen B56 Sicherheit (Bade- und Hygieneregeln, Selbst- und Fremddrettung)	Die Schülerin oder der Schüler E28 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 E29 experimentiert mit dem eigenen Körper und vielfältigen Materialien, ahmt spielerische Elemente nach und gewinnt durch diese Erkundungen Zutrauen und Sicherheit E30 erhält Sicherheit und Vertrauen, indem jeder Schritt bildlich vorweggenommen wird, kann Angst abbauen, indem sie/er weiß, was als nächstes kommt E31 bewegt sich auf unterschiedliche Art und Weise im niedrigen und/oder tiefen Wasser E32 baut in Gesprächen mit Lehrkräften oder Mitschülerinnen und Mitschülern die Scheu und Angst vor Wasser ab
Bezüge und Verweise	
B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen C SU 2.1.2.1 Körper und Gesundheit P GS BSS 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität I GS BSS 3.2.1 Körperwahrnehmung I GS BSS 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel L PG 2 Selbstregulation und Lernen	

2.1.8 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
D60 Unter welchen Aspekten erfolgt beim Fahren, Rollen und Gleiten im Freien die Auswahl des Geländes? D61 Wie erfolgt die Verknüpfung mit Lebensfeld Selbstständiges Leben – Mobilität und Freizeit? D62 Welche Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit Eltern sind erforderlich? D63 Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen (zum Beispiel Mountainbike-AG, Aktionstage zu Skilanglauf)? D64 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? D65 Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule? D66 Wie können die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Ideen, Erfahrungen und Geräte einbringen? D67 Welche Möglichkeiten bieten Schulalltag und Schulgelände, um Erfahrungen zum Fahren, Rollen und Gleiten zu sammeln? D68 Wie können Bewegungsanforderungen festgelegt werden (zum Beispiel Rollbrettführerschein)?	Die Schülerinnen und Schüler K85 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) K86 bewegen sich mit dem Gerät in natürlicher oder gestalteter Umgebung kontrolliert und vorausschauend unter Berücksichtigung von Material, Geschwindigkeit, Raum und Gelände K87 bewältigen mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen K88 gehen mit komplexen und wagnisreichen Situationen verantwortungsvoll um K89 erkennen Gefahrensituationen für sich und andere beim Fahren, Rollen oder Gleiten und schätzen diese angemessen ein K90 halten vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen ein K91 kennen und nutzen die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung und verwenden diese angemessen

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D69 Wie können die Schülerinnen und Schüler zu einem rücksichtsvollen Verhalten beim Fahren, Rollen und Gleiten angeleitet werden? D70 Welche besonderen Sicherheitsmaßnahmen (zum Beispiel Schutzkleidung, sachgerechter Geräteumgang) gilt es zu berücksichtigen?	K92 kennen Verhaltensregeln beim Sporttreiben in der Natur und verhalten sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht K93 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
B57 Fahren mit unterschiedlichen Fahrzeugen auf dem Pausenhof (zum Beispiel Pedalroller, Skateboard, Rollschuhe) B58 Üben von Grundtechniken in vielfältigen spielerischen, aber auch stark strukturierten, gebundenen Situationen (Losfahren, Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Kurven fahren, Hindernissen ausweichen, Bremsen, Anhalten) B59 Wagnissituationen und deren Bewältigung: Balancieren, Hindernisse bewältigen, Sprünge wagen, Anstiege und Abfahrten bewältigen B60 Übungen zum sicheren Hinfallen B61 Einübung und Präsentation von Kunststücken B62 Bewältigung eines Geschicklichkeitsparcours B63 Mountainbikefahrtechnik im Gelände B64 Benutzung von Schutzausrüstung B65 Sicherheits- und Rücksichtsregeln beim Fahren, Rollen und Gleiten	Die Schülerin oder der Schüler E33 erlebt die Geschwindigkeit sowie die Flieh- und Beschleunigungskräfte E34 hält das Gleichgewicht auf einem Gerät E35 bewegt sich mit dem Gerät auf unterschiedliche Art und Weise fort E36 imitiert Bewegungsabläufe auf einem Gerät anhand von Videoaufnahmen oder Vormachen E37 verwendet Begriffe für Grundtechniken
Bezüge und Verweise	
B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen C SU 2.1.4 Raum und Mobilität I GS BSS 3.2.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten I GS BSS 3.1.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten I SEK1 SPO 3.2.2.2 Fahren – Rollen – Gleiten L PG 2 Selbstregulation und Lernen	

2.1.9 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
D71 Wie können die Schülerinnen und Schüler Berührungsängste abbauen? D72 Wie können sie eigene Grenzen erkennen und aufzeigen sowie unangenehme Berührungen benennen? D73 Wie können einfache Regeln und Rituale zu einem gelingenden Raufen, Ringen und Kämpfen beitragen? D74 Wie können Kämpfe um Gegenstände einen Einstieg in das Raufen, Ringen und Kämpfen ermöglichen? D75 Welche Gruppenkampfs Spiele bieten die Möglichkeit, alle Schülerinnen und Schüler für das Kämpfen zu begeistern? D76 Welche Formen der Gruppen- und Paarbildung ermöglichen faire Vergleiche und vermeiden Ausgrenzungen und Stigmatisierungen? D77 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 K94 bauen Vertrauen auf und lassen Körperkontakt zu K95 nehmen Bewegungen des Gegenübers wahr und reagieren darauf K96 lernen Grenzen des eigenen Körpers kennen K97 kämpfen um Gegenstände und erleben so ihren angemessenen Krafteinsatz K98 raufen und kämpfen in Gruppenspielen um Gegenstände und miteinander K99 bringen ihr Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht und setzen ihre Kraft situationsangemessen ein, ohne einander zu verletzen K100 erproben und vergleichen in einfachen Spiel- und Übungsformen ihre Kraft und Geschicklichkeit K101 beachten Stoppsignale des Gegenübers und halten diese ein K102 halten sich an gemeinsam erarbeitete Rituale und Regeln K103 erlernen elementare Grifftechniken (zum Beispiel Ziehen, Schieben, Drücken) und wenden diese in spielerischen Kämpfen an K104 respektieren ihr Gegenüber in spielerischen Rauf, Ring- und Kampfsituationen K105 raufen, ringen und kämpfen nach vorgegebenen und gemeinsam vereinbarten Regeln K106 erfährt Selbstbewusstsein in die eigenen Kräfte und Fähigkeiten

Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B66 Zieh-, Druck- und Schiebekämpfe – von wenig Körperkontakt zu viel Körperkontakt B67 Kämpfe um Gegenstände in der Gruppe B68 Kämpfe um Gegenstände mit der Partnerin / dem Partner B69 Regelentwicklung bei Kämpfen in der Gruppe und mit der Partnerin / dem Partner B70 Zweikämpfe am Boden B71 Zweikämpfe im Stand	Die Schülerin oder der Schüler E38 benennt und befolgt einfache Regeln E39 kontrolliert den Krafteinsatz E40 kämpft um einen Ball mit der Partnerin / dem Partner am Boden E41 demonstriert einfache Haltegriffe am Boden E42 befreit sich aus einfachen Haltegriffen am Boden E43 kämpft fair und mit angemessenem Einsatz, um die Partnerin / den Partner festzuhalten E44 erkennt Gefahrensituationen und kämpft verantwortungsbewusst E45 kämpft mit erfahrenen und weniger erfahrenen Partnerinnen und Partnern und achtet auf seinen Krafteinsatz E46 lernt den Umgang mit Sieg oder Niederlage unmittelbar zu erfahren und auszuhalten E47 hat Freude am Zweikampf und nimmt seine Grenzen bewusst wahr
Bezüge und Verweise	
B PER 2.1.2 Selbstregulation und Selbststeuerung B PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen B SOZ 2.1.1 Grundhaltung und Werte P GS BSS 2.2 Personalkompetenzen – Persönlichkeit und Identität P GS BSS 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung I GS BSS 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel I GS BSS 3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen I GS BSS 3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen L BTV 2 Wertorientiertes Handeln L PG 1 Wahrnehmung und Empfindung L PG 2 Selbstregulation und Erleben	

2.1.10 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
D78 Wie kann die nähere Umgebung innerhalb und außerhalb des Schulgeländes zum Erlebnisraum für die Schülerinnen und Schüler genutzt werden? D79 Wie wird den Schülerinnen und Schülern die Teilhabe an erlebnisintensiven und abenteuerlichen Aktivitäten ermöglicht (Hilfsmittel, Unterstützung)? D80 Wie können erlebnispädagogische Elemente in einen rhythmisierten Schulalltag integriert werden? D81 Wie kann den Schülerinnen und Schülern ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur nahegebracht werden? D82 Wie oder woher erhält die Schule eine fachliche Unterstützung für verschiedene Varianten erlebnispädagogischer Angebote?	Die Schülerinnen und Schüler K107 bewegen sich in ihrer natürlichen Umgebung und erleben und nutzen die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung K108 achten und schätzen ihre natürliche Umwelt K109 kommunizieren im Rahmen kooperativer Spiele miteinander und entwickeln gemeinsame Strategien K110 entwickeln Vertrauen in eigene Fähigkeiten und lernen eigene Grenzen zu akzeptieren K111 erleben Wagnis und Risiko K112 schätzen äußere Umstände, Gefahren und eigene Handlungsmöglichkeiten angemessen ein K113 beschreiben und reflektieren das Erlebte K114 erfahren und erteilen Hilfestellung und Unterstützung anderer und entwickeln gegenseitiges Vertrauen
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B72 Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele im Schulgebäude oder auf dem Schulgelände B73 Bewältigen natürlicher oder arrangierter Bewegungslandschaften B74 Walderlebnistag (Blindenführung durch den Wald, Lager bauen, Naturmandala legen, Waldkugelbahn bauen, unwegsames Gelände bewältigen)	Die Schülerin oder der Schüler E48 erlebt die besondere Beschaffenheit des Waldes als Impuls für veränderte Bewegungsformen und reagiert darauf E49 bewegt sich auf unterschiedlichem Untergrund (zum Beispiel Gras, Lehm, Waldboden, Äste oder Laub), passt das Bewegungsverhalten an, erfährt oder gibt anderen Hilfestellung

Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B75 Landschaften im Dunkeln	E50 entwickelt eigene Spiel- und Bewegungs-ideen und bezieht andere hierbei spielerisch ein
B76 Landschaften zu verschiedenen Jahreszeiten	E51 erkennt eigene Grenzen und gefährliche Situationen, sieht sie voraus, spricht darüber und plant das eigene Vorgehen
B77 Durchführung von Touren (Radwandern, Kanutour, Schneeschuhwandern, Wandern, Bergsteigen, Klettern)	E52 findet Wege selbstständig und auf Plänen
B78 Schnitzeljagd im Gelände	E53 kommuniziert in der Gruppe über Lösungsmöglichkeiten
Bezüge und Verweise	
B PER 2.1.1 Wahrnehmung der eigenen Person	
B PER 2.1.2 Selbstregulation und Selbststeuerung	
B PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung	
B PER 2.1.4 Identität und Selbstbild	
B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen	
B SEL 2.1.5 Mobilität	
B SOZ 2.1.2 Beziehungen gestalten und pflegen	
B SOZ 2.1.3 Kommunikation	
I GS BSS 3.2.8.1 Erlebnispädagogik	
I GS BSS 3.1.8.1 Erlebnispädagogik	
L BNE 4 Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen	
L BTV 4 Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen	
L PG 2 Selbstregulation und Lernen	

2.1.11 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
D83 Welche Möglichkeiten haben die Schülerinnen und Schüler, ihre Erfahrungswelt in den verschiedenen Bereichen einzubringen?	Die Schülerinnen und Schüler K115 kommunizieren und kooperieren im Rahmen kooperativer Spiele miteinander
D84 Welche Bewegungsmöglichkeiten haben einen aktuellen Lebensweltbezug für die Schülerinnen und Schüler?	K116 lernen aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten kennen K117 probieren neue Sportarten aus
D85 Wie können die Schülerinnen und Schüler an die sportlichen Angebote vor Ort (zum Beispiel Verein, Gemeinde) herangeführt werden?	K118 kennen Sport- und Freizeitmöglichkeiten aus ihrer Umgebung K119 nutzen Sport- und Freizeitmöglichkeiten in ihrer Umgebung

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D86 Wie kann die nähere Umgebung zum Erlebnisraum für die Schülerinnen und Schüler genutzt werden? D87 Wie kann wirkungsvoll auf außerschulische sportliche Angebote hingewiesen werden?	
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B79 selbstgestaltete Freizeit (zum Beispiel auf dem Spiel-, Bolz-, Sportplatz, auf dem Skater-Park, auf dem Parcours Gelände, beim Klettern und Wandern, beim Wintersport, auf dem Wasser) B80 Nutzung öffentlicher Angebote (zum Beispiel Sportverein, Tanzkurs, Lauffreize und Volksläufe, Freibad und Hallenbad, Fitness-Studio, Zirkus-, Theater- oder Akrobatik-Gruppe)	Die Schülerin oder der Schüler E54 lernt das örtliche Schwimmbad kennen E55 bewältigt den Weg zum Schwimmbad E56 kennt die Einrichtung und weiß, wo man sich umzieht, Kleidung unterbringt und duscht E57 hält die Haus- und Baderegeln ein E58 kann sicher mit verschiedenen Schwimmtechniken schwimmen E59 verbringt die Freizeit mit Freundinnen und Freunden im Schwimmbad E60 pflegt soziale Kontakte
Bezüge und Verweise	
B PER 2.1.1 Wahrnehmung der eigenen Person B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen P GS BSS 2.2 Personalkompetenz P GS BSS 2.3 Sozialkompetenz I GS BSS 3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten I GS BSS 3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten L BNE 4 Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen L BTV 4 Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG 1 Wahrnehmung und Empfindung	

2.1.12 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
D88 Wie werden die Schülerinnen und Schüler, auch durch die Vorbildfunktion der Lehrkraft, zur Übernahme von Verantwortung angeregt?	Die Schülerinnen und Schüler K120 nennen Verhaltens-, Sicherheits- und Hygienemaßnahmen und halten diese ein

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D89 Welches Maß an Absicherung ist nötig, damit die Schülerin oder der Schüler ein gesundes Sicherheitsempfinden entwickeln kann (nur so viel wie nötig)? D90 Wie können die besonderen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler abgeklärt werden (zum Beispiel Elternbrief zum Schwimmunterricht, Kontakt zu Ärzten)? D91 Welche Bedeutung haben die vermittelten Verhaltensweisen und Regeln für den Alltag der Schülerinnen und Schüler? D92 Welche körperlichen, sozialen und emotionalen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler sind für die ausgewählten Bewegungsangebote vorhanden und nötig? D93 Welche Sicherheits- und Hilfestellungen können tatsächlich von den Schülerinnen und Schülern übernommen werden, welche muss die Lehrkraft übernehmen?	K121 machen sich mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut K122 gehen verantwortlich mit Sportstätten und dem Geräteraum um K123 benennen Geräte, bauen sachgerecht auf und ab und transportieren sie sachgerecht K124 helfen bei Bewegungsabläufen (zum Beispiel durch gegenseitiges Führen, Tragen und Helfergriffe) K125 beachten die Regeln der Körperhygiene K126 bauen Großgeräte und einfache Geräteverbindungen nach Vorgabe sachgerecht auf, ab und um K127 sichern sich und andere ab und erkennen Gefahrensituationen K128 halten Baderegeln ein K129 kennen Schutzbekleidung K130 wissen, wie man sich in Unfallsituationen verhalten muss
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B81 Ablegen von Schmuck B82 Ordnung im Geräteraum, schonender Umgang mit Sportgeräten, Sauberkeit, Aufräumen B83 Partnerhilfe und Handfassung beim Balancieren, Blindenführung B84 zweckmäßige Sportkleidung B85 Helfergriffe (zum Beispiel Klammergriff, Sandwichgriff) B86 Einschätzen der Wassertiefe	Die Schülerin oder der Schüler E61 geht langsam ins Wasser, bis sie/er nicht mehr stehen kann E62 gleitet von einem Schwimmgerät (zum Beispiel Schwimmnudel) ins Wasser und prüft die Tiefe E63 liest die Wassertiefe vom Beckenrand ab E64 schätzt die Wassertiefe vom Beckenrand ab
Bezüge und Verweise	
C SU 2.1.2 Natur und Leben P GS BSS 2.3 Sozialkompetenz I GS BSS 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene I GS BSS 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene L PG 4 Körper und Hygiene L PG 8 Sicherheit und Unfallschutz	

3 Anhang

3.1 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	
B	Verweis auf ein Lebensfeld
C	Verweis auf Fächer/Fächergruppen innerhalb des Plans
P	Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen aus dem Bildungsplan 2016
I	Verweis auf die inhaltsbezogenen Kompetenzen aus dem Bildungsplan 2016
L	Verweis auf eine Leitperspektive aus dem Bildungsplan 2016
D	Verweis auf den Leitfaden Demokratiebildung
RG	Verweis auf den Rechtschreib- oder Grammatikrahmen
→	Verweis auf sonstiges Dokument

Im Folgenden wird jeder Verweistyp beispielhaft erläutert.

Verweis	Erläuterung
B ARB 2.1.1 Grundhaltungen und Schlüsselqualifikationen	Verweis auf ein Lebensfeld: Arbeitsleben, Kompetenzfeld 2.1.1 Grundhaltungen und Schlüsselqualifikationen
C BSS 2.1.4 Bewegen an Geräten	Verweis auf ein Fach: Bewegung, Spiel und Sport, Kompetenzfeld 2.1.4 Bewegen an Geräten
P 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
I 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
L BNE Demokratiefähigkeit	Verweis auf eine Leitperspektive BNE = Bildung für nachhaltige Entwicklung, zentraler Aspekt Demokratiefähigkeit
D LFDB S. 43	Verweis auf den Leitfaden Demokratiebildung, Seite 43
RG 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.

3.2 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, Soziales
BIO	Biologie
BK	Bildende Kunst
BMB	Basiskurs Medienbildung
BNT	Biologie, Naturphänomene und Technik
BSS	Bewegung, Spiel und Sport
CH	Chemie

Fächer	
D	Deutsch
E	Englisch
ETH	Ethik
F	Französisch
G	Geschichte
GEO	Geographie
GK	Gemeinschaftskunde
KUW	Kunst/Werken
M	Mathematik
MFR	Moderne Fremdsprache
MUS	Musik
NwT	Naturwissenschaft und Technik
PH	Physik
REV	Evangelische Religionslehre
RKK	Katholische Religionslehre
SPO	Sport
SU	Sachunterricht
T	Technik
WBO	Wirtschaft und Berufsorientierung
WBS	Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung

IMPRESSUM

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 in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung, Stuttgart (www.zsl.kultus-bw.de)
Internet	www.bildungsplaene-bw.de
Verlag und Vertrieb	Neckar-Verlag GmbH, Villingen-Schwenningen
Urheberrecht	Die fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes beziehungsweise der Satzordnung für kommerzielle Zwecke nur mit Genehmigung des Herausgebers.
Bildnachweis	Robert Thiele, Stuttgart
Gestaltung	Ilona Hirth Grafik Design GmbH, Karlsruhe Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber. 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. <i>Juli 2022</i>
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.



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT