



GEMEINSAMER BILDUNGSPLAN DER SEKUNDARSTUFE I

 Bildungsplan 2016

# Sport

**Bildung,  
die allen  
gerecht wird**

*Das Bildungsland*



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

# KULTUS UND UNTERRICHT

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

Stuttgart, den 23. März 2016

## GEMEINSAMER BILDUNGSPLAN DER SEKUNDARSTUFE I

Vom 23. März 2016

Az. 32-6510.20/370/291

I. Der gemeinsame Bildungsplan der Sekundarstufe I gilt für die Werkrealschule und für die Hauptschule, für die Realschule, für die Gemeinschaftsschule sowie für die Schulen besonderer Art.

II. Der Bildungsplan tritt am 1. August 2016 mit der Maßgabe in Kraft, dass er erstmals für die Schülerinnen und Schüler Anwendung findet, die im Schuljahr 2016/2017 in die Klassen 5 und 6 eintreten.

Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Werkrealschule vom 16. Mai 2012 (Lehrplanheft 1/2012) sowie der Bildungsplan für die Realschule vom 21. Januar 2004 (Lehrplanheft 3/2004) mit der Maßgabe außer Kraft, dass diese letztmals für die Schülerinnen und Schüler gelten, die vor dem Schuljahr 2016/2017 in die Klasse 6 eingetreten sind.

K.u.U., LPH 2/2016

### BEZUGSSCHLÜSSEL FÜR DIE BILDUNGSPLÄNE DER ALLGEMEIN BILDENDEN SCHULEN 2016

Reihe	Bildungsplan	Bezieher
A	Bildungsplan der Grundschule	Grundschulen, Schule besonderer Art Heidelberg, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
S	Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I	Werkrealschulen/Hauptschulen, Realschulen, Gemeinschaftsschulen, Schulen besonderer Art, alle sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentren
G	Bildungsplan des Gymnasiums	allgemein bildende Gymnasien, Schulen besonderer Art, sonderpädagogische Bildungs- und Beratungszentren mit Förderschwerpunkt Schüler in längerer Krankenhausbehandlung, sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum mit Internat mit Förderschwerpunkt Hören, Stegen
O	Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen	Gemeinschaftsschulen

Nummerierung der kommenden Bildungspläne der allgemein bildenden Schulen:

LPH 1/2016 Bildungsplan der Grundschule, Reihe A Nr. 10

LPH 2/2016 Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I, Reihe S Nr. 1

LPH 3/2016 Bildungsplan des Gymnasiums, Reihe G Nr. 16

LPH 4/2016 Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen, Reihe O Nr. 1

Der vorliegende Fachplan *Sport* ist als Heft Nr. 23 (Pflichtbereich) Bestandteil des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I, der als Bildungsplanheft 2/2016 in der Reihe S erscheint, und kann einzeln bei der Necker-Verlag GmbH bezogen werden.

# Inhaltsverzeichnis

1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb .....	3
1.1 Bildungswert des Faches Sport .....	3
1.2 Kompetenzen .....	5
1.3 Didaktische Hinweise .....	7
1.4 Stufenspezifische Hinweise .....	9
2. Prozessbezogene Kompetenzen .....	13
2.1 Bewegungskompetenz .....	13
2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz .....	13
2.3 Personalkompetenz .....	14
2.4 Sozialkompetenz .....	14
3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen .....	15
3.1 Klassen 5/6 .....	15
3.1.1 Pflichtbereich .....	15
3.1.1.1 Spielen .....	15
3.1.1.2 Laufen, Springen, Werfen .....	17
3.1.1.3 Bewegen an Geräten .....	19
3.1.1.4 Bewegen im Wasser .....	21
3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen .....	23
3.1.1.6 Fitness entwickeln .....	25
3.1.2 Wahlpflichtbereich .....	26
3.1.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen .....	26
3.1.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten .....	29
3.2 Klassen 7/8/9 .....	31
3.2.1 Pflichtbereich .....	31
3.2.1.1 Spielen .....	31
3.2.1.2 Laufen, Springen, Werfen .....	33
3.2.1.3 Bewegen an Geräten .....	36
3.2.1.4 Bewegen im Wasser .....	39
3.2.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen .....	41
3.2.1.6 Fitness entwickeln .....	43
3.2.2 Wahlpflichtbereich .....	46
3.2.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen .....	46
3.2.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten .....	48
3.2.2.3 Wahlpflichtbereich Spielen .....	49
3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen .....	52
3.3 Klasse 10 .....	55
3.3.1 Sportpraktische Inhaltsbereiche .....	55
4. Operatoren .....	58

---

5. <b>Anhang</b> .....	60
5.1 Verweise .....	60
5.2 Abkürzungen .....	62
5.3 Geschlechtergerechte Sprache .....	63
5.4 Besondere Schriftauszeichnungen .....	64
5.5 Glossar .....	64

# 1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

## 1.1 Bildungswert des Faches Sport

### **Bedeutung und Ziele des Faches**

Bewegung, Spiel und Sport in der Schule ist unverzichtbarer Bestandteil einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung von Kindern und Jugendlichen. Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche Bewegungsanlässe bietet, und der Tatsache, dass Schule immer mehr im Ganztage stattfindet, kommt der Körper- und Bewegungsbildung eine immer größere Bedeutung zu.

Die Ziele des Schulsports werden durch dessen Doppelauftrag bestimmt, welcher sich als „Erziehung zum Sport und Erziehung im und durch den Sport“ beschreiben lässt. Sportunterricht bietet den Schülerinnen und Schülern Gelegenheiten, durch aktive Auseinandersetzung mit vielfältigen sportlichen Handlungssituationen ihre motorischen Grundlagen, mit deren Förderung bereits in Kindergarten und Grundschule begonnen wurde, weiter auszubilden und zu verbessern. Damit entwickeln sie ihre individuelle sportliche Leistungsfähigkeit und erwerben und vertiefen ein vielseitiges Bewegungskönnen. Über ein breites Sportangebot besteht für die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, die für sie geeigneten Bewegungsaktivitäten und Sportarten zu finden, um diese für sich in den Alltag zu integrieren (Erziehung zum Sport).

Überdies leistet der Schulsport einen Beitrag zur allgemeinen Bildung im Sinne der Persönlichkeitsbildung (Erziehung im und durch Sport). Der Sportunterricht bietet den Schülerinnen und Schülern unterschiedliche Situationen, in welchen sie ihr Bewegungshandeln unter verschiedenen Sinnperspektiven ausüben können. Sie machen vielfältige, unmittelbare Erfahrungen, welche neben den motorischen Kompetenzen auch kognitive, reflexive, personale und soziale Kompetenzen ansprechen. Dabei lernen sie ihr eigenes Handeln sachbezogen sowie intentional zu reflektieren und entwickeln die Fähigkeit, ihr gegenwärtiges und zukünftiges Sporttreiben selbstbestimmt und eigenverantwortlich zu gestalten. Vielfältige Bewegungsaufgaben und das Ansprechen aller Sinne verbessern die Wahrnehmungsfähigkeit und das Körperbewusstsein. Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre personalen und sozialen Kompetenzen, indem sie miteinander spielen und wetteifern. Sie entwickeln ein Regelbewusstsein, verstehen die Bedeutung des Fair Play-Gedankens und lernen, notwendige Formen des Mit- und Gegeneinanders zu akzeptieren und anzuwenden. Dadurch lernen sie mit Emotionen umzugehen, sie zu verarbeiten und sich konstruktiv in Interaktionsprozesse einzubringen. Bewegung, Spiel und Sport bietet ein geeignetes Feld, die Lern- und Leistungsbereitschaft zu fördern, eine positive Einstellung zur Anstrengung zu entwickeln, sich Leistungsanforderungen zu stellen und die eigene Leistungsfähigkeit zu verbessern. Die Schülerinnen und Schüler lernen, sich selbst realistisch einzuschätzen, Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit aufzubauen und ein positives Selbstbeziehungsweise Körperkonzept zu entwickeln. Durch selbstständiges Planen und Verantworten von Bewegungsaktivitäten werden Selbstwirksamkeit und Kooperationsbereitschaft gefördert sowie das Bewegungsinteresse weiterentwickelt. Sie erfahren und erkennen, dass kontinuierliches Sporttreiben in und außerhalb der Schule, verbunden mit einer gesunden Lebensführung, sich förderlich auf ihre physische und psychische Entwicklung auswirken kann und erleben Freude am Sport. Mit zunehmender Reflexionsfähigkeit setzen sich die Schülerinnen und Schüler kritisch mit der gesellschaftlichen Rolle, den Chancen, aber auch Risiken von Bewegung, Spiel und Sport auseinander.

## Beitrag des Faches zu den Leitperspektiven

In welcher Weise das Fach Sport einen Beitrag zu den Leitperspektiven leistet, wird im Folgenden dargestellt:

- **Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)**

Die Leitperspektive „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ findet im Fach Sport Berücksichtigung im Bereich der Gesundheitsförderung, im umweltbewussten Verhalten beim Sporttreiben in der Natur und in der kritischen Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Rolle des Sports.

- **Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTv)**

Die Leitperspektive „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ wird durch Bewegung, Spiel und Sport aufgrund seiner körperlichen Dimension unmittelbar von den Schülerinnen und Schülern erlebt. Wertorientiertes Handeln, Toleranz, Solidarität, Konfliktbewältigung und Interessenausgleich werden im sportlichen Handeln miteinander eingeübt und sind unabdingbare Voraussetzungen für gemeinsames Sporttreiben. Ziel ist die Förderung von Respekt, gegenseitiger Achtung und Wertschätzung von Verschiedenheit, auch damit sich die Schülerinnen und Schüler frei und ohne Angst vor Diskriminierung artikulieren können.

- **Prävention und Gesundheitsförderung (PG)**

Die Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“, welche eine gesundheitsfördernde Schule zum Ziel hat, ist im Fach Sport besonders wirksam verankert. Motorisches Lernen, Körperwahrnehmung, Anspannung und Entspannung, verantwortungsvoller Umgang mit dem eigenen Körper, wertschätzendes Handeln, aber auch die Einsicht, dass Bewegung, Spiel und Sport die persönliche Lebensqualität beeinflusst, sind Beispiele, welche die Bedeutung des Faches für diese Perspektive betonen. Insbesondere der Inhaltsbereich „Fitness entwickeln“ greift wichtige Aspekte einer nachhaltigen Gesundheitsförderung auf.

In sportlichen Handlungssituationen lernen die Schülerinnen und Schüler, ihr Verhalten, ihre Emotionen und ihre Aufmerksamkeit zu steuern. Der Fähigkeit zur Selbstregulation liegen kognitive Prozesse zugrunde, die in ihrer Gesamtheit als exekutive Funktionen bezeichnet werden. Diese können durch Bewegung, Spiel und Sport unterstützt werden. Selbstregulationskompetenz ist im schulischen Kontext von großer Bedeutung, sowohl für den Erwerb der fachlichen Kompetenzen in allen Fächern als auch der sozial-emotionalen Kompetenzen während der gesamten Schulzeit.

- **Berufliche Orientierung (BO)**

Durch die individuelle Förderung der persönlichen Potenziale und Interessen der Schülerinnen und Schüler kann der Sportunterricht die berufliche Orientierung unterstützen. Erfahrungen in der Durchführung von Projekten sowie die Übernahme von Verantwortung bei der Gestaltung von gemeinsamem Sport treiben ermöglichen handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt und leisten dadurch einen Beitrag zur Leitperspektive „Berufliche Orientierung“.

- **Medienbildung (MB)**

Die Leitperspektive „Medienbildung“ kommt immer dort zum Tragen, wo Medien die Analyse sowie Reflexion von sportlichen Handlungssituationen unterstützen können.

- **Verbraucherbildung (VB)**

Die Leitperspektive „Verbraucherbildung“ bietet Orientierung in jenen Bereichen, wo es um die Reflexion von Lebensgewohnheiten und daraus resultierenden Konsumententscheidungen geht (zum Beispiel sportgerechte Kleidung, erforderliche Schutzausrüstung, Werbung).

## 1.2 Kompetenzen

Übergeordnete Zielsetzung des Schulsports ist der Erwerb individueller Handlungskompetenz im Kontext von Bewegung, Spiel und Sport. Sportliche Handlungskompetenz beschreibt eigenes Bewegungskönnen und den kompetenten Umgang mit der Vielfalt, Unterschiedlichkeit und Veränderbarkeit von Bewegungs-, Spiel- und Sportaktivitäten. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, ihr gegenwärtiges und zukünftiges Bewegungshandeln auf der Grundlage reflexiv erworbener Handlungsfähigkeit selbstbestimmt und eigenverantwortlich zu gestalten. Dazu müssen sie die Sinnvielfalt von Bewegung, Spiel und Sport erkennen und verstehen lernen sowie ihre Bedeutung für die persönliche sportive Lebensführung beurteilen. Handlungsfähigkeit zum, im und durch Sport erfordert daher die prozessbezogenen Kompetenzen Bewegungskompetenzen, Reflexions- und Urteilskompetenz, Personalkompetenz und Sozialkompetenz.

### Prozessbezogene Kompetenzen

**Bewegungskompetenz** umfasst bewegungsbezogene Kompetenzen in den Bereichen konditionelle Anforderungen, koordinative Fähigkeiten, technische Fertigkeiten, Bewegungsgestaltung, Bewegungsausdruck und die Anwendung grundlegenden Fachwissens. Sie beschreibt den motorischen Anteil der Kompetenzen, die den Schülerinnen und Schülern die aktive Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur ermöglichen.

**Reflexions- und Urteilskompetenz** bezieht sich auf das Hinterfragen und Beurteilen von Phänomenen und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport. Durch vielfältige Körper-, Bewegungs- und Sportererfahrungen in unterschiedlichen Inhaltsbereichen und sozialen Konstellationen bauen die Schülerinnen und Schüler Handlungswissen über den eigenen Körper, über ihre Intentionen und Motive sowie die Folgen ihres Handelns in Gemeinschaften auf. Sie erhalten die Gelegenheit, durch eigenes Erfahren und Erleben die unterschiedlichen Sinnrichtungen und Motive sportlichen Handelns zu erkennen. Dies befähigt sie, eigene Positionen zur spielerischen und sportlichen Bewegungspraxis zu entwickeln, sich kritisch mit der Ambivalenz des Sports auseinanderzusetzen und die daraus resultierenden Einsichten für das eigene Handeln zu nutzen.

**Personalkompetenz** umfasst den Anteil von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen, sich kritisch mit dem eigenen Verhalten zu beschäftigen (Selbstreflexion) und es bewusst zu steuern (Selbststeuerung).

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bild von sich selbst und besitzen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten. Sie kennen aber auch ihre Grenzen, setzen sich realistische Ziele und lernen, ihre Bedürfnisse wahrzunehmen (zum Beispiel das Bedürfnis nach Bewegung, Sicherheit oder nach sozialen Beziehungen) und diese auch zu äußern. Trotz Widerständen können sie sich weiter motivieren und den Willen aufbringen, eine Aufgabe zu Ende zu führen sowie ihre Aufmerksamkeit und Konzentration adäquat zu steuern.

**Sozialkompetenz** setzt sich aus einem vielschichtigen Komplex von Fähigkeiten, Fertigkeiten, Haltungen und Einstellungen sowie aus Wissen zusammen, der die Schülerinnen und Schüler befähigt, in sozialen Situationen ihre persönlichen Ziele zu erreichen und dabei positive soziale Beziehungen mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern aufzubauen und aufrechtzuerhalten.

## Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

Basis für die Anbahnung der prozessbezogenen Kompetenzen bilden die inhaltsbezogenen Kompetenzen, welche in Unterrichtsvorhaben konkretisiert werden. In diesen Kompetenzbereichen wird einerseits das eigene sportliche Bewegungshandeln entwickelt (Erziehung zum Sport), andererseits werden personale und soziale Kompetenzen erworben (Erziehung im und durch Sport). Diese Prozesse münden in die Bewegungs-, Personal- und Sozialkompetenz, welche in Wechselwirkungen mit der Reflexions- und Urteilskompetenz stehen. Die inhaltsbezogenen Kompetenzen sind in die folgenden acht Inhaltsbereiche gegliedert: „Spielen“, „Laufen, Springen, Werfen“, „Bewegen an Geräten“, „Bewegen im Wasser“, „Tanzen, Gestalten, Darstellen“, „Fitness entwickeln“, „Miteinander/gegeneinander kämpfen“ und „Fahren, Rollen, Gleiten“.

Diese Systematisierung umfasst sowohl Sportarten in ihren schulischen Ausformungen wie auch weitere Gestaltungsmöglichkeiten jenseits der Sportarten. Dies ermöglicht, aktuelle Veränderungen (Trendsportarten) in der sport- und bewegungsbezogenen Umwelt der Schülerinnen und Schüler sowie weitere Inhalte zu berücksichtigen. Mit den genannten Inhaltsbereichen werden vielfältigste Handlungsideen, Bewegungsräume, Interaktionsformen, Bewegungsabläufe, Ausdrucksformen sowie Körper- und Bewegungserlebnisse unter verschiedenen räumlich-situativen und materialen Rahmenbedingungen berücksichtigt. Die Anwendung des erworbenen Wissens in unterschiedlichen Kontexten und spezifischen Anforderungssituationen trägt zur Sicherung inhaltsbezogener Kompetenzen bei und fördert den Aufbau prozessbezogener Kompetenzen.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen sind in motorische, kognitiv/reflexive und kreativ/gestalterische Teilkompetenzen gegliedert:

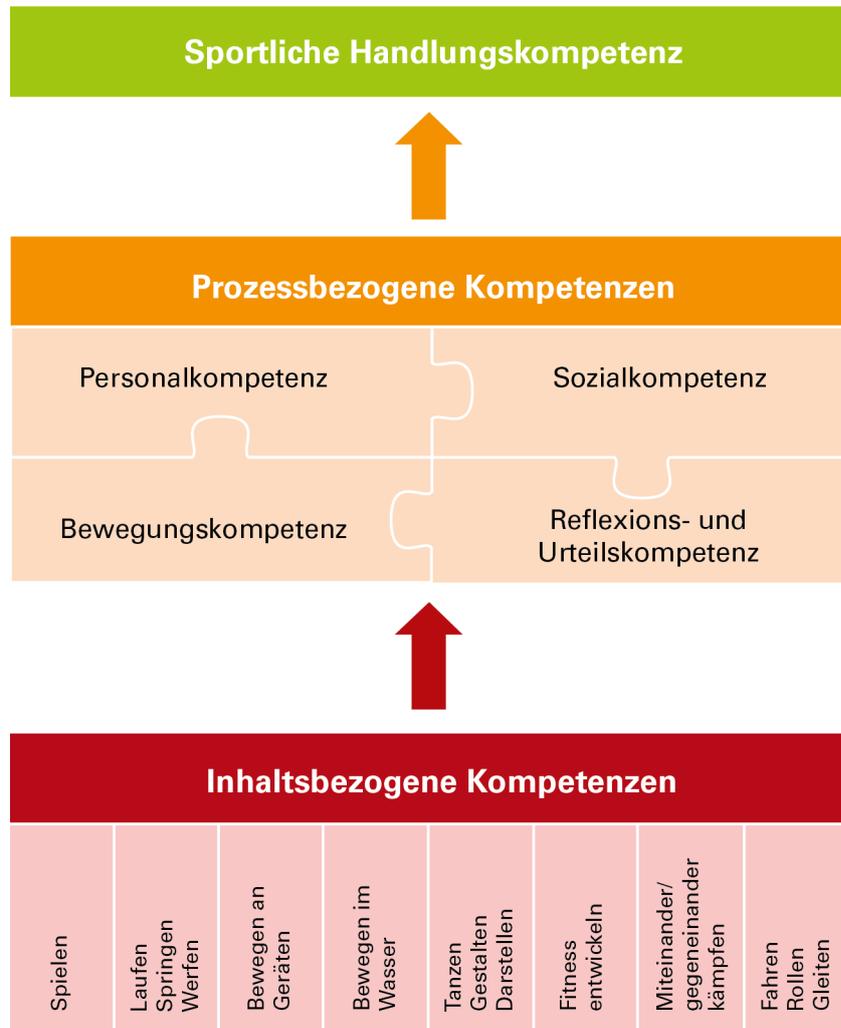
Motorische Teilkompetenzen beziehen sich auf die Ausführung sportpraktischer Handlungen.

Bei den kognitiv/reflexiven Teilkompetenzen steht die geistige Auseinandersetzung mit Bewegung und Sport im Mittelpunkt.

Kreativ/gestalterische Teilkompetenzen, die nicht in allen Inhaltsbereichen ausgewiesen sind, können sowohl motorische als auch kognitive Anteile beinhalten.

Ein mehrperspektivischer, kompetenzorientierter Sportunterricht, dessen Ausgangspunkt und Zentrum stets das Bewegungshandeln ist, bedarf einer kognitiv-reflexiven Durchdringung, um einerseits die motorischen Lernprozesse und damit die Entwicklung des Bewegungskönnens der Schülerinnen und Schüler sowie andererseits deren Persönlichkeitsentwicklung im Sinne von Reflexions- und Urteilskompetenz, Personalkompetenz und Sozialkompetenz zu fördern.

Die motorischen Teilkompetenzen werden, da sie abschlussbezogen nicht sinnvoll differenzierbar sind, auf allen Niveaustufen identisch formuliert. Eine Differenzierung erfolgt bei geeigneten kognitiv/reflexiven Teilkompetenzen.



Inhaltsbezogene und prozessbezogene Kompetenzen (© Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik)

### 1.3 Didaktische Hinweise

Sportunterricht ist didaktisch-methodisch so zu planen, dass die Schülerinnen und Schüler mit der Vielfalt, Unterschiedlichkeit und Veränderbarkeit der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur selbstbestimmt umgehen und ihr gegenwärtiges und zukünftiges Bewegungshandeln eigenverantwortlich gestalten können.

Um den Doppelauftrag des erziehenden Sportunterrichts zu konkretisieren, ist der Unterricht so zu gestalten, dass die Schülerinnen und Schüler diesen aus verschiedenen sportpädagogischen Perspektiven erleben können:

- **Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern**

Durch vielfältige Bewegungsaufgaben und vielfältiges Ansprechen der Sinne wird die Wahrnehmungsfähigkeit verbessert und die allgemeine Lernfähigkeit gefördert. Den eigenen Körper und die eigene Belastungsfähigkeit einschätzen zu können, ist von Bedeutung für die Entwicklung des Körper- und Selbstbildes. Auch die Fähigkeit zur Anspannung respektive Entspannung, die Freude an neuen Körpererfahrungen sowie das Kennenlernen der Zusammenhänge zwischen körperlicher Befindlichkeit und Bewegungsaktivität gehören zu diesem Bereich.

- **Das Leisten erfahren und reflektieren**

Neben der Förderung der Lern- und Leistungsbereitschaft und der Entwicklung einer positiven Einstellung zur Anstrengung, stellen sich die Schülerinnen und Schüler den Leistungsanforderungen und verbessern die eigene Leistungsfähigkeit. Leistung ist abhängig von individuellen Voraussetzungen. Die Erfahrung des individuellen Leistungsfortschritts hat Vorrang vor der Erfahrung des Leistungsvergleichs mit anderen. Leistung in der Gruppe sollte als wichtiger Bestandteil des Leistungsgedankens verstanden und gefördert werden.

- **Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten**

Vielfältige Gelegenheiten, die Ausdrucksmöglichkeiten des Körpers zu erproben und zu reflektieren, gehören in diesen Bereich: mit der Bewegung spielen, sich über Bewegung ausdrücken, mittels der Bewegung mit anderen kommunizieren, Bewegungsideen gestalten und verschiedene Bewegungen kombinieren, choreografieren und präsentieren.

- **Etwas wagen und verantworten**

Unter Einhaltung von Sicherheitsaspekten ist die Wahrnehmung der eigenen Fähigkeiten und Grenzen in herausfordernden Situationen mit unsicherem Ausgang eine wichtige Erfahrung und Entwicklungsaufgabe. Durch die Hinführung zu bewusstem und umsichtigem Beurteilen von Wagnissen wird die Fähigkeit zur realistischen Selbsteinschätzung entwickelt. Die Schülerinnen und Schüler können lernen, zu ihrer Angst zu stehen, sie zu überwinden und Verantwortung für sich selbst und andere zu übernehmen.

- **Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen**

Im Unterricht bieten sich unterschiedlichste Anlässe, Probleme zunehmend selbstständig und verantwortungsvoll zu regeln. Durch gezielte Aufgabenstellungen wird konkurrierendes und kooperatives Verhalten gefördert. Gemeinsames Planen und Verantworten fördern Selbstständigkeit und Kooperationsfähigkeit, welche wichtige Voraussetzungen für den Lernerfolg sind. Die Schülerinnen und Schüler mit besonderen Fähigkeiten und Talenten sowie mit Förderbedarf können durch eine entsprechende Aufgabenentwicklung und Rollenverteilung gut integriert werden.

- **Gesundheit verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln**

Die Verbesserung der körperlichen Leistungsfähigkeit und der psycho-physischen Belastbarkeit ist ein wesentliches Ziel eines gesundheitsorientierten Sportunterrichts. Durch eigene Erfahrungen wird das Bewusstsein für die Bedeutung regelmäßigen Bewegens für das subjektive Wohlbefinden und eine gesunde Lebensweise entwickelt.

Diese Perspektiven bilden das besondere pädagogische Potenzial des Faches Sport und konkretisieren seinen Beitrag zum allgemeinen Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule. Gleichzeitig umfassen sie die vielfältigen Motive beziehungsweise Sinnperspektiven des Sporttreibens vieler Kinder und Jugendlicher und dienen der Orientierung bei der Planung und Gestaltung der Unterrichtsvorhaben.

Die didaktische Umsetzung erfolgt durch einen mehrperspektivisch angelegten Sportunterricht, welcher sich entweder aus Unterrichtsvorhaben zusammensetzt, die Perspektiven an unterschiedlichen Inhalten akzentuieren, oder solchen, in denen ein Inhalt unter verschiedenen Perspektiven zum Unterrichtsgegenstand wird. Die Schülerinnen und Schüler erleben zum Beispiel, dass sie sowohl unter Leistungs- und Wettkampfaspekten als auch unter Gesundheits- und Entspannungsaspekten ausdauernd laufen können. Dies ermöglicht ihnen, sich ein Urteil über eine passende Sinnggebung für ihr eigenes sportliches Handeln zu bilden.

Der mehrperspektivisch ausgerichtete Sportunterricht bietet mögliche Ansatzpunkte für inklusiven Unterricht, der sich für Schulen sowohl als Herausforderung als auch als Chance begreifen lässt.

Schulsport beschränkt sich jedoch nicht auf den Sportunterricht. Vielmehr bieten sich in der Schule weitere Möglichkeiten zum Kompetenzerwerb im Handlungsfeld Bewegung, Spiel und Sport wie Pausensport, Arbeitsgemeinschaften, Projektunterricht, Wandertage, Wintersporttage, Schulsport- und Spielfeste sowie Schulsportwettbewerbe wie Jugend trainiert für Olympia/Paralympics.

Sport außerhalb des Sportunterrichts und an außerschulischen Lernorten bietet den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, selbstbestimmt ihren sportlichen Neigungen nachzugehen und Anregungen und Einstellungen für ein lebenslanges Bewegen zu gewinnen. Sie erfahren ihre sportive Handlungskompetenz im Sinne eines anwendungs- und lebensweltbezogenen Könnens. Dies gelingt insbesondere im Rahmen von Exkursionen und Kompaktkursen.

Der Schulsport baut auch Brücken zum außerschulischen Sport. Durch die Zusammenarbeit zum Beispiel mit Sportvereinen öffnet sich die Schule zum örtlichen Umfeld und ermöglicht Lernerfahrungen an außerschulischen Lernorten.

## 1.4 Stufenspezifische Hinweise

Inhaltsbereiche		
Klassen 5/6	Klassen 7/8/9	Klasse 10
Pflichtbereich		
1. Spielen 2. Laufen, Springen, Werfen 3. Bewegen an Geräten 4. Bewegen im Wasser 5. Tanzen, Gestalten, Darstellen 6. Fitness entwickeln	1. Spielen 2. Laufen, Springen, Werfen 3. Bewegen an Geräten 4. Bewegen im Wasser 5. Tanzen, Gestalten, Darstellen 6. Fitness entwickeln	1. Sportpraktische Inhaltsbereiche
Wahlpflichtbereich		
1. Miteinander/gegeneinander kämpfen 2. Fahren, Rollen, Gleiten	1. Miteinander/gegeneinander kämpfen 2. Fahren, Rollen, Gleiten 3. Spielen 4. Tanzen, Gestalten, Darstellen	

Inhaltsbereiche im Überblick (Sekundarstufe I)

### Stufenspezifische Hinweise Klassen 5/6

Das Bewegungs-, Spiel- und Sportangebot der Grundschule wird weitergeführt und vertieft. Entdeckendes Lernen und eigene Lernerfahrungen sind ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts.

Der Schwerpunkt des Sportunterrichts in den Klassen 5/6 liegt auf der Schulung und Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten und der Ausbildung sportmotorischer und sportartspezifischer Grundlagen. Im Inhaltsbereich „Spielen“ steht die integrative Sportspielvermittlung im Zentrum des Unterrichtens. Einfache organisatorische Aufgaben werden den Schülerinnen und Schülern frühzeitig übertragen.

**Organisatorische Hinweise:**

Der Unterricht wird je nach pädagogischer Zielsetzung koedukativ oder in getrennten Sportgruppen erteilt.

**Inhaltsbereiche:**

Pflichtbereich

1. Spielen
2. Laufen, Springen, Werfen
3. Bewegen an Geräten
4. Bewegen im Wasser
5. Tanzen, Gestalten, Darstellen
6. Fitness entwickeln

Wahlpflichtbereich

1. Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen
2. Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten

**Organisatorische Hinweise Pflichtbereich:**

Inhaltsbereich 1

Im Verlauf der Klassen 5/6 wird der Inhaltsbereich „Spielen“ pro Klasse mindestens einmal behandelt.

Inhaltsbereiche 2–5

Im Verlauf der Klassen 5/6 werden die Inhaltsbereiche 2–5 mindestens einmal behandelt.

Inhaltsbereich 6

Im Verlauf der Klassen 5/6 werden die Teilkompetenzen des Inhaltsbereichs „Fitness entwickeln“ in einem eigenen Unterrichtsvorhaben oder mit anderen Inhaltsbereichen vernetzt behandelt.

**Organisatorische Hinweise Wahlpflichtbereich:**

Inhaltsbereiche 1–2

Im Verlauf der Klassen 5/6 wird pro Klasse aus den Inhaltsbereichen „Miteinander/gegeneinander kämpfen“ und „Fahren, Rollen, Gleiten“ mindestens ein Inhaltsbereich behandelt.

**Stufenspezifische Hinweise Klassen 7/8/9**

Die bisher erworbenen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse werden gefestigt, vertieft, erweitert und optimiert. Unterschiede in der persönlichen Einstellung zur Bewegung und zum Sport treiben werden in diesen Klassen besonders deutlich. Der Sportunterricht muss deshalb unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse berücksichtigen. Er wird so gestaltet, dass Mädchen und Jungen ihre Fähigkeiten ohne Benachteiligung entwickeln können. Im Rahmen von Projekten, Schullandheimaufenthalten und geeigneten Unterrichtsvorhaben können die pädagogischen Chancen, die eine koedukative Erziehung bietet, genutzt werden. Auf der Basis der motorischen Erfahrungen im Grundlagenbereich lernen die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Sportarten fundierter kennen und erhalten damit eine Orientierungshilfe für das Sport treiben im außerschulischen Bereich.

**Organisatorische Hinweise:****Inhaltsbereiche:**

## Pflichtbereich

1. Spielen
2. Laufen, Springen, Werfen
3. Bewegen an Geräten
4. Bewegen im Wasser
5. Tanzen, Gestalten, Darstellen
6. Fitness entwickeln

## Wahlpflichtbereich

1. Wahlpflichtbereich Spielen
2. Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen
3. Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen
4. Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten

**Organisatorische Hinweise Pflichtbereich:**

Im Verlauf der Klassen 7–9 werden pro Klasse mindestens vier unterschiedliche Inhaltsbereiche behandelt.

## Inhaltsbereich 1

Im Verlauf der Klassen 7–9 werden im Inhaltsbereich „Spielen“ von den Sportspielen Basketball, Fußball, Handball, Volleyball und Badminton mindestens drei, davon zwei Zielschuss-/Zielwurfspiele und ein Rückschlagspiel, behandelt.

## Inhaltsbereiche 2–5

Im Verlauf der Klassen 7–9 werden die Inhaltsbereiche „Laufen, Springen, Werfen“, „Bewegen an Geräten“, „Bewegen im Wasser“ und „Tanzen, Gestalten, Darstellen“ mindestens einmal behandelt.

## Inhaltsbereich 6

Im Verlauf der Klassen 7–9 wird der Inhaltsbereich „Fitness entwickeln“ in einem eigenen Unterrichtsvorhaben oder mit anderen Inhaltsbereichen vernetzt behandelt.

**Organisatorische Hinweise Wahlpflichtbereich:**

## Inhaltsbereich 1–4

Im Verlauf der Klassen 7–9 werden aus dem Wahlpflichtbereich zwei Inhaltsbereiche gewählt. Hierbei sind regionale und örtliche Gegebenheiten zu berücksichtigen.

**Stufenspezifische Hinweise Klasse 10**

Die bisher erworbenen Teilkompetenzen der Klassen 7/8/9 werden in weiteren Sportarten, Disziplinen, Geräten, Tänzen, Techniken und/oder auf einem höheren Niveau realisiert (zum Beispiel taktische Fähigkeiten, Bewegungsqualität, komplexere, situative Anforderungen, konditionelle Fähigkeiten).

Da sich aufgrund der körperlichen Veränderungen zum Teil Kraft-, Hebel- und Gewichtsverhältnisse verändert haben, erhalten die Schülerinnen und Schüler im Verlauf der Klasse die Möglichkeit, ihre Bewegungskoordination neu zu organisieren und so einmal Gekonntes wieder zu festigen und Be-

herrsches vielfältig anzuwenden. Durch die Zunahme ihres Handlungswissens erkennen sie immer mehr die Zusammenhänge zwischen körperlicher Belastung und sportlicher Leistung. So gewinnen sie Einsicht in die Notwendigkeit von beständigem Üben und Trainieren. Das wachsende Interesse der Schülerinnen und Schüler an einer Auseinandersetzung mit der eigenen Körperlichkeit legt in dieser Klasse die Behandlung körper- und gesundheitsbezogener Themen nahe. Dies schließt auch die kritische Auseinandersetzung mit Körperidealen ein.

Der Unterricht wird so gestaltet, dass Mädchen und Jungen ihre Fähigkeiten ohne Benachteiligung entwickeln können. Im Rahmen von Projekten, Schullandheimaufenthalten und geeigneten Unterrichtsvorhaben können die pädagogischen Chancen, die eine koedukative Erziehung bietet, genutzt werden.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Gelegenheit, auf der Basis grundlegender sportlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten inhaltliche Schwerpunkte zu setzen, um auf ein individuelles Leistungsoptimum hin zu arbeiten. Diese tragen ihren Neigungen und Interessen Rechnung und geben Entscheidungshilfen für zukünftige Schülerinnen und Schüler der Oberstufe.

### **Organisatorische Hinweise:**

Inhaltsbereiche:

1. Spielen
2. Laufen, Springen, Werfen
3. Bewegen an Geräten
4. Bewegen im Wasser
5. Tanzen, Gestalten, Darstellen
6. Fitness entwickeln
7. Miteinander/gegeneinander kämpfen
8. Fahren, Rollen, Gleiten

Der Unterricht kann in Neigungsgruppen organisiert werden.

In Klasse 10 werden mindestens drei Unterrichtsvorhaben durchgeführt. Die Unterrichtsvorhaben orientieren sich an mindestens zwei pädagogischen Perspektiven. Trendsportarten (zum Beispiel Klettern) können im Rahmen des Schulcurriculums einer Schule angeboten werden.

In Klasse 10 werden die Teilkompetenzen des Inhaltsbereichs „Fitness entwickeln“ in einem eigenen Unterrichtsvorhaben oder mit anderen Inhaltsbereichen vernetzt entwickelt.

## 2. Prozessbezogene Kompetenzen

### 2.1 Bewegungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich durch Bewegungskönnen und Handlungswissen die Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur zu erschließen. Sie erwerben Bewegungskompetenz durch vielfältige Bewegungserfahrungen an schulischen und außerschulischen Lernorten (zum Beispiel Exkursionen, Besuch von Sportveranstaltungen), in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen, in denen sie sich mit bewegungs- und sportbezogenen Anforderungen auseinandersetzen.

#### Die Schülerinnen und Schüler können

1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen
2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden
3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken
4. grundlegendes Fachwissen (zum Beispiel taktische Kenntnisse) in sportlichen Handlungssituationen anwenden und sachgerecht nutzen

### 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sportliche Handlungssituationen zu analysieren, sich mit ihnen kritisch auseinanderzusetzen, sie zu beurteilen und die daraus resultierenden Einsichten für das eigene Handeln zu nutzen.

#### Die Schülerinnen und Schüler können

1. durch die Analyse sportlicher Handlungssituationen verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen
2. aufgrund ihrer sportpraktischen Erfahrungen und fachlichen wie methodischen Kenntnisse eigene Positionen zu verschiedenen Sinnrichtungen sportlichen Handelns entwickeln
3. das eigene sportliche Handeln selbstbestimmt steuern

## 2.3 Personalkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich und ihre sportlichen Fähigkeiten wahrzunehmen und realistisch einzuschätzen. Sie nehmen ihre Emotionen bewusst wahr und reflektieren die Wirkung auf sich und andere. Sie können ihr Verhalten in sportlichen Handlungssituationen reflektieren und steuern.

### Die Schülerinnen und Schüler können

1. ein realistisches Selbstbild entwickeln
2. aus den eigenen sportlichen Stärken und Schwächen kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben
3. die Bedeutung von Bewegung für das eigene Wohlbefinden und die Gesundheit einschätzen und gesundheitsbewusst handeln
4. physische und psychische Auswirkungen ihres Bewegungshandelns, zum Beispiel Entspannung oder Fitness, wahrnehmen und verstehen
5. eigene Emotionen und Bedürfnisse in sportlichen Handlungssituationen wahrnehmen und regulieren
6. in sportlichen Handlungssituationen ihre Aufmerksamkeit steuern

## 2.4 Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, das eigene Verhalten in sozialen Situationen einzuschätzen und sportliche Handlungen – auch aus der Perspektive von anderen – zu betrachten. Sie entwickeln die Fähigkeit, in kommunikativer und kooperativer Zusammenarbeit in wechselnden Gruppen eigene und übergeordnete Ziele zu verfolgen.

### Die Schülerinnen und Schüler können

1. Mitschülerinnen und Mitschüler beim sportlichen Handeln unterstützen und ihnen verlässlich helfen
2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren
3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen
4. in Übungs- und Wettkampfsituationen verantwortungsvoll handeln, zum Beispiel Regeln und Vereinbarungen einhalten
5. den Unterschied zwischen fairem und unfairem Handeln erkennen und sich selbst fair verhalten – auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen
6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren
7. in sportlichen Handlungssituationen (zum Beispiel bei der Organisation von Wettkämpfen) unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren

## 3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

### 3.1 Klassen 5/6

#### 3.1.1 Pflichtbereich

##### 3.1.1.1 Spielen

Die Schülerinnen und Schüler besitzen ein Repertoire an Bewegungs- und Sportspielen (zum Beispiel auch aus anderen Kulturkreisen), die sie zum Teil selbst entwickeln und auch in ihrer Freizeit spielen können. Sie besitzen eine altersgemäße Spielfähigkeit in strukturverschiedenen Spielen sowie mit unterschiedlichen Spielgeräten. Sie verfügen über altersgemäße technische Fertigkeiten, grundlegende taktische Fähigkeiten und Regelkenntnisse. Sie respektieren Mit- und Gegenspielerinnen und -spieler, halten Regeln ein, lernen mit Sieg und Niederlage umzugehen und ihre Emotionen zu kontrollieren.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) sportspielübergreifende technische (z. B. Prellen, Fangen, Passen) und taktische Basisfertigkeiten und -fähigkeiten (z. B. Ball zum Ziel bringen, Lücke erkennen) in Kleinen Spielen (z. B. Wandball, Parteiball) und kleinen Sportspielen anwenden	(1) sportspielübergreifende technische (z. B. Prellen, Fangen, Passen) und taktische Basisfertigkeiten und -fähigkeiten (z. B. Ball zum Ziel bringen, Lücke erkennen) in Kleinen Spielen (z. B. Wandball, Parteiball) und kleinen Sportspielen anwenden	(1) sportspielübergreifende technische (z. B. Prellen, Fangen, Passen) und taktische Basisfertigkeiten und -fähigkeiten (z. B. Ball zum Ziel bringen, Lücke erkennen) in Kleinen Spielen (z. B. Wandball, Parteiball) und kleinen Sportspielen anwenden
(2) die erlernten sportspielspezifischen Bewegungs- und Balltechniken (z. B. Ballannahme und -mitnahme, Schlagwurf, Korbwurf, volley spielen) in vereinfachten Spielen (z. B. Überzahlspiele, 1 mit 1) anwenden	(2) die erlernten sportspielspezifischen Bewegungs- und Balltechniken (z. B. Ballannahme und -mitnahme, Schlagwurf, Korbwurf, volley spielen) in vereinfachten Spielen (z. B. Überzahlspiele, 1 mit 1) anwenden	(2) die erlernten sportspielspezifischen Bewegungs- und Balltechniken (z. B. Ballannahme und -mitnahme, Schlagwurf, Korbwurf, volley spielen) in vereinfachten Spielen (z. B. Überzahlspiele, 1 mit 1) anwenden
(3) sportspielspezifische Bewegungs- und Balltechniken und ihre individual- und gruppentaktischen Maßnahmen mit unterschiedlichen Spielgeräten und Regeln anwenden	(3) sportspielspezifische Bewegungs- und Balltechniken und ihre individual- und gruppentaktischen Maßnahmen mit unterschiedlichen Spielgeräten und Regeln anwenden	(3) sportspielspezifische Bewegungs- und Balltechniken und ihre individual- und gruppentaktischen Maßnahmen mit unterschiedlichen Spielgeräten und Regeln anwenden

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(4) Spielsituationen in Angriff und Abwehr mit individual- und gruppentaktischen Maßnahmen lösen (z. B. Fintieren, Anbieten, Freilaufen, Dreiecks-/ Rautenaufstellung, Einnehmen der inneren Linie zwischen Ballbesitzer und Ziel)	(4) Spielsituationen in Angriff und Abwehr mit individual- und gruppentaktischen Maßnahmen lösen (z. B. Fintieren, Anbieten, Freilaufen, Dreiecks-/ Rautenaufstellung, Einnehmen der inneren Linie zwischen Ballbesitzer und Ziel)	(4) Spielsituationen in Angriff und Abwehr mit individual- und gruppentaktischen Maßnahmen lösen (z. B. Fintieren, Anbieten, Freilaufen, Dreiecks-/ Rautenaufstellung, Einnehmen der inneren Linie zwischen Ballbesitzer und Ziel)
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6</p>
Kognitiv/reflexiv		
(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>
(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben	(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben	(6) grundlegende Handlungen in Angriff und Abwehr nennen und beschreiben
(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten	(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten	(7) Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten
(8) Spielregeln mit Hilfen variieren	(8) Spielregeln mit Hilfen variieren	(8) Spielregeln mit Hilfen variieren
(9) einfache Spielleitungsaufgaben übernehmen	(9) einfache Spielleitungsaufgaben übernehmen	(9) einfache Spielleitungsaufgaben übernehmen
<p><b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich</p>	<p><b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich</p>	<p><b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich</p>
(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen und dieses Wissen in Wettkämpfen anwenden	(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen und dieses Wissen in Wettkämpfen anwenden	(10) den Unterschied zwischen fairem und unfairem Verhalten erkennen und dieses Wissen in Wettkämpfen anwenden
<p><b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln</p>	<p><b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln</p>	<p><b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln</p>
(11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren (z. B. bei der Teambildung) und kontrollieren (z. B. bei Schiedsrichterentscheidungen)	(11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren (z. B. bei der Teambildung) und kontrollieren (z. B. bei Schiedsrichterentscheidungen)	(11) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren (z. B. bei der Teambildung) und kontrollieren (z. B. bei Schiedsrichterentscheidungen)
<p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 3, 5, 7</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 3, 5, 7</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 3, 5, 7</p>
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(12) Spiele entwickeln (z. B. eine Spielidee übertragen)	(12) Spiele entwickeln (z. B. eine Spielidee übertragen)	(12) Spiele entwickeln (z. B. eine Spielidee übertragen)
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p>

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“ an.

Im Inhaltsbereich steht die integrative Sportspielvermittlung im Zentrum des Unterrichts.

### 3.1.1.2 Laufen, Springen, Werfen

Die Schülerinnen und Schüler erweitern in den Grundformen menschlicher Bewegung Laufen, Springen und Werfen ihr Bewegungsrepertoire, ihre Bewegungssensibilität und ihre Körpererfahrung. Diese Entwicklung ist grundlegend sowohl für viele Bereiche sportlicher Betätigung als auch für den Alltag.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> motorisch </b>		
(1) schnell und gewandt laufen, weit und/oder hoch springen und weit und zielgenau werfen	(1) schnell und gewandt laufen, weit und/oder hoch springen und weit und zielgenau werfen	(1) schnell und gewandt laufen, weit und/oder hoch springen und weit und zielgenau werfen
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>I</b> 3.1.1.1 Spielen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>I</b> 3.1.1.1 Spielen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>I</b> 3.1.1.1 Spielen</p>
(2) 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen	(2) 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen	(2) 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen
<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen</p>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(3) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(3) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(3) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1
(4) die eigene Leistungs-entwicklung erkennen und benennen	(4) die eigene Leistungs-entwicklung erkennen und benennen	(4) die eigene Leistungs-entwicklung erkennen und benennen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
(5) eigene Bewegungen wahrnehmen	(5) eigene Bewegungen wahrnehmen	(5) eigene Bewegungen wahrnehmen
<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung
(6) Inhalte und Regeln eines Wettbewerbs entwickeln (z. B. auch um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)	(6) Inhalte und Regeln eines Wettbewerbs entwickeln (z. B. auch um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)	(6) Inhalte und Regeln eines Wettbewerbs entwickeln (z. B. auch um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Das Leisten erfahren und reflektieren“, „Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“, „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ an.

Beim Bewegen im natürlichen Umfeld (zum Beispiel beim Laufen in der Natur) verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

3.1.1.3 Bewegungen an Geräten

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über eine Bewegungsvielfalt im Bereich der turnerischen Grundtätigkeiten und Fertigkeiten, des Freien Turnens sowie der Bewegungskünste (zum Beispiel Akrobatik, Parkour). Sie entwickeln ihre statische und dynamische Gleichgewichtsfähigkeit sowie ihre Rhythmisierungs- und Differenzierungsfähigkeit. Sie erproben vielfältige Bewegungsformen und schätzen ihre eigenen Möglichkeiten realistisch und verantwortungsbewusst ein. Die Grundtätigkeiten und Bewegungsfertigkeiten zeigen sie beim selbstständigen Lösen von Bewegungsaufgaben, als individuelle Bewegungsleistung oder im Rahmen einer Partner- oder Gruppeninszenierung. So erwerben sie Grundlagen für ihre schul- und freizeitsportliche Betätigung sowie für ihren Alltag.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) turnerische Grundtätigkeiten (z. B. Balancieren, Rollen, Klettern, Hangeln, Schaukeln, Schwingen, Springen) an unterschiedlichen Geräten (z. B. Barren, Schwebebalken, Kletterwand) und Geräte-kombinationen anwenden	(1) turnerische Grundtätigkeiten (z. B. Balancieren, Rollen, Klettern, Hangeln, Schaukeln, Schwingen, Springen) an unterschiedlichen Geräten (z. B. Barren, Schwebebalken, Kletterwand) und Geräte-kombinationen anwenden	(1) turnerische Grundtätigkeiten (z. B. Balancieren, Rollen, Klettern, Hangeln, Schaukeln, Schwingen, Springen) an unterschiedlichen Geräten (z. B. Barren, Schwebebalken, Kletterwand) und Geräte-kombinationen anwenden
(2) normgebundene Turnfertigkeiten an verschiedenen Geräten und aus unterschiedlichen Strukturgruppen ausführen (z. B. Handstand schwingen, Rad, Schwingen im Stütz, Kehre, Sprünge mit Mini-trampolin, Hüftaufschwung)	(2) normgebundene Turnfertigkeiten an verschiedenen Geräten und aus unterschiedlichen Strukturgruppen ausführen (z. B. Handstand schwingen, Rad, Schwingen im Stütz, Kehre, Sprünge mit Mini-trampolin, Hüftaufschwung)	(2) normgebundene Turnfertigkeiten an verschiedenen Geräten und aus unterschiedlichen Strukturgruppen ausführen (z. B. Handstand schwingen, Rad, Schwingen im Stütz, Kehre, Sprünge mit Mini-trampolin, Hüftaufschwung)
(3) einfache akrobatische Figuren (z. B. Flieger) paarweise und in der Gruppe ausführen	(3) einfache akrobatische Figuren (z. B. Flieger) paarweise und in der Gruppe ausführen	(3) einfache akrobatische Figuren (z. B. Flieger) paarweise und in der Gruppe ausführen
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation
(4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen	(4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen	(4) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(5) einfache Helferhandlungen ausführen (z. B. Griffsicherung durch Umfassen der Handgelenke)	(5) einfache Helferhandlungen ausführen (z. B. Griffsicherung durch Umfassen der Handgelenke)	(5) einfache Helferhandlungen ausführen (z. B. Griffsicherung durch Umfassen der Handgelenke)
<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 4, 6	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 4, 6	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 4, 6
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1
(7) Maßnahmen des Helfens und Sicherens benennen	(7) Maßnahmen des Helfens und Sicherens benennen	(7) Maßnahmen des Helfens und Sicherens benennen
<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz
(8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln	(8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln	(8) in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2
<b>kreativ/gestalterisch</b>		
(9) mit den erlernten turnerischen Bewegungsfertigkeiten Bewegungsverbindungen umgestalten und sie allein sowie in der Gruppe präsentieren (z. B. Synchronturnen)	(9) mit den erlernten turnerischen Bewegungsfertigkeiten Bewegungsverbindungen umgestalten und sie allein sowie in der Gruppe präsentieren (z. B. Synchronturnen)	(9) mit den erlernten turnerischen Bewegungsfertigkeiten Bewegungsverbindungen umgestalten und sie allein sowie in der Gruppe präsentieren (z. B. Synchronturnen)
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(10) gemeinsam aus Grundtätigkeiten, akrobatischen Elementen und turnerischen Bewegungsfertigkeiten eine Gruppenpräsentation nachgestalten und präsentieren	(10) gemeinsam aus Grundtätigkeiten, akrobatischen Elementen und turnerischen Bewegungsfertigkeiten eine Gruppenpräsentation nachgestalten und präsentieren	(10) gemeinsam aus Grundtätigkeiten, akrobatischen Elementen und turnerischen Bewegungsfertigkeiten eine Gruppenpräsentation nachgestalten und präsentieren
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Etwas wagen und verantworten“ an.

Beim Bewegen im natürlichen Umfeld (zum Beispiel Parkour in der Stadt) verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

### 3.1.1.4 Bewegen im Wasser

Die Schülerinnen und Schüler erweitern beim Bewegen im Wasser und Schwimmen ihre Körpererfahrung, ihre Bewegungssensibilität und ihr Bewegungsrepertoire. Die Entwicklung der Schwimmfähigkeit ist grundlegend für die sportliche und gesundheitspräventive Betätigung im Alltag. Die Schülerinnen und Schüler bewältigen vielfältige Anforderungen beim Bewegen im Wasser und Schwimmen, auch unter dem Aspekt der eigenen Rettungsfähigkeit und der Übertragbarkeit auf das Sport treiben in der Natur.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) gleiten und schweben, Delfinsprünge ausführen, springen (z. B. vom Startblock, 1-Meter-Brett) und tauchen	(1) gleiten und schweben, Delfinsprünge ausführen, springen (z. B. vom Startblock, 1-Meter-Brett) und tauchen	(1) gleiten und schweben, Delfinsprünge ausführen, springen (z. B. vom Startblock, 1-Meter-Brett) und tauchen
(2) eine Schwimmtechnik mit Start und Wende demonstrieren	(2) eine Schwimmtechnik mit Start und Wende demonstrieren	(2) eine Schwimmtechnik mit Start und Wende demonstrieren

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) grundlegende Bewegungsabläufe von zwei weiteren Schwimmtechniken ausführen (z. B. Wechselarmzug)	(3) grundlegende Bewegungsabläufe von zwei weiteren Schwimmtechniken ausführen (z. B. Wechselarmzug)	(3) grundlegende Bewegungsabläufe von zwei weiteren Schwimmtechniken ausführen (z. B. Wechselarmzug)
(4) ihre Schwimmtechnik an ausdauerndes beziehungsweise schnelles Schwimmen anpassen	(4) ihre Schwimmtechnik an ausdauerndes beziehungsweise schnelles Schwimmen anpassen	(4) ihre Schwimmtechnik an ausdauerndes beziehungsweise schnelles Schwimmen anpassen
<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1 <b>F</b> BNT 3.1.3 Wasser – ein lebenswichtiger Stoff (3)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1 <b>F</b> BNT 3.1.3 Wasser – ein lebenswichtiger Stoff (3)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1 <b>F</b> BNT 3.1.3 Wasser – ein lebenswichtiger Stoff (3)
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1
(6) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und anwenden	(6) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und anwenden	(6) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und anwenden
<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz
(7) einen schwimmspezifischen Organisationsrahmen einhalten	(7) einen schwimmspezifischen Organisationsrahmen einhalten	(7) einen schwimmspezifischen Organisationsrahmen einhalten
(8) Regeln bei Wettbewerben anwenden	(8) Regeln bei Wettbewerben anwenden	(8) Regeln bei Wettbewerben anwenden
<b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4, 7	<b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4, 7	<b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4, 7

**Hinweise**  
 Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ an.  
 Beim Bewegen im natürlichen Umfeld verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

3.1.1.5 Tänzen, Gestalten, Darstellen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Bewegungsvielfalt des eigenen Körpers wahr und stellen sich durch Bewegung dar. Sie nehmen den Rhythmus unterschiedlicher Musik (auch aus anderen Kulturkreisen) auf und setzen ihn in gymnastischen und tänzerischen Bewegungsabläufen um.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) gymnastische Grundformen auch in Verbindungen (z. B. Gehen, Hüpfen, Springen) ausführen	(1) gymnastische Grundformen auch in Verbindungen (z. B. Gehen, Hüpfen, Springen) ausführen	(1) gymnastische Grundformen auch in Verbindungen (z. B. Gehen, Hüpfen, Springen) ausführen
(2) vorgegebene Bewegungen in einfachen Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen	(2) vorgegebene Bewegungen in einfachen Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen	(2) vorgegebene Bewegungen in einfachen Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen
(3) einfache Techniken (z. B. Rollen, Schwingen, Werfen) mit verschiedenen Materialien (z. B. Jongliertücher, Alltagsgegenstände) und Geräten (z. B. verschiedene Bälle, Seile) ausführen	(3) einfache Techniken (z. B. Rollen, Schwingen, Werfen) mit verschiedenen Materialien (z. B. Jongliertücher, Alltagsgegenstände) und Geräten (z. B. verschiedene Bälle, Seile) ausführen	(3) einfache Techniken (z. B. Rollen, Schwingen, Werfen) mit verschiedenen Materialien (z. B. Jongliertücher, Alltagsgegenstände) und Geräten (z. B. verschiedene Bälle, Seile) ausführen
(4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen (z. B. Körperspannung, Bewegungsweite)	(4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen (z. B. Körperspannung, Bewegungsweite)	(4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen (z. B. Körperspannung, Bewegungsweite)
<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung
(5) einfache Aufstellungsformen umsetzen	(5) einfache Aufstellungsformen umsetzen	(5) einfache Aufstellungsformen umsetzen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben (7)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben (7)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>F</b> MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben (7)
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(7) ausgewählte Gestaltungs-kriterien (z. B. Raumwege, Aufstellungsformen) erkennen und benennen	(7) ausgewählte Gestaltungs-kriterien (z. B. Raumwege, Aufstellungsformen) erkennen und benennen	(7) ausgewählte Gestaltungs-kriterien (z. B. Raumwege, Aufstellungsformen) erkennen und benennen
		(8) grundlegende Geräte-techniken benennen (z. B. Seil durchschlagen, Bogenwürfe mit dem Ball)
(9) Merkmale von Bewegungs-qualität bei anderen erkennen und benennen (z. B. auch medienunterstützt)	(9) Merkmale von Bewegungs-qualität bei anderen erkennen und benennen (z. B. auch medienunterstützt)	(9) Merkmale von Bewegungs-qualität bei anderen erkennen und benennen (z. B. auch medienunterstützt)
<b>F</b> MUS 3.1.2 Musik verstehen <b>F</b> MUS 3.1.3 Musik reflektieren <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>F</b> MUS 3.1.2 Musik verstehen <b>F</b> MUS 3.1.3 Musik reflektieren <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>F</b> MUS 3.1.2 Musik verstehen <b>F</b> MUS 3.1.3 Musik reflektieren <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation <b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(10) gestalterische Bewegungs-aufgaben (z. B. pantomimische Gestaltungsaufgaben) in der Gruppe lösen (z. B. Raumwege oder Aufstellungsformen ändern)	(10) gestalterische Bewegungs-aufgaben (z. B. pantomimische Gestaltungsaufgaben) in der Gruppe lösen (z. B. Raumwege oder Aufstellungsformen ändern)	(10) gestalterische Bewegungs-aufgaben (z. B. pantomimische Gestaltungsaufgaben) in der Gruppe lösen (z. B. Raumwege oder Aufstellungsformen ändern)
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung
<b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz

**Hinweise**  
 Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten“ und „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ an.

3.1.1.6 Fitness entwickeln

Die Schülerinnen und Schüler bewältigen alters- und entwicklungsgemäße koordinative und konditionelle Anforderungen. Ihre Fitness ist die Grundlage für vielfältige Bewegungshandlungen in Sport und Alltag. Sie nehmen Körperreaktionen und die physischen und psychischen Auswirkungen des Sporttreibens bewusst wahr.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen	(1) in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen	(1) in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 6</p> <p><b>I</b> 3.1.1.1 Spielen</p> <p><b>I</b> 3.1.1.2 Laufen, Springen, Werfen</p> <p><b>I</b> 3.1.1.3 Bewegen an Geräten</p> <p><b>I</b> 3.1.1.4 Bewegen im Wasser</p> <p><b>I</b> 3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>I</b> 3.1.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/ gegeneinander kämpfen</p> <p><b>I</b> 3.1.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 6</p> <p><b>I</b> 3.1.1.1 Spielen</p> <p><b>I</b> 3.1.1.2 Laufen, Springen, Werfen</p> <p><b>I</b> 3.1.1.3 Bewegen an Geräten</p> <p><b>I</b> 3.1.1.4 Bewegen im Wasser</p> <p><b>I</b> 3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>I</b> 3.1.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/ gegeneinander kämpfen</p> <p><b>I</b> 3.1.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 6</p> <p><b>I</b> 3.1.1.1 Spielen</p> <p><b>I</b> 3.1.1.2 Laufen, Springen, Werfen</p> <p><b>I</b> 3.1.1.3 Bewegen an Geräten</p> <p><b>I</b> 3.1.1.4 Bewegen im Wasser</p> <p><b>I</b> 3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen</p> <p><b>I</b> 3.1.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/ gegeneinander kämpfen</p> <p><b>I</b> 3.1.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten</p>
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>
(3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers (z. B. nach Ausdauerbelastungen oder Entspannungsübungen) erkennen und beurteilen	(3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers (z. B. nach Ausdauerbelastungen oder Entspannungsübungen) erkennen und beurteilen	(3) Signale und Reaktionen des eigenen Körpers (z. B. nach Ausdauerbelastungen oder Entspannungsübungen) erkennen und beurteilen
<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung</p>	<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung</p>	<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung</p>
(4) ihren Puls messen	(4) ihren Puls messen	(4) ihren Puls messen
(5) Vorgänge im Körper im Zusammenhang mit Belastung und Erholung beschreiben (z. B. Puls, Atmung)	(5) Vorgänge im Körper im Zusammenhang mit Belastung und Erholung beschreiben (z. B. Puls, Atmung)	(5) Vorgänge im Körper im Zusammenhang mit Belastung und Erholung beschreiben (z. B. Puls, Atmung)
<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung</p>	<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung</p>	<p><b>L</b> PG Bewegung und Entspannung</p>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(6) die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung und die Gefahren von Piercing, Schmuck etc. beim Sport treiben benennen	(6) die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung und die Gefahren von Piercing, Schmuck etc. beim Sport treiben benennen	(6) die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung und die Gefahren von Piercing, Schmuck etc. beim Sport treiben benennen
<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz <b>L</b> VB Chancen und Risiken der Lebensführung	<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz <b>L</b> VB Chancen und Risiken der Lebensführung	<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz <b>L</b> VB Chancen und Risiken der Lebensführung
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 3, 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 3, 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 3, 4

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ und „Fitness verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln“ an.

Beim Bewegen im natürlichen Umfeld (zum Beispiel beim Laufen in der Natur) verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

### 3.1.2 Wahlpflichtbereich

#### 3.1.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen

Die Schülerinnen und Schüler gehen beim Raufen und Kämpfen verantwortungsvoll mit sich selbst und der Partnerin und dem Partner um. Sie nehmen ihre eigenen Grenzen und die des Gegenübers wahr. Durch das Reflektieren von Kampfsituationen werden Sozialkompetenz und Empathie gefördert. Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Erfahrungen in normungebundenen Zweikämpfen. Sie sind in der Lage, nach Regeln zu kämpfen sowie einfache Zweikampfsituationen zu lösen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) verschiedene Formen des Zweikämpfens am Boden wie Verdrängen, Schieben, Drehen, Fixieren/Halten und Befreien paarweise und in der Gruppe ausführen und anwenden	(1) verschiedene Formen des Zweikämpfens am Boden wie Verdrängen, Schieben, Drehen, Fixieren/Halten und Befreien paarweise und in der Gruppe ausführen und anwenden	(1) verschiedene Formen des Zweikämpfens am Boden wie Verdrängen, Schieben, Drehen, Fixieren/Halten und Befreien paarweise und in der Gruppe ausführen und anwenden

<b>Die Schülerinnen und Schüler können</b>		
<b>G</b>	<b>M</b>	<b>E</b>
(2) Taktiken und Strategien – auch bei Gruppenwettkämpfen – situationsbezogen anwenden	(2) Taktiken und Strategien – auch bei Gruppenwettkämpfen – situationsbezogen anwenden	(2) Taktiken und Strategien – auch bei Gruppenwettkämpfen – situationsbezogen anwenden
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7</p>
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(3) bei ihrem sportlichen Be- wegungshandeln die Sinnrich- tung/Sinnrichtungen erkennen	(3) bei ihrem sportlichen Be- wegungshandeln die Sinnrich- tung/Sinnrichtungen erkennen	(3) bei ihrem sportlichen Be- wegungshandeln die Sinnrich- tung/Sinnrichtungen erkennen
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1
(4) die Prinzipien des Um- drehens und des Befreiens nennen	(4) die Prinzipien des Um- drehens und des Befreiens nennen	(4) die Prinzipien des Um- drehens und des Befreiens nennen
(5) die Kriterien des Haltens nennen	(5) die Kriterien des Haltens nennen	(5) die Kriterien des Haltens nennen
(6) mit der eigenen Kraft situationsangemessen umgehen	(6) mit der eigenen Kraft situationsangemessen umgehen	(6) mit der eigenen Kraft situationsangemessen umgehen
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen
(7) Rituale ausführen und deren Bedeutung nennen	(7) Rituale ausführen und deren Bedeutung nennen	(7) Rituale ausführen und deren Bedeutung nennen
(8) sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten	(8) sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten	(8) sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen
(9) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren	(9) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren	(9) ihre Emotionen unter Anleitung reflektieren und kontrollieren
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen
(10) die grundlegenden Regeln des fairen Kämpfens nennen und erläutern	(10) die grundlegenden Regeln des fairen Kämpfens nennen und erläutern	(10) die grundlegenden Regeln des fairen Kämpfens nennen und erläutern
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 3, 4, 5</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 3, 4, 5</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 3, 4, 5</p>

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(11) Rauf- und Kampfspiele mit Unterstützung variieren und entwickeln (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)	(11) Rauf- und Kampfspiele mit Unterstützung variieren und entwickeln (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)	(11) Rauf- und Kampfspiele mit Unterstützung variieren und entwickeln (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“ an.

Im Zentrum dieses Bereichs stehen der respektvolle, faire Umgang mit Mitschülerinnen und Mitschülern, die Kontrolle von Emotionen und das Einhalten von Regeln. Die Schülerinnen und Schüler erleben besondere Körpererfahrungen, wie den direkten Körperkontakt mit der Partnerin oder dem Partner. Mit Bedenken/Hemmungen, die aus unterschiedlichsten Gründen entstehen (aufgrund von Geschlecht, Herkunft etc.), wird sensibel umgegangen und es werden Alternativen geschaffen.

3.1.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten

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 Anwendung grundlegender Techniken im Umgang mit Fahr-, Roll- oder Gleitgeräten ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die Teilhabe an vielfältigen Freizeitangeboten und die verantwortungsbewusste Teilnahme am Straßenverkehr.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) sich mit einem Fahr-, Roll- oder Gleitgerät sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (z. B. Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen)	(1) sich mit einem Fahr-, Roll- oder Gleitgerät sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (z. B. Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen)	(1) sich mit einem Fahr-, Roll- oder Gleitgerät sicher fortbewegen und grundlegende Techniken ausführen (z. B. Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Ausweichen, Bremsen)
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 6</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 6</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 6</p>
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen	(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1</p>
(3) Gefahrensituationen beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten	(3) Gefahrensituationen beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere erkennen, benennen und einschätzen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten	(3) Gefahrensituationen beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere erkennen, benennen und einschätzen und vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen einhalten
<p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz</p>	<p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz</p>	<p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz</p>
(4) die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung benennen	(4) die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung benennen	(4) die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung benennen
<p><b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz</p> <p><b>L</b> VB Qualität der Konsumgüter</p>	<p><b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz</p> <p><b>L</b> VB Qualität der Konsumgüter</p>	<p><b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz</p> <p><b>L</b> VB Qualität der Konsumgüter</p>

<b>Die Schülerinnen und Schüler können</b>		
<b>G</b>	<b>M</b>	<b>E</b>
(5) sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten	(5) sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten	(5) sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten
<b>L</b> BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen	<b>L</b> BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen	<b>L</b> BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(6) Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen	(6) Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen	(6) Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe lösen
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ und „Etwas wagen und verantworten“ an.

## 3.2 Klassen 7/8/9

### 3.2.1 Pflichtbereich

#### 3.2.1.1 Spielen

Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Grundstruktur eines Spiels und sind in der Lage, aktiv an Spielen teilzunehmen, sie zu verändern und umzugestalten. Sie erweitern ihre technischen Fertigkeiten, taktischen Fähigkeiten, ihre Regelkenntnisse und ihre Spielfähigkeit sportspielspezifisch. Sie kooperieren in homogenen und heterogenen Mannschaften, konkurrieren in Wettkämpfen fair und regulieren dabei ihre Emotionen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) sportspielspezifische Bewegungstechniken (z. B. Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (z. B. Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden	(1) sportspielspezifische Bewegungstechniken (z. B. Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (z. B. Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden	(1) sportspielspezifische Bewegungstechniken (z. B. Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (z. B. Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden
(2) in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktisch im reduzierten Zielspiel (z. B. 3:3 oder 4:4) handeln (z. B. Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel / in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Abstand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)	(2) in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktisch im reduzierten Zielspiel (z. B. 3:3 oder 4:4) handeln (z. B. Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel / in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Abstand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)	(2) in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktisch im reduzierten Zielspiel (z. B. 3:3 oder 4:4) handeln (z. B. Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel / in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Abstand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)
(3) mannschaftstaktische Elemente (z. B. Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahmeriegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden	(3) mannschaftstaktische Elemente (z. B. Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahmeriegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden	(3) mannschaftstaktische Elemente (z. B. Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahmeriegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2
(5) wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben	(5) wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben	(5) wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben
(6) Spielsituationen auf Darstellungen (z. B. Foto, Video, Grafik) erkennen und beschreiben	(6) Spielsituationen auf Darstellungen (z. B. Foto, Video, Grafik) erkennen und beschreiben	(6) Spielsituationen auf Darstellungen (z. B. Foto, Video, Grafik) erkennen und beschreiben und erklären
<b>L</b> MB Information und Wissen; Medienanalyse	<b>L</b> MB Information und Wissen; Medienanalyse	<b>L</b> MB Information und Wissen; Medienanalyse
(7) spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen	(7) spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen	(7) spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen und erläutern
(8) Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (z. B. Sportportfolio)	(8) Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (z. B. Sportportfolio)	(8) Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (z. B. Sportportfolio)
<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation
(9) regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen	(9) regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen	(9) regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen
<b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln	<b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln	<b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln
(10) Spielleitungsaufgaben übernehmen	(10) Spielleitungsaufgaben übernehmen	(10) Spielleitungsaufgaben übernehmen
<b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich	<b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich	<b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich
(11) die eigene Spielfähigkeit einschätzen	(11) die eigene Spielfähigkeit einschätzen	(11) die eigene Spielfähigkeit einschätzen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(12) mit Emotionen (z. B. bei Konflikten, Sieg oder Niederlage) umgehen und sie reflektieren	(12) mit Emotionen (z. B. bei Konflikten, Sieg oder Niederlage) umgehen und sie reflektieren	(12) mit Emotionen (z. B. bei Konflikten, Sieg oder Niederlage) umgehen und sie reflektieren
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen
(13) Spielregeln angeleitet variieren (z. B. Torgröße, Spielerzahl)	(13) Spielregeln angeleitet variieren (z. B. Torgröße, Spielerzahl)	(13) Spielregeln selbstständig variieren (z. B. Torgröße, Spielerzahl)
(14) Spiele wettkampfgemäß organisieren	(14) Spiele wettkampfgemäß organisieren	(14) Spiele wettkampfgemäß organisieren
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz

**Hinweise**  
 Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“ an. Dabei ist auch die Teilnahme an unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Wettkämpfen (zum Beispiel Klassenturniere) möglich.

### 3.2.1.2 Laufen, Springen, Werfen

Die Schülerinnen und Schüler verfügen im Laufen, Springen und Werfen über ein erweitertes Bewegungsrepertoire, erweiterte Bewegungssensibilität und zunehmend bessere Bewegungsqualität. Sie erkennen durch die Mess- und Vergleichbarkeit leichtathletischer Aufgabenstellungen ihre Leistungsfortschritte und erfassen die Bedeutung des Übens.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale – schnell laufen (z. B. Ballenlauf) – über Hindernisse laufen (z. B. rhythmisch laufen)	(1) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale – schnell laufen (z. B. Ballenlauf) – über Hindernisse laufen (z. B. rhythmisch laufen)	(1) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale – schnell laufen (z. B. Ballenlauf) – über Hindernisse laufen (z. B. rhythmisch laufen)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale – hoch springen (z. B. aus bogenförmigem Anlauf in die Höhe springen) – weit springen (z. B. die Anlaufgeschwindigkeit in einen weiten Sprung umsetzen)	(2) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale – hoch springen (z. B. aus bogenförmigem Anlauf in die Höhe springen) – weit springen (z. B. die Anlaufgeschwindigkeit in einen weiten Sprung umsetzen)	(2) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale – hoch springen (z. B. aus bogenförmigem Anlauf in die Höhe springen) – weit springen (z. B. die Anlaufgeschwindigkeit in einen weiten Sprung umsetzen)
(3) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale weit werfen, stoßen und/oder schleudern (z. B. Stemmbeineinsatz, hoher Ellbogen beim Kugelstoß)	(3) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale weit werfen, stoßen und/oder schleudern (z. B. Stemmbeineinsatz, hoher Ellbogen beim Kugelstoß)	(3) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale weit werfen, stoßen und/oder schleudern (z. B. Stemmbeineinsatz, hoher Ellbogen beim Kugelstoß)
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>I</b> 3.2.1.1 Spielen (1)</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>I</b> 3.2.1.1 Spielen (1)</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>I</b> 3.2.1.1 Spielen (1)</p>
(4) 30 Minuten ohne Unterbrechung laufen	(4) 30 Minuten ohne Unterbrechung laufen	(4) 30 Minuten ohne Unterbrechung laufen
<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen
(5) aus zwei der drei Bereiche Sprint, Weit-/Hochsprung und Wurf/Stoß jeweils eine Disziplin wettkampfgerecht ausführen	(5) aus zwei der drei Bereiche Sprint, Weit-/Hochsprung und Wurf/Stoß jeweils eine Disziplin wettkampfgerecht ausführen	(5) aus zwei der drei Bereiche Sprint, Weit-/Hochsprung und Wurf/Stoß jeweils eine Disziplin wettkampfgerecht ausführen
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4</p> <p><b>I</b> 3.2.1.6 Fitness entwickeln</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4</p> <p><b>I</b> 3.2.1.6 Fitness entwickeln</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4</p> <p><b>I</b> 3.2.1.6 Fitness entwickeln</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(7) leistungsbestimmende Merkmale nennen (z. B. Ballenlauf, Anlaufgeschwindigkeit, Schlagwurf)	(7) leistungsbestimmende Merkmale nennen und beschreiben (z. B. Ballenlauf, Anlaufgeschwindigkeit, Schlagwurf)	(7) leistungsbestimmende Merkmale und Techniken nennen, beschreiben und erklären (z. B. Ballenlauf, Anlaufgeschwindigkeit, Schlagwurf)
(8) die eigene Leistung realistisch einschätzen	(8) die eigene Leistung realistisch einschätzen	(8) die eigene Leistung realistisch einschätzen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
(9) leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei anderen mit Hilfsmitteln (z. B. Beobachtungskarte, Video) erkennen und benennen	(9) leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (z. B. Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren	(9) leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (z. B. Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren
<b>L</b> MB Medienanalyse	<b>L</b> MB Medienanalyse	<b>L</b> MB Medienanalyse
(10) die eigene Leistungsentwicklung beschreiben und dokumentieren (z. B. durch ein Sportportfolio)	(10) die eigene Leistungsentwicklung beschreiben und dokumentieren (z. B. durch ein Sportportfolio)	(10) die eigene Leistungsentwicklung beschreiben und dokumentieren (z. B. durch ein Sportportfolio)
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7 <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7 <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7 <b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(11) sich bei Bewegungs- und Teamaufgaben verständigen, gemeinsam handeln und sie allein oder in der Gruppe mit Unterstützung lösen	(11) sich bei Bewegungs- und Teamaufgaben verständigen, gemeinsam handeln und sie allein oder in der Gruppe mit Unterstützung lösen	(11) sich bei Bewegungs- und Teamaufgaben verständigen, gemeinsam handeln und sie allein oder in der Gruppe lösen
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 4, 6, 7</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 4, 6, 7</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 4, 6, 7</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Das Leisten erfahren und reflektieren“ an. Dabei ist auch die Teilnahme an unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Wettkämpfen (zum Beispiel Staffeln, Bundesjugendspiele) möglich.

zu (4): siehe Deutscher Leichtathletik-Verband (DLV) Laufabzeichen Stufe 2.

Beim Bewegen im natürlichen Umfeld (zum Beispiel beim Laufen in der Natur) verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

3.2.1.3 Bewegungen an Geräten

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über eine breitere Bewegungsvielfalt im Bereich der turnerischen Grundtätigkeiten und Fertigkeiten, des Freien Turnens und der Bewegungskünste (zum Beispiel Akrobatik, Parkour) sowie über eine verbesserte Körperwahrnehmung und Koordination. Die Bewegungsausführung ist alters- und entwicklungsgemäß. Die Schülerinnen und Schüler sind zunehmend in der Lage, mit wagnisreichen Bewegungsherausforderungen verantwortungsbewusst umzugehen und verbessern (zum Beispiel bei Partner- und Gruppengestaltungen oder beim gegenseitigen Helfen und Sichern) ihre Kooperations- und Kommunikationsfähigkeiten.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> motorisch </b>		
(1) turnerische Grundtätigkeiten (z. B. Schwingen, Springen, Balancieren, Klettern) unter erschwerten Bedingungen (z. B. rückwärts, schmaler, höher, instabil) ausführen	(1) turnerische Grundtätigkeiten (z. B. Schwingen, Springen, Balancieren, Klettern) unter erschwerten Bedingungen (z. B. rückwärts, schmaler, höher, instabil) ausführen	(1) turnerische Grundtätigkeiten (z. B. Schwingen, Springen, Balancieren, Klettern) unter erschwerten Bedingungen (z. B. rückwärts, schmaler, höher, instabil) ausführen

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) weitere normgebundene Turnfertigkeiten an zwei Turngeräten aus den verschiedenen Strukturgruppen ausführen (z. B. Handstützüberschlag unter erleichterten Bedingungen, Sprunghocke über den Kasten)	(2) weitere normgebundene Turnfertigkeiten an zwei Turngeräten aus den verschiedenen Strukturgruppen ausführen (z. B. Handstützüberschlag unter erleichterten Bedingungen, Sprunghocke über den Kasten)	(2) weitere normgebundene Turnfertigkeiten an zwei Turngeräten aus den verschiedenen Strukturgruppen ausführen (z. B. Handstützüberschlag unter erleichterten Bedingungen, Sprunghocke über den Kasten)
(3) Helfergriffe sachgerecht anwenden (z. B. Klammergriff)	(3) Helfergriffe sachgerecht anwenden (z. B. Klammergriff)	(3) Helfergriffe sachgerecht anwenden (z. B. Klammergriff)
<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4, 6, 7
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2
(5) leistungsbestimmende Merkmale turnerischer Fertigkeiten nennen	(5) leistungsbestimmende Merkmale turnerischer Fertigkeiten nennen und beschreiben	(5) leistungsbestimmende Merkmale turnerischer Fertigkeiten nennen und erklären
(6) leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei anderen mit Hilfsmitteln (z. B. Beobachtungskarte, Video) erkennen und benennen	(6) leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (z. B. Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren	(6) leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (z. B. Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren
<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation
(7) Techniken des Helfens und Sicherns beschreiben (z. B. Klammergriff)	(7) Techniken des Helfens und Sicherns beschreiben (z. B. Klammergriff)	(7) Techniken des Helfens und Sicherns beschreiben (z. B. Klammergriff)
<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(8) erlernte normgebundene turnerische Fertigkeiten in Bewegungsverbindungen präsentieren	(8) erlernte normgebundene turnerische Fertigkeiten in Bewegungsverbindungen präsentieren	(8) erlernte normgebundene turnerische Fertigkeiten in Bewegungsverbindungen präsentieren
(9) aus Grundtätigkeiten des Turnens, akrobatischen Elementen und turnerischen Fertigkeiten Bewegungsverbindungen gestalten und präsentieren (z. B. Partner- und Gruppenakrobatik, miteinander turnen an Gerätekombinationen und Gerätebahnen)	(9) aus Grundtätigkeiten des Turnens, akrobatischen Elementen und turnerischen Fertigkeiten Bewegungsverbindungen gestalten und präsentieren (z. B. Partner- und Gruppenakrobatik, miteinander turnen an Gerätekombinationen und Gerätebahnen)	(9) aus Grundtätigkeiten des Turnens, akrobatischen Elementen und turnerischen Fertigkeiten Bewegungsverbindungen gestalten und präsentieren (z. B. Partner- und Gruppenakrobatik, miteinander turnen an Gerätekombinationen und Gerätebahnen)
<p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation</p>	<p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation</p>	<p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation</p>
(10) gemäß ihren individuellen Leistungsvoraussetzungen Wagnis- und Leistungssituationen mit normgebundenen und normungebundenen Fertigkeiten selbstständig und in der Gruppe lösen (z. B. Bewegungsaufgaben wie „Springen und Fliegen“, Parkour)	(10) gemäß ihren individuellen Leistungsvoraussetzungen Wagnis- und Leistungssituationen mit normgebundenen und normungebundenen Fertigkeiten selbstständig und in der Gruppe lösen (z. B. Bewegungsaufgaben wie „Springen und Fliegen“, Parkour)	(10) gemäß ihren individuellen Leistungsvoraussetzungen Wagnis- und Leistungssituationen mit normgebundenen und normungebundenen Fertigkeiten selbstständig und in der Gruppe lösen (z. B. Bewegungsaufgaben wie „Springen und Fliegen“, Parkour)
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen</p>

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Etwas wagen und verantworten“ und „Das Leisten erfahren und reflektieren“ an. Dabei ist auch die Teilnahme an unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Wettkämpfen (zum Beispiel Bundesjugendspiele) möglich.

Beim Bewegen im natürlichen Umfeld (zum Beispiel Parkour in der Stadt) verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

### 3.2.1.4 Bewegen im Wasser

Die Schülerinnen und Schüler verbessern ihr Wasserbewegungsgefühl, erweitern ihr Bewegungsrepertoire und erlangen Sicherheit, auch unter dem Aspekt der Rettungsfähigkeit.

Die Verbesserung der Schwimmfähigkeit ist für die sportliche und gesundheitspräventive Betätigung im Alltag, aber auch für das Erlernen weiterer Wassersportarten grundlegend und eröffnet vielfältige Freizeitmöglichkeiten, zum Beispiel das Schwimmen in natürlichen Gewässern.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) zwei Schwimmtechniken mit Starts und Wenden unter Berücksichtigung wichtiger Technikmerkmale (z. B. Atmung, Zug- und Druckphase) über eine Strecke von 25 m demonstrieren	(1) zwei Schwimmtechniken mit Starts und Wenden unter Berücksichtigung wichtiger Technikmerkmale (z. B. Atmung, Zug- und Druckphase) über eine Strecke von 25 m demonstrieren	(1) zwei Schwimmtechniken mit Starts und Wenden unter Berücksichtigung wichtiger Technikmerkmale (z. B. Atmung, Zug- und Druckphase) über eine Strecke von 25 m demonstrieren
(2) eine weitere Schwimmtechnik in der Grobform ausführen	(2) eine weitere Schwimmtechnik in der Grobform ausführen	(2) eine weitere Schwimmtechnik in der Grobform ausführen
(3) 400 m in höchstens 25 Minuten schwimmen, davon 300 m in Bauch- und 100 m in Rückenlage	(3) 400 m in höchstens 25 Minuten schwimmen, davon 300 m in Bauch- und 100 m in Rückenlage	(3) 400 m in höchstens 25 Minuten schwimmen, davon 300 m in Bauch- und 100 m in Rückenlage
<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen
(4) sich beim Tauchen orientieren (z. B. nach Ringen tauchen, durch Reifen tauchen)	(4) sich beim Tauchen orientieren (z. B. nach Ringen tauchen, durch Reifen tauchen)	(4) sich beim Tauchen orientieren (z. B. nach Ringen tauchen, durch Reifen tauchen)
(5) einen Transportgriff anwenden	(5) einen Transportgriff anwenden	(5) einen Transportgriff anwenden
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 3, 6 <b>I</b> 3.2.1.6 Fitness entwickeln	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 3, 6 <b>I</b> 3.2.1.6 Fitness entwickeln	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 3, 6 <b>I</b> 3.2.1.6 Fitness entwickeln
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1, 2

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(7) wichtige Merkmale von zwei Schwimmtechniken nennen	(7) wichtige Merkmale von zwei Schwimmtechniken nennen und erklären	(7) wichtige Merkmale von zwei Schwimmtechniken nennen und erklären
(8) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und einhalten	(8) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und einhalten	(8) Bade- und Sicherheitsregeln benennen und einhalten
<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Körper und Hygiene; Sicherheit und Unfallschutz
(9) die eigene Leistungsfähigkeit beim Bewegen im Wasser einschätzen	(9) die eigene Leistungsfähigkeit beim Bewegen im Wasser einschätzen	(9) die eigene Leistungsfähigkeit beim Bewegen im Wasser einschätzen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 4
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(10) Wassersprünge variieren	(10) Wassersprünge variieren	(10) Wassersprünge variieren
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Fitness verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln“ und „Das Leisten erfahren und reflektieren“ an. Dabei ist auch die Teilnahme an unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Wettkämpfen (zum Beispiel Staffeln) möglich.

zu (3): siehe Deutscher Schwimm-Verband (DSV) Jugendschwimmabzeichen Silber

Beim Bewegen im natürlichen Umfeld verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

### 3.2.15 Tanzen, Gestalten, Darstellen

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Bewegungserfahrung und ihr Bewegungsrepertoire in Bezug auf Körperwahrnehmung und Ausdruck. Sie drücken sich über den Körper und unter Einbeziehung von Materialien rhythmisch und tänzerisch aus. Sie kooperieren bei der Entwicklung von Choreografien und sind in der Lage, diese zu präsentieren. Die Schülerinnen und Schüler können die eigene Leistung und die von Mitschülerinnen und Mitschülern einschätzen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) weitere gymnastische und tänzerische Grundformen (z. B. Federn, Drehungen, Abwürfe) rhythmisiert und raumorientiert demonstrieren	(1) weitere gymnastische und tänzerische Grundformen (z. B. Federn, Drehungen, Abwürfe) rhythmisiert und raumorientiert demonstrieren	(1) weitere gymnastische und tänzerische Grundformen (z. B. Federn, Drehungen, Abwürfe) rhythmisiert und raumorientiert demonstrieren
(2) vorgegebene Bewegungen in komplexeren Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen	(2) vorgegebene Bewegungen in komplexeren Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen	(2) vorgegebene Bewegungen in komplexeren Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen
(3) grundlegende Techniken (z. B. Rollen, Werfen, Schwingen) mit Objekten (z. B. Hüte), Materialien (z. B. Ropes) und/oder Handgeräten (z. B. Gymnastikbänder) in einfache Bewegungsfolgen integrieren und demonstrieren	(3) grundlegende Techniken (z. B. Rollen, Werfen, Schwingen) mit Objekten (z. B. Hüte), Materialien (z. B. Ropes) und/oder Handgeräten (z. B. Gymnastikbänder) in einfache Bewegungsfolgen integrieren und demonstrieren	(3) grundlegende Techniken (z. B. Rollen, Werfen, Schwingen) mit Objekten (z. B. Hüte), Materialien (z. B. Ropes) und/oder Handgeräten (z. B. Gymnastikbänder) in einfache Bewegungsfolgen integrieren und demonstrieren
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteils-kompetenz 1, 2
(5) sich eine Bewegungskombination einprägen und diese dokumentieren (z. B. einfache Schrittfolgen oder Laufwege)	(5) sich eine Bewegungskombination einprägen und diese dokumentieren (z. B. einfache Schrittfolgen oder Laufwege)	(5) sich eine Bewegungskombination einprägen und diese dokumentieren (z. B. einfache Schrittfolgen oder Laufwege)
<b>L</b> MB Kommunikation und Ko-operation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Ko-operation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Ko-operation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(6) Kriterien von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungstempo, Körperhaltung) nennen	(6) Kriterien von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungstempo, Körperhaltung) nennen und die Bewegungsqualität bei anderen erkennen und benennen	(6) Kriterien von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungstempo, Körperhaltung) nennen und die Bewegungsqualität bei anderen erkennen und bewerten
<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung
	(7) einfache Funktionen von Rhythmus auf Bewegungsabläufe anwenden (z. B. Einzählen und Takte auf Bewegungsabläufe anwenden)	(7) Funktionen von Rhythmus auf Bewegungsabläufe anwenden (z. B. Einzählen und Takte auf Bewegungsabläufe anwenden)
	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4
kreativ/gestalterisch		
(8) eine Bewegungsverbindung mit oder ohne Materialien und Handgeräten (z. B. Tücher oder Bälle) umgestalten und in einer Paar- oder Gruppengestaltung präsentieren	(8) eine Bewegungsverbindung mit oder ohne Materialien und Handgeräten (z. B. Tücher oder Bälle) umgestalten und in einer Paar- oder Gruppengestaltung präsentieren	(8) eine Bewegungsverbindung mit oder ohne Materialien und Handgeräten (z. B. Tücher oder Bälle) umgestalten und in einer Paar- oder Gruppengestaltung präsentieren
<b>L</b> BTV Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt <b>L</b> MB Produktion und Präsentation	<b>L</b> BTV Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt <b>L</b> MB Produktion und Präsentation	<b>L</b> BTV Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt <b>L</b> MB Produktion und Präsentation
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6, 7 <b>F</b> BK 3.2.4.2 Aktion <b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben (4)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6, 7 <b>F</b> BK 3.2.4.2 Aktion <b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben (4)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6, 7 <b>F</b> BK 3.2.4.2 Aktion <b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben (4)

**Hinweise**  
 Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ und „Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten“ an.

3.2.1.6 Fitness entwickeln

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass ihre Fitness aktiv von ihnen beeinflusst und verbessert werden kann. Sie verstehen die Bedeutung regelmäßigen Bewegens für das eigene Wohlbefinden und eine gesunde Lebensweise. Sie erbringen alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Leistungen und können ihre Leistungsfähigkeit einschätzen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (z. B. sportspielspezifische Ausdauer, Krafttest)	(1) in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (z. B. sportspielspezifische Ausdauer, Krafttest)	(1) in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen (z. B. sportspielspezifische Ausdauer, Krafttest)
(2) Mobilisations- und Dehnübungen korrekt ausführen und Entspannungstechniken anwenden	(2) Mobilisations- und Dehnübungen korrekt ausführen und Entspannungstechniken anwenden	(2) Mobilisations- und Dehnübungen korrekt ausführen und Entspannungstechniken anwenden
<b>F</b> AES 3.1.3.2 Gesundheitsmanagement im Alltag <b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>F</b> AES 3.1.3.2 Gesundheitsmanagement im Alltag <b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>F</b> AES 3.1.3.2 Gesundheitsmanagement im Alltag <b>L</b> PG Bewegung und Entspannung
(3) ein individuelles Fitness-training (z. B. Muskeltraining oder Ausdauertraining) ausführen	(3) ein individuelles Fitness-training (z. B. Muskeltraining oder Ausdauertraining) ausführen	(3) ein individuelles Fitness-training (z. B. Muskeltraining oder Ausdauertraining) ausführen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>I</b> 3.2.1.1 Spielen <b>I</b> 3.2.1.2 Laufen, Springen, Werfen <b>I</b> 3.2.1.3 Bewegen an Geräten <b>I</b> 3.2.1.4 Bewegen im Wasser <b>I</b> 3.2.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen <b>I</b> 3.2.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Geiten <b>I</b> 3.2.2.3 Wahlpflichtbereich Spielen <b>I</b> 3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen <b>I</b> 3.2.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung (3) <b>F</b> BIO 3.2.2.3 Atmung, Blut und Kreislaufsystem (1)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>I</b> 3.2.1.1 Spielen <b>I</b> 3.2.1.2 Laufen, Springen, Werfen <b>I</b> 3.2.1.3 Bewegen an Geräten <b>I</b> 3.2.1.4 Bewegen im Wasser <b>I</b> 3.2.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen <b>I</b> 3.2.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Geiten <b>I</b> 3.2.2.3 Wahlpflichtbereich Spielen <b>I</b> 3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen <b>I</b> 3.2.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung (3) <b>F</b> BIO 3.2.2.3 Atmung, Blut und Kreislaufsystem (1)	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2 <b>I</b> 3.2.1.1 Spielen <b>I</b> 3.2.1.2 Laufen, Springen, Werfen <b>I</b> 3.2.1.3 Bewegen an Geräten <b>I</b> 3.2.1.4 Bewegen im Wasser <b>I</b> 3.2.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen <b>I</b> 3.2.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Geiten <b>I</b> 3.2.2.3 Wahlpflichtbereich Spielen <b>I</b> 3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen <b>I</b> 3.2.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung (3) <b>F</b> BIO 3.2.2.3 Atmung, Blut und Kreislaufsystem (1)

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2
(5) Entspannungstechniken und deren Bedeutung beschreiben	(5) Entspannungstechniken und deren Bedeutung beschreiben	(5) Entspannungstechniken und deren Bedeutung beschreiben
<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung
(6) Prozesse des Übens und Trainierens reflektieren	(6) Prozesse des Übens und Trainierens reflektieren	(6) Prozesse des Übens und Trainierens reflektieren
(7) ihren Fitnesszustand realistisch einschätzen	(7) ihren Fitnesszustand realistisch einschätzen	(7) ihren Fitnesszustand realistisch einschätzen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
(8) das Herz-Kreislauf-System sowie wichtige Muskelgruppen funktional beschreiben (z. B. Sauerstofftransport, Prinzip Beuger – Strecker)	(8) das Herz-Kreislauf-System sowie wichtige Muskelgruppen funktional beschreiben (z. B. Sauerstofftransport, Prinzip Beuger – Strecker)	(8) das Herz-Kreislauf-System sowie wichtige Muskelgruppen funktional beschreiben (z. B. Sauerstofftransport, Prinzip Beuger – Strecker)
(9) Fitnessübungen (z. B. zur Kräftigung der Bauch- und Rückenmuskulatur, zur Verbesserung der Ausdauer) zielgerichtet auswählen	(9) Fitnessübungen (z. B. zur Kräftigung der Bauch- und Rückenmuskulatur, zur Verbesserung der Ausdauer) zielgerichtet auswählen	(9) Fitnessübungen (z. B. zur Kräftigung der Bauch- und Rückenmuskulatur, zur Verbesserung der Ausdauer) zielgerichtet auswählen
<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung
(10) ihren konditionellen Entwicklungsprozess wahrnehmen und dokumentieren (z. B. Lauf-tagebuch, Fitness-Apps)	(10) ihren konditionellen Entwicklungsprozess wahrnehmen und dokumentieren (z. B. Lauf-tagebuch, Fitness-Apps)	(10) ihren konditionellen Entwicklungsprozess wahrnehmen und dokumentieren (z. B. Lauf-tagebuch, Fitness-Apps)
<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation <b>L</b> VB Umgang mit eigenen Ressourcen; Verbraucher-rechte	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation <b>L</b> VB Umgang mit eigenen Ressourcen; Verbraucher-rechte	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation <b>L</b> VB Umgang mit eigenen Ressourcen; Verbraucher-rechte

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(11) schulische und außerschulische Möglichkeiten (auch medialer Art) zur Entwicklung ihrer Fitness einschätzen	(11) schulische und außerschulische Möglichkeiten (auch medialer Art) zur Entwicklung ihrer Fitness einschätzen	(11) schulische und außerschulische Möglichkeiten (auch medialer Art) zur Entwicklung ihrer Fitness einschätzen
<b>L</b> MB Medienanalyse	<b>L</b> MB Medienanalyse	<b>L</b> MB Medienanalyse
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz <b>F</b> AES 3.1.3.1 Gesundheitsbezogenes Wissen (9) <b>F</b> AES 3.1.3.3 Körper und Körpergestaltungen <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung <b>F</b> BIO 3.2.2.3 Atmung, Blut und Kreislaufsystem	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz <b>F</b> AES 3.1.3.1 Gesundheitsbezogenes Wissen (9) <b>F</b> AES 3.1.3.3 Körper und Körpergestaltungen <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung <b>F</b> BIO 3.2.2.3 Atmung, Blut und Kreislaufsystem	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz <b>F</b> AES 3.1.3.1 Gesundheitsbezogenes Wissen (9) <b>F</b> AES 3.1.3.3 Körper und Körpergestaltungen <b>F</b> BIO 3.2.2.1 Körperbau und Bewegung <b>F</b> BIO 3.2.2.3 Atmung, Blut und Kreislaufsystem

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ und „Fitness verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln“ an.

Beim Bewegen im natürlichen Umfeld (zum Beispiel beim Laufen in der Natur) verhalten sich die Schülerinnen und Schüler umweltgerecht.

Der Fitnessunterricht kann auch an außerschulischen Lernorten stattfinden. In diesem Zusammenhang sollte auf verbraucherrechtliche Bestimmungen eingegangen werden.

Auf die Gefahren von Nahrungsergänzungsmitteln sollte hingewiesen werden.

### 3.2.2 Wahlpflichtbereich

#### 3.2.2.1 Wahlpflichtbereich Miteinander/gegeneinander kämpfen

Die Schülerinnen und Schüler erfahren beim Kämpfen den verantwortungsvollen Umgang miteinander und das Respektieren und Einhalten von Regeln eines fairen Zweikampfs. Durch den intensiven Körperkontakt werden ihre Wahrnehmungsfähigkeit und die Bewegungserfahrung auf besondere Art und Weise erweitert. Beim Üben lernen sie gegenseitige Verantwortung und enges Kooperieren, ehe sie in Wettkämpfen konkurrieren. Sie verfügen über ein Repertoire an technisch-taktischen Lösungen in Zweikampfsituationen am Boden und im Stand.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) Grundfertigkeiten im Bereich von Fall-, Wurf- (z. B. Hüftwurf, Beinangriff außen) und Bodentechniken ausführen und anwenden	(1) Grundfertigkeiten im Bereich von Fall-, Wurf- (z. B. Hüftwurf, Beinangriff außen) und Bodentechniken ausführen und anwenden	(1) Grundfertigkeiten im Bereich von Fall-, Wurf- (z. B. Hüftwurf, Beinangriff außen) und Bodentechniken ausführen und anwenden
(2) taktische Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Fintieren) beim Kämpfen anwenden	(2) taktische Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Fintieren) beim Kämpfen anwenden	(2) taktische Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Fintieren) beim Kämpfen anwenden
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 2, 6, 7
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(3) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(3) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(3) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2
(4) die Fallprinzipien (z. B. die auftreffende Körperfläche muss groß sein) nennen	(4) die Fallprinzipien (z. B. die auftreffende Körperfläche muss groß sein) nennen	(4) die Fallprinzipien (z. B. die auftreffende Körperfläche muss groß sein) nennen und erklären
(5) Funktionen einer Konter-, Ausweich-, Fall- oder Wurfbewegung nennen	(5) Funktionen einer Konter-, Ausweich-, Fall- oder Wurfbewegung nennen	(5) Funktionen einer Konter-, Ausweich-, Fall- oder Wurfbewegung nennen und erklären
(6) Möglichkeiten nennen, um Chancengleichheit bei Zweikämpfen herzustellen	(6) Möglichkeiten nennen, um Chancengleichheit bei Zweikämpfen herzustellen	(6) Möglichkeiten nennen, um Chancengleichheit bei Zweikämpfen herzustellen
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(7) Rituale und Regeln des Zweikämpfens einhalten (z. B. Stopp-Regel) und anpassen	(7) Rituale und Regeln des Zweikämpfens einhalten (z. B. Stopp-Regel) und anpassen	(7) Rituale und Regeln des Zweikämpfens einhalten, anpassen und deren Bedeutung erklären
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 4, 5	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 4, 5	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 2, 4, 5
kreativ/gestalterisch		
(8) ein Zweikampfturnier (z. B. Sumo-Turnier) mit Unterstützung planen (z. B. Regeln, Ermittlung des Siegers, Erhaltung der Chancengleichheit) und ausführen	(8) ein Zweikampfturnier (z. B. Sumo-Turnier) mit Unterstützung planen (z. B. Regeln, Ermittlung des Siegers, Erhaltung der Chancengleichheit) und ausführen	(8) ein Zweikampfturnier (z. B. Sumo-Turnier) mit Unterstützung planen (z. B. Regeln, Ermittlung des Siegers, Erhaltung der Chancengleichheit) und ausführen
<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung	<b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“ an. Dabei ist auch die Teilnahme an unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Wettkämpfen (zum Beispiel Turniere) möglich.

Im Zentrum dieses Bereichs steht der respektvolle, faire Umgang mit Mitschülerinnen und Mitschülern, die Kontrolle von Emotionen und das Einhalten von Regeln. Die Schülerinnen und Schüler erleben besondere Körpererfahrungen, wie den direkten Körperkontakt mit der Partnerin oder dem Partner. Mit Bedenken/Hemmungen, die aus unterschiedlichsten Gründen entstehen (aufgrund von Geschlecht, Herkunft etc.), wird sensibel umgegangen und es werden Alternativen geschaffen.

3.2.2.2 Wahlpflichtbereich Fahren, Rollen, Gleiten

Die Schülerinnen und Schüler beherrschen verschiedene Techniken im Umgang mit Fahr-, Roll- oder Gleitgeräten. Dies ermöglicht ihnen die verantwortungsbewusste Teilhabe an vielfältigen Freizeitangeboten. Sie gehen mit komplexen und wagnisreichen Situationen verantwortungsvoll um.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) sich auf der Basis der bereits erlernten Techniken in komplexen Bewegungssituationen unter Berücksichtigung von Material, Geschwindigkeit, Raum und Gelände sicher fortbewegen	(1) sich auf der Basis der bereits erlernten Techniken in komplexen Bewegungssituationen unter Berücksichtigung von Material, Geschwindigkeit, Raum und Gelände sicher fortbewegen	(1) sich auf der Basis der bereits erlernten Techniken in komplexen Bewegungssituationen unter Berücksichtigung von Material, Geschwindigkeit, Raum und Gelände sicher fortbewegen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 6 <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 6 <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 6 <b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(2) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2
(3) Gefahrenmomente beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen	(3) Gefahrenmomente beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen	(3) Gefahrenmomente beim Fahren, Rollen oder Gleiten für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen; Sicherheit und Unfallschutz
(4) Verhaltensregeln beim Sport treiben in der Natur benennen und sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten	(4) Verhaltensregeln beim Sport treiben in der Natur benennen und sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten	(4) Verhaltensregeln beim Sport treiben in der Natur benennen und sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht verhalten
<b>L</b> BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen	<b>L</b> BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen	<b>L</b> BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 4

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(5) komplexe Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe gestalten und lösen (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)	(5) komplexe Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe gestalten und lösen (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)	(5) komplexe Bewegungsaufgaben allein oder in der Gruppe gestalten und lösen (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung einzubeziehen)
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3, 4</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz</p> <p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p>

**Hinweise**  
 Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ und „Etwas wagen und verantworten“ an. Dabei ist auch die Teilnahme an unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Wettkämpfen (zum Beispiel Schulmeisterschaften) möglich.

### 3.2.2.3 Wahlpflichtbereich Spielen

Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Grundstruktur eines Spiels und sind in der Lage, aktiv an Spielen teilzunehmen, sie zu verändern und umzugestalten. Sie erweitern ihre technischen Fertigkeiten, taktischen Fähigkeiten, ihre Regelkenntnisse und ihre Spielfähigkeit sportspielspezifisch. Sie kooperieren in homogenen und heterogenen Mannschaften, konkurrieren in Wettkämpfen fair und regulieren dabei ihre Emotionen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> motorisch </b>		
(1) sportspielspezifische Bewegungstechniken (z. B. Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (z. B. Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden	(1) sportspielspezifische Bewegungstechniken (z. B. Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (z. B. Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden	(1) sportspielspezifische Bewegungstechniken (z. B. Nachstellschritte in der Abwehr) und Balltechniken (z. B. Passen und Annehmen in der Bewegung, Wurf-/Schusstechniken, Clear, Oberes und Unteres Zuspiel, Aufschlag, Angriffs- und Abwehraktionen) in Gleichzahlspielen anwenden

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(2) in Angriff und Abwehr individual- und gruppen-taktisch im reduzierten Ziel-spiel (z. B. 3:3 oder 4:4) han-deln (z. B. Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel/in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Ab-stand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)	(2) in Angriff und Abwehr individual- und gruppen-taktisch im reduzierten Ziel-spiel (z. B. 3:3 oder 4:4) han-deln (z. B. Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel/in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Ab-stand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)	(2) in Angriff und Abwehr individual- und gruppen-taktisch im reduzierten Ziel-spiel (z. B. 3:3 oder 4:4) han-deln (z. B. Anbieten, Passen und Freilaufen, Doppelpass, Stoßen auf Lücke, Schneiden zum Korb, Hinterlaufen, Ball zum Ziel/in Netznähe bringen, sich gegenseitig helfen, Ab-stand zum Angreifer halten, Übergeben – Übernehmen)
(3) mannschaftstaktische Elemente (z. B. Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahme-riegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden	(3) mannschaftstaktische Elemente (z. B. Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahme-riegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden	(3) mannschaftstaktische Elemente (z. B. Umschalten von Abwehr auf Angriff, Annahme-riegel, Zuspiel über Position 3) im reduzierten Zielspiel anwenden
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 6</p>
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2</p>	<p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2</p>
(5) wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben	(5) wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben	(5) wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben
(6) Spielsituationen auf Darstellungen (z. B. Foto, Video, Grafik) erkennen	(6) Spielsituationen auf Darstellungen (z. B. Foto, Video, Grafik) erkennen und beschreiben	(6) Spielsituationen auf Darstellungen (z. B. Foto, Video, Grafik) erkennen, beschreiben und erklären
<p><b>L</b> MB Information und Wissen; Medienanalyse</p>	<p><b>L</b> MB Information und Wissen; Medienanalyse</p>	<p><b>L</b> MB Information und Wissen; Medienanalyse</p>
(7) spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen	(7) spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen	(7) spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen und erläutern

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(8) Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (z. B. Sportportfolio)	(8) Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (z. B. Sportportfolio)	(8) Fachbegriffe, Regeln und Taktiken dokumentieren (z. B. Sportportfolio)
<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Produktion und Präsentation
(9) regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen	(9) regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen	(9) regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen
<b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln	<b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln	<b>L</b> BTV Wertorientiertes Handeln
(10) Spielleitungsaufgaben übernehmen	(10) Spielleitungsaufgaben übernehmen	(10) Spielleitungsaufgaben übernehmen
<b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich	<b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich	<b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich
(11) die eigene Spielfähigkeit einschätzen	(11) die eigene Spielfähigkeit einschätzen	(11) die eigene Spielfähigkeit einschätzen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
(12) mit Emotionen (z. B. bei Konflikten, Sieg oder Niederlage) umgehen und sie reflektieren	(12) mit Emotionen (z. B. bei Konflikten, Sieg oder Niederlage) umgehen und sie reflektieren	(12) mit Emotionen (z. B. bei Konflikten, Sieg oder Niederlage) umgehen und sie reflektieren
<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen	<b>L</b> PG Selbstregulation und Lernen
(13) Spielregeln angeleitet variieren (z. B. Torgröße, Spielerzahl)	(13) Spielregeln angeleitet variieren (z. B. Torgröße, Spielerzahl)	(13) Spielregeln selbstständig variieren (z. B. Torgröße, Spielerzahl)
(14) Spiele wettkampfgemäß organisieren	(14) Spiele wettkampfgemäß organisieren	(14) Spiele wettkampfgemäß organisieren
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“ an. Dabei ist auch die Teilnahme an unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Wettkämpfen (zum Beispiel Klassenturniere) möglich.

3.2.2.4 Wahlpflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Bewegungserfahrung und vergrößern ihr Bewegungsrepertoire in Bezug auf Körperwahrnehmung und Ausdruck. Sie drücken sich über den Körper und unter Einbeziehung von Materialien rhythmisch und tänzerisch aus. Sie kooperieren bei der Entwicklung von Choreografien und sind in der Lage, diese zu präsentieren. Die Schülerinnen und Schüler können die eigene Leistung und die von Mitschülerinnen und Mitschülern einschätzen.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) weitere gymnastische und tänzerische Grundformen (z. B. Federn, Drehungen, Abwürfe) rhythmisiert und raumorientiert demonstrieren	(1) weitere gymnastische und tänzerische Grundformen (z. B. Federn, Drehungen, Abwürfe) rhythmisiert und raumorientiert demonstrieren	(1) weitere gymnastische und tänzerische Grundformen (z. B. Federn, Drehungen, Abwürfe) rhythmisiert und raumorientiert demonstrieren
(2) weitere Techniken (z. B. Schwünge, Spiralen) mit Handgeräten und Materialien in einfache Bewegungsverbindungen integrieren und demonstrieren	(2) weitere Techniken (z. B. Schwünge, Spiralen) mit Handgeräten und Materialien in einfache Bewegungsverbindungen integrieren und demonstrieren	(2) weitere Techniken (z. B. Schwünge, Spiralen) mit Handgeräten und Materialien in einfache Bewegungsverbindungen integrieren und demonstrieren
(3) vorgegebene Bewegungen in komplexeren Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen	(3) vorgegebene Bewegungen in komplexeren Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen	(3) vorgegebene Bewegungen in komplexeren Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen
(4) Merkmale von Bewegungsqualität demonstrieren (z. B. Bewegungstempo, Körperhaltung)	(4) Merkmale von Bewegungsqualität demonstrieren (z. B. Bewegungstempo, Körperhaltung)	(4) Merkmale von Bewegungsqualität demonstrieren (z. B. Bewegungstempo, Körperhaltung)
<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung	<b>L</b> PG Wahrnehmung und Empfindung
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6 <b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6 <b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 2, 6 <b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln	(5) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(6) sich eine Bewegungskombination einprägen und diese dokumentieren (z. B. einfache Schrittfolgen oder Laufwege)	(6) sich eine Bewegungskombination einprägen und diese dokumentieren (z. B. einfache Schrittfolgen oder Laufwege)	(6) sich eine Bewegungskombination einprägen und diese dokumentieren (z. B. einfache Schrittfolgen oder Laufwege)
<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation
(7) Kriterien von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung) erkennen	(7) Kriterien von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung) erkennen und bewerten	(7) Kriterien von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungstempo, Körperhaltung) nennen und die Bewegungsqualität bei anderen erkennen und bewerten
(8) Gestaltungskriterien (z. B. Raumwege, Gruppengröße) benennen	(8) Gestaltungskriterien (z. B. Raumwege, Gruppengröße) benennen	(8) Gestaltungskriterien und mögliche Variationen benennen (z. B. Aufstellungsformationen und Raumwege ändern, andere Levels einnehmen)
		(9) einfache Funktionsweisen von Musik auf Bewegungsabläufe anwenden (z. B. Einzählen und Takte auf Bewegungsabläufe anwenden)
		(10) Rhythmus erfassen (z. B. Einsätze geben) und strukturieren (z. B. Achterbögen zusammenfassen)
(11) Feedback (z. B. Beobachtungskarte, Video) zur Verbesserung der Bewegungsqualität nutzen	(11) Feedback (z. B. Beobachtungskarte, Video) zur Verbesserung der Bewegungsqualität nutzen	(11) Feedback (z. B. Beobachtungskarte, Video) zur Verbesserung der Bewegungsqualität nutzen
<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation	<b>L</b> MB Kommunikation und Kooperation; Medienanalyse; Produktion und Präsentation
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2 <b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen <b>F</b> MUS 3.2.3 Musik reflektieren	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2 <b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen <b>F</b> MUS 3.2.3 Musik reflektieren	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2 <b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen <b>F</b> MUS 3.2.3 Musik reflektieren
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
(12) Gestaltungskriterien auf eine Bewegungsverbinding anwenden	(12) Gestaltungskriterien auf eine Bewegungsverbinding anwenden	(12) Gestaltungskriterien auf eine Bewegungsverbinding anwenden und variieren

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(13) in einer Paar- oder Gruppengestaltung eine Bewegungs- verbindung mit oder ohne Materialien (z. B. Seil, Ball oder Alltagsgegenständen) entwickeln und präsentieren	(13) in einer Paar- oder Gruppengestaltung eine Bewegungs- verbindung mit oder ohne Materialien (z. B. Seil, Ball oder Alltagsgegenständen) entwickeln und präsentieren	(13) in einer Paar- oder Gruppengestaltung eine gymnastische oder tänzerische Bewegungsfolge choreografieren und präsentieren
<p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>	<p><b>L</b> BTV Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung</p> <p><b>L</b> MB Produktion und Präsentation</p>
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 3, 6, 7</p> <p><b>F</b> BK 3.2.4.2 Aktion</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 3, 6, 7</p> <p><b>F</b> BK 3.2.4.2 Aktion</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 2, 3</p> <p><b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3</p> <p><b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 6</p> <p><b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 3, 6, 7</p> <p><b>F</b> BK 3.2.4.2 Aktion</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.1 Musik gestalten und erleben</p> <p><b>F</b> MUS 3.2.2 Musik verstehen</p>

**Hinweise**

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bieten sich unter anderem die Perspektiven „Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten“ und „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ an.

### 3.3 Klasse 10

#### 3.3.1 Sportpraktische Inhaltsbereiche

Die Schülerinnen und Schüler realisieren die Teilkompetenzen des Hauptschulabschlusses in weiteren Bewegungs- und Sportbereichen (zum Beispiel Badminton, Ultimate Frisbee, Drehwürfe, Standardtanz) oder auf einem höheren Niveau (zum Beispiel taktische Fähigkeiten, Bewegungsqualität, komplexere, situative Anforderungen, konditionelle Fähigkeiten). Durch Unterrichtsvorhaben erfahren die Schülerinnen und Schüler weitere Anregungen für ihre Sinnfindung auf dem Weg zu einem lebenslangen Sport treiben.

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b>motorisch</b>		
(1) ein ausgewähltes Sportspiel auf einem fortgeschrittenen Niveau spielen (z. B. in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktische Mittel situationsangemessen anwenden) oder in einem weiteren, in den Klassen 7/8/9 nicht unterrichteten, Sportspiel die spezifischen Techniken und Taktiken anwenden	(1) ein ausgewähltes Sportspiel auf einem fortgeschrittenen Niveau spielen (z. B. in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktische Mittel situationsangemessen anwenden) oder in einem weiteren, in den Klassen 7/8/9 nicht unterrichteten, Sportspiel die spezifischen Techniken und Taktiken anwenden	(1) ein ausgewähltes Sportspiel auf einem fortgeschrittenen Niveau spielen (z. B. in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktische Mittel situationsangemessen anwenden) oder in einem weiteren, in den Klassen 7/8/9 nicht unterrichteten, Sportspiel die spezifischen Techniken und Taktiken anwenden
(2) in einem leichtathletischen oder/und schwimmerischen Wettkampf individuell adäquate Techniken ausführen oder/und aus akrobatischen, turnerischen oder/und gymnastisch-tänzerischen Fertigkeiten allein, mit Partnerin/Partner oder/und in der Gruppe eine Kür präsentieren oder/und die Techniken einer Zweikampfsportart unter Beachtung technisch-taktischer Aufgaben anwenden oder/und die Techniken eines Fahr-, Gleit- oder Rollgeräts an unterschiedliche Geschwindigkeiten und Umweltsituationen anpassen	(2) in einem leichtathletischen oder/und schwimmerischen Wettkampf individuell adäquate Techniken ausführen oder/und aus akrobatischen, turnerischen oder/und gymnastisch-tänzerischen Fertigkeiten allein, mit Partnerin/Partner oder/und in der Gruppe eine Kür präsentieren oder/und die Techniken einer Zweikampfsportart unter Beachtung technisch-taktischer Aufgaben anwenden oder/und die Techniken eines Fahr-, Gleit- oder Rollgeräts an unterschiedliche Geschwindigkeiten und Umweltsituationen anpassen	(2) in einem leichtathletischen oder/und schwimmerischen Wettkampf individuell adäquate Techniken ausführen oder/und aus akrobatischen, turnerischen oder/und gymnastisch-tänzerischen Fertigkeiten allein, mit Partnerin/Partner oder/und in der Gruppe eine Kür präsentieren oder/und die Techniken einer Zweikampfsportart unter Beachtung technisch-taktischer Aufgaben anwenden oder/und die Techniken eines Fahr-, Gleit- oder Rollgeräts an unterschiedliche Geschwindigkeiten und Umweltsituationen anpassen
 PG Sicherheit und Unfallschutz	 PG Sicherheit und Unfallschutz	 PG Sicherheit und Unfallschutz

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
(3) ihre Fitness weiterentwickeln	(3) ihre Fitness weiterentwickeln	(3) ihre Fitness weiterentwickeln
<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>L</b> PG Bewegung und Entspannung
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 3, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 3, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 2, 3, 5, 6 <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz
<b>kognitiv/reflexiv</b>		
(4) die Bedeutung der gewählten Bewegungs- und Sportbereiche als Freizeitaktivität reflektieren	(4) die Bedeutung der gewählten Bewegungs- und Sportbereiche als Freizeitaktivität reflektieren	(4) die Bedeutung der gewählten Bewegungs- und Sportbereiche als Freizeitaktivität reflektieren
<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2	<b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2
(5) die eigene Leistung realistisch einschätzen	(5) die eigene Leistung realistisch einschätzen	(5) die eigene Leistung realistisch einschätzen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
(6) ihren Fitnesszustand einschätzen, sich persönliche Ziele setzen und diese verfolgen	(6) ihren Fitnesszustand einschätzen, sich persönliche Ziele setzen und diese verfolgen	(6) ihren Fitnesszustand einschätzen, sich persönliche Ziele setzen und diese verfolgen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale <b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale <b>L</b> PG Bewegung und Entspannung	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale <b>L</b> PG Bewegung und Entspannung
(7) verschiedene Sinnrichtungen von Bewegung, Spiel und Sport unterscheiden und für sich beurteilen	(7) verschiedene Sinnrichtungen von Bewegung, Spiel und Sport unterscheiden und für sich beurteilen	(7) verschiedene Sinnrichtungen von Bewegung, Spiel und Sport unterscheiden und für sich beurteilen
<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale	<b>L</b> BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 4, 5	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 4, 5	<b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz 4 <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1, 2, 3 <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 1, 3, 4, 5

Die Schülerinnen und Schüler können		
G	M	E
<b> kreativ/gestalterisch </b>		
<p>(8) Bewegungsaufgaben – auch in Gruppen – selbstständig lösen (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung mit einzubeziehen)</p>	<p>(8) Bewegungsaufgaben – auch in Gruppen – selbstständig lösen (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung mit einzubeziehen)</p>	<p>(8) Bewegungsaufgaben – auch in Gruppen – selbstständig lösen (z. B. auch, um Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Begabung und/oder Voraussetzung mit einzubeziehen)</p>
<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz  <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3  <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5, 6  <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 6, 7  <b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich; Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung  <b>L</b> MB Information und Wissen; Kommunikation und Kooperation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz  <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3  <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5, 6  <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 6, 7  <b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich; Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung  <b>L</b> MB Information und Wissen; Kommunikation und Kooperation</p>	<p><b>P</b> 2.1 Bewegungskompetenz  <b>P</b> 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 3  <b>P</b> 2.3 Personalkompetenz 5, 6  <b>P</b> 2.4 Sozialkompetenz 1, 6, 7  <b>L</b> BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich; Toleranz, Solidarität, Inklusion, Antidiskriminierung  <b>L</b> MB Information und Wissen; Kommunikation und Kooperation</p>

## 4. Operatoren

In den Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen werden Operatoren (handlungsorientierende Verben) verwendet. Diese sind in der vorliegenden Liste aufgeführt. Standards legen fest, welchen Anforderungen die Schülerinnen und Schüler gerecht werden müssen. Daher werden Operatoren in der Regel nach drei Anforderungsbereichen (AFB) gegliedert:

- **Reproduktion (AFB I)**
- **Reorganisation (AFB II)**
- **Transfer/Bewertung (AFB III)**

Nicht in allen Fällen ist eine eindeutige Zuordnung eines Operators zu einem Anforderungsbereich möglich.

Im Fach Sport wird auf Paraphrasierungen sportspezifischer Verben wie schwimmen oder laufen verzichtet.

Operatoren	Beschreibung	AFB
<b>anpassen</b>	sich jemandem beziehungsweise einer Sache angleichen	II
<b>anwenden</b>	eine Fähigkeit oder Fertigkeit, eine bestimmte Technik oder Taktik etc. verwenden	II
<b>ausführen</b>	erklärte, vorgeführte, beschriebene Bewegungen, Techniken, Spiele etc. selbst ausüben	I
<b>auswählen</b>	aus mehreren Alternativen die passende(n) bewusst aussuchen	II, III
<b>(be-)nennen</b>	einen Sachverhalt oder Bezeichnungen zielgerichtet begrifflich anführen oder Informationen aus vorgegebenem Material entnehmen, ohne zu kommentieren	I
<b>beschreiben</b>	Bewegungen, Techniken, Sachverhalte, Zusammenhänge etc. fachsprachlich richtig, zusammenhängend und schlüssig in eigenen Worten wiedergeben	I, II
<b>beurteilen</b>	Bewegungsausführungen, Spielverläufe, Methoden und Sachverhalte selbstständig einschätzen, wobei die Kriterien und die wesentlichen Gründe dafür offengelegt werden	III
<b>demonstrieren</b>	etwas vormachen, zeigen	I
<b>dokumentieren</b>	etwas schriftlich, grafisch, digital festhalten	I
<b>einhalten</b>	etwas, das als verbindlich gilt, eine Verpflichtung befolgen, erfüllen, sich daran halten	I
<b>einprägen</b>	etwas so eindringlich ins eigene Bewusstsein bringen, dass es im Gedächtnis haften bleibt	I
<b>einschätzen</b>	in bestimmter Weise beurteilen, bewerten	II, III
<b>entwickeln</b>	etwas ausbilden, entstehen lassen	III
<b>erbringen</b>	ein Ergebnis liefern	I, II

<b>Operatoren</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>AFB</b>
<b>erkennen und benennen</b>	wesentliche Informationen aus vorgegebenem Material oder aus Kenntnissen herausfiltern und zielgerichtet begrifflich anführen, ohne zu kommentieren	II
<b>erkennen und dokumentieren</b>	wesentliche Informationen aus vorgegebenem Material oder aus Kenntnissen herausfiltern und schriftlich, grafisch, digital festhalten	II
<b>erklären</b>	Sachverhalte fachsprachlich in einen Zusammenhang stellen und Hintergründe beziehungsweise Ursachen aufzeigen	II
<b>erläutern</b>	Sachverhalte ausführlich, durch Beispiele und zusätzliche Informationen, veranschaulichen und verständlich machen	II
<b>handeln</b>	bewusstes Ausführen oder Tun	I
<b>imitieren</b>	nachahmen, nachmachen	I
<b>integrieren</b>	in ein größeres Ganzes eingliedern, einbeziehen, einfügen	II
<b>kontrollieren</b>	etwas (zum Beispiel Emotionen) beherrschen	II
<b>korrigieren</b>	Fehler erkennen und neue Handlungsanweisungen geben	III
<b>lösen</b>	Aufgabenstellungen bewältigen, Probleme klären, entschlüsseln	III
<b>organisieren</b>	vorbereiten und durchführen, zum Beispiel ein Spiel oder einen Wettkampf	II
<b>planen</b>	etwas entwerfen, festlegen und den Verlauf strukturieren	II, III
<b>präsentieren</b>	Bewegungen, Techniken, Spiele, Sachverhalte, Methoden darbieten	II
<b>reflektieren</b>	sich mit Inhalten und Handlungen kognitiv auseinandersetzen, strukturiert prüfend und vergleichend über Sachverhalte nachdenken und austauschen und/oder dokumentieren	III
<b>sich orientieren</b>	sich räumlich zurechtfinden	II
<b>sich verhalten</b>	in bestimmter Weise auf jemanden oder etwas reagieren	II
<b>sich verständigen</b>	sich über etwas einigen, zu einer Einigung kommen, gemeinsam eine Lösung finden	II, III
<b>übernehmen</b>	übertragene Aufgaben annehmen und sie erfüllen	II, III
<b>umgehen mit</b>	sich angemessen mit einer Sache oder einer Person auseinandersetzen	II
<b>umsetzen</b>	Ideen, Ziele, Vorhaben verwirklichen	II
<b>variieren</b>	Bewegungen, Techniken, taktische Elemente, Spiele etc. verändern	II
<b>wahrnehmen</b>	Reize über die Sinnesorgane aufnehmen, im Gehirn verarbeiten (bewusst machen)	I
<b>wiedergeben</b>	etwas mündlich oder schriftlich darstellen	I

# 5. Anhang

## 5.1 Verweise

Das Verweissystem im Bildungsplan 2016 unterscheidet zwischen vier verschiedenen Verweisarten. Diese werden durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet:

Symbol	Erläuterung
<b>P</b>	Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen
<b>I</b>	Verweis auf andere Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen desselben Fachplans
<b>F</b>	Verweis auf andere Fächer
<b>L</b>	Verweis auf Leitperspektiven

Die vier verschiedenen Verweisarten

Die Darstellungen der Verweise weichen im Web und in der Druckfassung voneinander ab.

### Darstellung der Verweise auf der Online-Plattform

Verweise auf Teilkompetenzen werden unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz als anklickbare Symbole dargestellt. Nach einem Mausklick auf das jeweilige Symbol werden die Verweise im Browser detaillierter dargestellt (dies wird in der Abbildung nicht veranschaulicht):

(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)
<b>P I F L</b>	<b>P I F L</b>	<b>P I F L</b>

Darstellung der Verweise in der Webansicht (Beispiel aus Physik 3.2.7 „Mechanik: Dynamik“)

### Darstellung der Verweise in der Druckfassung

In der Druckfassung und in der PDF-Ansicht werden sämtliche Verweise direkt unterhalb der jeweiligen Teilkompetenz dargestellt. Bei Verweisen auf andere Fächer ist zusätzlich das Fächerkürzel dargestellt (im Beispiel „T“ für „Technik“):

(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)	(8) aus ihren Kenntnissen der Mechanik Regeln für sicheres Verhalten im Straßenverkehr ableiten (z. B. Sicherheitsgurte)
<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz	<b>P</b> 2.3 Bewertung <b>I</b> 3.2.6 Mechanik: Kinematik <b>F</b> T 3.2.3.4 Mobilität <b>L</b> PG Sicherheit und Unfallschutz

Darstellung der Verweise in der Druckansicht (Beispiel aus Physik 3.2.7 „Mechanik: Dynamik“)

## Gültigkeitsbereich der Verweise

Sind Verweise nur durch eine gestrichelte Linie von den darüber stehenden Kompetenzbeschreibungen getrennt, beziehen sie sich unmittelbar auf diese.

Stehen Verweise in der letzten Zeile eines Kompetenzbereichs und sind durch eine durchgezogene Linie von diesem getrennt, so beziehen sie sich auf den gesamten Kompetenzbereich.

Die Schülerinnen und Schüler können			Die Verweise gelten für...
(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten anhand vorgegebener Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten in verschiedenen Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	(1) die Sichtweisen von Betroffenen und Beteiligten in Konfliktsituationen herausarbeiten und bewerten (z.B. Elternhaus, Schule, soziale Netzwerke)	
<b>L</b>	<b>L</b>	<b>L</b> ←	... die Teilkompetenz (1)
(2) einzelne Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	(2) verschiedene Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	(2) Erklärungsansätze für Gewalt anhand von Beispielsituationen herausarbeiten und beurteilen	
(3) Strategien für gewaltfreie und verantwortungsbewusste Konfliktlösungen anhand einzelner Beispielsituationen aus ihrer Lebenswelt entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	(3) Strategien für gewaltfreie und verantwortungsbewusste Konfliktlösungen anhand von Beispielsituationen aus ihrer Lebenswelt entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	(3) selbstständig Strategien zu gewaltfreien und verantwortungsbewussten Konfliktlösungen entwickeln und überprüfen (z.B. Kompromiss, Mediation, Konsens)	
<b>L</b>	<b>L</b>	<b>L</b> ←	... die Teilkompetenzen (2) und (3)
<b>P I</b>	<b>P I</b>	<b>P I</b> ←	... alle Teilkompetenzen der Tabelle

Gültigkeitsbereich von Verweisen (Beispiel aus Ethik 3.1.2.2 „Verantwortung im Umgang mit Konflikten und Gewalt“)

## 5.2 Abkürzungen

### Leitperspektiven

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

### Fächer der Sekundarstufe I

Abkürzung	Fach
AES	Alltagskultur, Ernährung, Soziales (AES) – Wahlpflichtfach
BIO	Biologie
BK	Bildende Kunst
BKPROFIL	Bildende Kunst – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
BMB	Basiskurs Medienbildung
BNT	Biologie, Naturphänomene und Technik (BNT)
CH	Chemie
D	Deutsch
E1	Englisch als erste Fremdsprache
E2	Englisch als zweite Fremdsprache – Wahlpflichtfach
ETH	Ethik
F1	Französisch als erste Fremdsprache
F2	Französisch als zweite Fremdsprache – Wahlpflichtfach
G	Geschichte
GEO	Geographie
GK	Gemeinschaftskunde
M	Mathematik
MUS	Musik

Abkürzung	Fach
MUSPROFIL	Musik – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
NWTPROFIL	Naturwissenschaft und Technik (NwT) – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
PH	Physik
RAK	Altkatholische Religionslehre
RALE	Alevitische Religionslehre
REV	Evangelische Religionslehre
RISL	Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung
RJUED	Jüdische Religionslehre
RRK	Katholische Religionslehre
RSYR	Syrisch-Orthodoxe Religionslehre
SPA3PROFIL	Spanisch als dritte Fremdsprache – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
SPO	Sport
SPOPROFIL	Sport – Profulfach an der Gemeinschaftsschule
T	Technik – Wahlpflichtfach
WBS	Wirtschaft / Berufs- und Studienorientierung (WBS)

### 5.3 Geschlechtergerechte Sprache

Im Bildungsplan 2016 wird in der Regel durchgängig die weibliche Form neben der männlichen verwendet; wo immer möglich, werden Paarformulierungen wie „*Lehrerinnen und Lehrer*“ oder neutrale Formen wie „*Lehrkräfte*“, „*Studierende*“ gebraucht.

Ausnahmen von diesen Regeln finden sich bei

- Überschriften, Tabellen, Grafiken, wenn dies aus layouttechnischen Gründen (Platzmangel) erforderlich ist,
- Funktions- oder Rollenbezeichnungen beziehungsweise Begriffen mit Nähe zu formalen und juristischen Texten oder domänenspezifischen Fachbegriffen (zum Beispiel „*Marktteilnehmer*“, „*Erwerbstätiger*“, „*Auftraggeber*“, „*(Ver-)Käufer*“, „*Konsument*“, „*Anbieter*“, „*Verbraucher*“, „*Arbeitnehmer*“, „*Arbeitgeber*“, „*Bürger*“, „*Bürgermeister*“),
- massiver Beeinträchtigung der Lesbarkeit.

Selbstverständlich sind auch in all diesen Fällen Personen jeglichen Geschlechts gemeint.

## 5.4 Besondere Schriftauszeichnungen

### Klammern und Verbindlichkeit von Beispielen

Im Fachplan sind einige Begriffe in Klammern gesetzt.

Steht vor den Begriffen in Klammern „zum Beispiel“, so dienen die Begriffe lediglich einer genaueren Klärung und Einordnung.

Begriffe in Klammern ohne „zum Beispiel“ sind ein verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

Steht in Klammern ein „unter anderem“, so sind die in der Klammer aufgeführten Aspekte verbindlich zu unterrichten und noch weitere Beispiele der eigenen Wahl darüber hinaus.

## 5.5 Glossar

Im Glossar werden fachspezifische Begriffe erläutert.

Begriff	Erläuterung
domänenspezifisch	Das Kompetenzmodell im Klieme-Gutachten (Klieme, Eckhard et al. (2003): Zur Entwicklung nationaler Bildungsstandards. Eine Expertise, Berlin) ist fachspezifisch angelegt: „Bildungsstandards sind jeweils auf einen bestimmten Lernbereich bezogen und arbeiten die Grundprinzipien der Disziplin beziehungsweise des Unterrichtsfachs klar heraus.“ (Klieme, Eckhard et al. (2003), 18). Domänen und Fächer können im Bildungsplan gleichgesetzt werden, domänenspezifisch ist damit synonym zu fachspezifisch.
Doppelauftrag	Die Ziele des Schulsports insgesamt werden durch den Doppelauftrag des erziehenden Sportunterrichts bestimmt: 1. Erziehung zum Sport 2. Erziehung im und durch Sport Dieser Doppelauftrag orientiert sich immer an den sechs pädagogischen Perspektiven und wird mit den Prinzipien des erziehenden Sportunterrichts umgesetzt.
Inhaltsbereiche	Die inhaltsbezogenen Kompetenzen sind in die folgenden acht Inhaltsbereiche gegliedert: 1. Spielen 2. Laufen, Springen, Werfen 3. Bewegen an Geräten 4. Bewegen im Wasser 5. Tanzen, Gestalten, Darstellen 6. Fitness entwickeln 7. Miteinander/gegeneinander kämpfen 8. Fahren, Rollen, Gleiten

Begriff	Erläuterung
integrative Spielevermittlung	<p>Die integrative Spielevermittlung hebt die Gemeinsamkeiten der Sportspiele hervor und gründet auf dem Leitsatz „Vom Sportspiel-übergreifenden zum Sportspielspezifischen“.</p> <p>Sie verläuft über drei Stufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sportspielübergreifendes Lernen (die Schülerinnen und Schüler erwerben in Kleinen Spielen der verschiedensten Art vielseitige Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten)</li> <li>• sportspielgerichtetes Lernen (die Schülerinnen und Schüler sammeln umfangreiche Erfahrungen und erwerben technische Fertigkeiten sowie taktische Verhaltensweisen im Sinne von Basiselementen für eine bestimmte Gruppe von Sportspielen, zum Beispiel Zielschuss-spiele)</li> <li>• sportspielspezifisches Lernen (die Schülerinnen und Schüler erwerben alle leistungsbestimmenden Faktoren eines bestimmten Sportspiels, zum Beispiel Basketball)</li> </ul>
Mehrperspektivität	<p>Mehrperspektivität kann als vielfältige didaktische Thematisierung des Gegenstands <i>Bewegung, Spiel und Sport</i> verstanden werden. In einem mehrperspektivischen Sportunterricht wird Sport unter verschiedenen Sinnrichtungen angeboten, eine einseitige Ausrichtung wird vermieden. Damit können Schülerinnen und Schüler Sport aus verschiedenen Blickwinkeln wahrnehmen und erleben. Mehrperspektivität wird in den Bildungsplänen der meisten Bundesländer durch die Pädagogischen Perspektiven von Kurz charakterisiert.</p>
Pädagogische Perspektive	<p>Unter den Pädagogischen Perspektiven ist systematisch gefasst, was im Schulsport an den jeweils ausgewählten Inhalten thematisiert werden sollte, damit das Fach seinem Auftrag gerecht wird. Sie beschreiben Sinnrichtungen und Motive des Sporttreibens, markieren inhaltliche Schwerpunkte (auch inhaltsbereichsübergreifend) und werden in enger Anlehnung an das Bewegungshandeln im Sportunterricht vermittelt. In diesem Bildungsplan werden die folgenden sechs sportpädagogischen Perspektiven verwendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern</li> <li>• Das Leisten erfahren und reflektieren</li> <li>• Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten</li> <li>• Etwas wagen und verantworten</li> <li>• Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen</li> <li>• Gesundheit verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln</li> </ul>
Pflichtbereich	<p>Der Pflichtbereich bezeichnet Inhaltsbereiche, die innerhalb bestimmter Klassen verpflichtend behandelt werden müssen. Näheres zum Umfang etc. regeln die organisatorischen Hinweise in den Leitgedanken.</p>
Prinzipien erziehen den Sportunterrichts	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mehrperspektivität</li> <li>• Selbstständigkeit</li> <li>• Reflexion</li> <li>• Erfahrungs- und Handlungsorientierung</li> <li>• Wertorientierung</li> </ul>

Begriff	Erläuterung
<p>Unterrichtsvorhaben</p>	<p>Die Kompetenzbereiche werden durch Unterrichtsvorhaben konkretisiert und umgesetzt. Unterrichtsvorhaben sind thematisch akzentuierte unterrichtliche Einheiten als Verknüpfung von Prinzipien Erziehenden Sportunterrichts, sportpädagogischen Perspektiven und konkreten Inhalten. In ihrer Auswahl und planvollen Abfolge sollen sie die Kontinuität des Unterrichts und die Lernprogression bei den Schülerinnen und Schülern sichern und diese zur selbstständigen und reflexiven Auseinandersetzung mit dem Thema auffordern. Unterrichtsvorhaben, welche den Planungscharakter von Unterricht kennzeichnen, zielen darauf ab,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Lernprogression über mehrere Unterrichtsstunden in den Blick zu nehmen,</li> <li>• von der traditionellen Sachlogik der Sportarten zur intentionalen Ausrichtung des Unterrichtsgegenstandes zu gelangen, wie sie in den verschiedenen Kompetenzbereichen festgelegt ist,</li> <li>• die Bedeutung des Themas für die Bewegungsbildung und Entwicklungsförderung von Kindern und Jugendlichen aufzuzeigen.</li> </ul> <p>Teilkompetenzen aus einem oder mehreren Inhaltsbereichen bilden den Ausgangspunkt für die Planung von Unterrichtsvorhaben. Neben dem Aspekt der anvisierten Kompetenzen sind die jeweilige Lerngruppe sowie infrastrukturelle Bedingungen weitere wesentliche Aspekte bei der Planung von Unterrichtsvorhaben. Diese berücksichtigt die klare Formulierung des Themas, die Begründung und Einordnung des ausgewählten Themas (Warum?), Aufgabenschwerpunkte und inhaltliche Konkretisierungen (Was?) sowie wesentliche didaktische Hinweise (Wie?) und Qualitäts- beziehungsweise Evaluationskriterien in Bezug auf den erwarteten Unterrichtserfolg.</p>
<p>Wahlpflichtbereich</p>	<p>Der Wahlpflichtbereich bezeichnet mehrere Inhaltsbereiche, aus denen innerhalb bestimmter Klassen einzelne verpflichtend ausgewählt werden müssen. Näheres zum Umfang etc. regeln die organisatorischen Hinweise in den Leitgedanken.</p>





## IMPRESSUM

Kultus und Unterricht	Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Ausgabe C	Bildungsplanplanhefte
Herausgeber	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Postfach 103442, 70029 Stuttgart in Zusammenarbeit mit dem Landesinstitut für Schulentwicklung, Heilbronner Str. 172, 70191 Stuttgart
Internet	<a href="http://www.bildungsplaene-bw.de">www.bildungsplaene-bw.de</a>
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
Druck	Konrad Triltsch Print und digitale Medien GmbH, Ochsenfurt 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.
Bezugsbedingungen	<i>Juni 2016</i> Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Bildungsplanplanhefte 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 Bildungsplanplanhefte 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.



PEFC zertifiziert  
Diese Broschüre stammt aus  
nachhaltig bewirtschafteten  
Wäldern und kontrollierten  
Quellen.  
[www.pefc.de](http://www.pefc.de)

**Bildung,  
die allen  
gerecht wird**

*Das Bildungsland*



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT