



Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens
Abteilung Unterricht und Ausbildung

RAHMENPLAN

FACH
SPORT

Dezember 2008

VII

IMPRESSUM

Stückzahl: 1.700

Verantwortlicher Herausgeber: Norbert Heukemes

Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft
Gospertstraße 1, B-4700 Eupen, Belgien

Tel.: +32 (0)87 596 300

Fax: +32 (0)87 556 475

E-Mail: unterricht@dgov.be

Internet: www.dglive.be

Grafik: Indigo, St.Vith

Druck: Pro D&P, St.Vith

Vorwort

Sehr geehrte Damen und Herren,

in den vergangenen drei Jahren wurden in sieben Arbeitsgruppen Rahmenpläne und Kernkompetenzen für die Primarschule und die erste Stufe der Sekundarschule erarbeitet.

Damit verbunden sind wichtige Bildungsziele.

Die Festlegung verbindlicher Bildungsziele für alle Schulen ist eine wesentliche Voraussetzung für mehr Bildungsgerechtigkeit für alle Schüler, unabhängig davon, welche Schule sie besuchen. Erst allgemein verbindliche Rahmenpläne und Kernkompetenzen ermöglichen die Vergleichbarkeit und die Äquivalenz der Schulabschlüsse.

Eigenverantwortung und Autonomie der Einzelschule führen nur dann nicht zu einer größeren Disparität und einem größeren Qualitätsgefälle zwischen den Schulen, wenn für alle Schulen klare und verbindliche Rahmenbedingungen vorgesehen werden.

Es entsteht Planungssicherheit bei allen Lehrern und der Übergang von der Primar- zur Sekundarschule wird erleichtert. Bei Primarschullehrern, die den Atem der Sekundarschule im Nacken spüren, und bei Sekundarschullehrern der ersten Stufe muss Einigkeit darüber bestehen, was ein Schüler am Ende seiner Primarschulzeit beherrschen muss und über das, was er noch nicht zu kennen braucht, da es zum Aufgabenfeld der Sekundarschule gehört.

Der Eigenverantwortung der Schule und jedes einzelnen Lehrers wird kein Riegel vorgeschoben. Ganz im Gegenteil, erst innerhalb dieses Rahmens kann sich die pädagogisch-didaktische Kreativität frei entfalten. Verbindliche fachbezogene und überfachliche Kernkompetenzen sind eine Prämisse für die gestalterische Kreativität bei der Ausarbeitung der Lehrpläne, sei es auf Ebene der Einzelschule, oder auf Ebene der Schulen eines Netzes.

Kernkompetenzen und Rahmenpläne führen nicht wie ein zu eng geschnürtes Korsett zu „pädagogischer Kurzatmigkeit“. Sie sind im Gegenteil das sichere Fundament, auf dem im Sinne der pädagogischen Freiheit Lehrpläne ausgearbeitet werden. Verbindliche Kernkompetenzen und ein Rahmenplan pro Unterrichtsfach fördern und ermöglichen erst die konkrete Unterrichtsplanung im Lehrerteam oder in der Fachgruppe und die Entwicklung einer kompetenzbezogenen Lehr- und Lernkultur.

Auf erfolgreiche Schulsysteme verweisend, muss auch den Schulen in unserer Gemeinschaft ein größtmöglicher pädagogisch-didaktischer Gestaltungsspielraum zugebilligt werden. Das Ziel ist durch die Rahmenpläne und zu erreichenden Kernkompetenzen festgelegt, die Schulen bestimmen autonom die Wege, wie sie diese Ziele erreichen wollen.

Genau so wichtig wie die erarbeiteten Kernkompetenzen und Rahmenpläne ist das damit verbundene Implementierungskonzept. Die Wirkung der Rahmenpläne hängt letztlich von der praktischen Umsetzung durch alle Schulbeteiligten ab. Daher möchte ich alle Lehrpersonen in unserer Gemeinschaft bitten, aktiv an der Verwirklichung und konkreten Umsetzung der Kernkompetenzen und Rahmenpläne in jeder einzelnen Unterrichtsstunde mitzuwirken.

Allen Personen, die in den Arbeitsgruppen an der Ausarbeitung dieser Rahmenpläne mitgewirkt haben – Lehrpersonen aus den Primar- und Sekundarschulen, Dozenten der Autonomen Hochschule, Mitarbeitern des Fachbereichs Pädagogik im Ministerium, den Netzkoordinatoren, Unterrichtsspezialisten und Gutachtern – möchte ich ausdrücklich für ihr Engagement und ihren Einsatz danken.

Oliver Paasch

Minister für Unterricht und wissenschaftliche Forschung

Inhaltsverzeichnis

1.	Grundsätze eines kompetenzorientierten Unterrichts in der Primarschule und in der 1. Stufe der Sekundarschule	7
1.1	Was sind Kompetenzen?	8
1.2	Fachbezogene und überfachliche Kompetenzen	8
1.3	Kernkompetenzen und Kompetenzerwartungen	9
1.4	Inhalte	10
1.5	Lernen und Lehren	10
1.6	Leistungsermittlung und -bewertung	12
1.7	Struktur der Rahmenpläne	13

Sport		15
2.	Der Beitrag des Fachs Sport zur Kompetenzentwicklung	15
3.	Kompetenzerwartungen	17
4.	Empfehlungen für die Qualität der Unterrichtsgestaltung	20
5.	Bezüge zu den Kompetenzerwartungen und Inhalte	22
5.1	Übersicht über die Themenfelder bzw. Handlungsbereiche	22
5.2	Inhalte des Unterrichts	23
5.2.1	Unterstufe der Primarschule	23
5.2.2	Mittelstufe der Primarschule	26
5.2.3	Oberstufe der Primarschule	30
5.2.4	Erste Stufe der Sekundarschule	34

1. Grundsätze eines kompetenzorientierten Unterrichts in der Primarschule und in der 1. Stufe der Sekundarschule

Die Erarbeitung und Implementierung von Kernkompetenzen und Rahmenplänen – zuerst für die Primarschule und die erste Stufe der Sekundarschule und zu einem späteren Zeitpunkt für die zweite und dritte Stufe der Sekundarschule – ist ein Schwerpunkt der Unterrichtspolitik in der Deutschsprachigen Gemeinschaft.

Kernkompetenzen und Rahmenpläne formulieren Anforderungen an das Lernen und Lehren in der Schule. Sie legen fest, welche Bildungsziele Schüler bis zu einer bestimmten Jahrgangsstufe erworben haben sollen. Kernkompetenzen und Rahmenpläne sind Eckpfeiler in der Gesamtheit der Anstrengungen zur Sicherung und Steigerung der Qualität schulischer Arbeit. Sie sind ein Referenzsystem für das professionelle Handeln der Lehrer und können somit zu einem Motor der pädagogischen Entwicklung werden. Sie machen schulische Anforderungen für die Gesellschaft transparent und überprüfbar und leisten einen wichtigen Beitrag zur Sicherung der schulischen Bildungsqualität, zur Vergleichbarkeit der Schulabschlüsse und zur Bildungsgerechtigkeit.

Verbindlich festgelegte Kernkompetenzen und Rahmenpläne beabsichtigen jedoch auch, den Schulträgern und ihren Schulen einen großen Freiraum für die innerschulische Lernplanung und die Verwirklichung ihrer pädagogischen Zielsetzungen zu gewähren. Sie stehen keineswegs im Gegensatz zur Eigenverantwortlichkeit der Schulen und der Schulträger und zur professionellen Verantwortung des Lehrers. Sie werden den Unterricht nicht in ein enges Korsett zwingen, sondern pädagogische Freiräume ermöglichen. Kernkompetenzen und Rahmenpläne legen die Ziele fest, jedoch den Weg dorthin – die methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung, die genaue Einteilung der Lernzeit – bestimmen die Schulträger und ihre Schulen: Durch die Festlegung verbindlicher Ziele werden Voraussetzungen für mehr Eigenverantwortung der Schulen geschaffen.

Eine auf den Kompetenzerwerb ausgerichtete schulische Bildung gewährleistet:

■ **Anschlussfähigkeit**

Ein linearer und kohärenter Aufbau des Kompetenzerwerbs wird vom 1. Primarschuljahr bis zum 6. Sekundarschuljahr ermöglicht, insbesondere beim Übergang von der Primar- zur Sekundarschule. Bei Primar- und Sekundarschullehrern besteht Klarheit darüber, welche Basisqualifikationen Schüler am Ende des 6. Schuljahres der Primarschule erworben haben müssen und welche zum Aufgabenbereich der Sekundarschule gehören. Dadurch entsteht bei allen Lehrern Planungssicherheit.

In der schulischen Ausbildung erworbene Kompetenzen befähigen Schüler zum lebenslangen Weiterlernen und bereiten auf Anforderungen in Alltag, Beruf und Gesellschaft bestmöglich vor.

■ **Mündige Teilnahme an der Gestaltung der Gesellschaft**

Schulische Bildung legt die Grundlagen dafür, dass alle Schüler aktiv an der gesellschaftlichen Entwicklung teilhaben können und in der Lage sind, diese mündig mitzubestimmen und auszugestalten.

■ **Stärkung der Persönlichkeit jedes einzelnen Schülers**

Schulische Bildung dient der Stärkung der Persönlichkeit aller Schüler, damit sie in eigener Verantwortung Entscheidungen für ihre persönliche Weiterentwicklung in ihrem Leben und in der Gesellschaft treffen können.

Anschlussfähigkeit

**Mündige Teilnahme
an der Gestaltung
der Gesellschaft**

**Stärkung der
Persönlichkeit**

1.1 Was sind Kompetenzen¹?

Kompetenzen befähigen Schüler, Probleme in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll zu lösen.

Kompetenzen existieren nicht losgelöst von Inhalten und Tätigkeiten, sondern sind stets an Inhalte und Tätigkeiten gebunden. Dabei wird die gesamte Persönlichkeit des Lernenden angesprochen. Der Schüler verbindet in seinem Handeln sowohl Wissen, Verstehen, Wollen als auch Können. So können Schüler beispielsweise Lesestrategien in unterschiedlichen Situationen gezielt einsetzen, angeeignete Grundrechenarten in konkreten Situationen eigenverantwortlich anwenden und soziale Kompetenzen in der Gruppenarbeit weiter entwickeln.

Anbindung
an Inhalte und
Tätigkeiten

1.2 Fachbezogene und überfachliche Kompetenzen

Die inhaltlichen Grundlagen für die Unterrichtsarbeit in der Primarschule und der ersten Stufe der Sekundarschule gehen auch weiterhin vom Zusammenhang von fachbezogenen und überfachlichen Kompetenzen aus.

- Die **fachbezogenen Kompetenzen** zielen auf den Erwerb von fachspezifischem Wissen (Fakten, Regeln, Gesetze, Begriffe, Definitionen usw.) und Können, auf die Anwendung des Wissens und seine Verknüpfung in lebensnahen Handlungszusammenhängen.

Die Aneignung fachbezogener Kompetenzen umfasst unter anderem das Erkennen von Zusammenhängen, das Verstehen von Argumenten und Erklärungen, das Aufstellen von Hypothesen, das Bewerten von Thesen und Theorien.

Fachbezogene
Kompetenzen

- Bei den **überfachlichen Kompetenzen** handelt es sich um Kompetenzen, die in allen Unterrichtsfächern und im schulischen Leben insgesamt entwickelt werden. Sie sind eine Grundlage zur Erreichung allgemeiner Bildungsziele und eine wichtige Voraussetzung für die persönliche Entwicklung der Schüler. Sie bilden zudem eine Grundlage für die Entwicklung fachbezogener Kompetenzen.

Für die zielstrebige Entwicklung überfachlicher Kompetenzen sind vor allem komplexe offene Aufgabenstellungen sowie abgestimmtes pädagogisch-didaktisches Handeln der Lehrer wichtig.

Überfachliche
Kompetenzen

Folgende überfachliche Kompetenzen stehen in engem wechselseitigem Zusammenhang:

- **Methodenkompetenzen**

umfassen die flexible Nutzung vielfältiger Lern- und Arbeitsmittel sowie Lernstrategien, die es erlauben, Aufgaben zu bewältigen und Probleme zu lösen. Langfristiges Ziel ist die Entwicklung des selbstständigen, zielorientierten, kreativen und verantwortungsbewussten Lernprozesses.

Dieser beinhaltet unter anderem:

- ▶ das Entwickeln von Lesefertigkeit, Lesetechniken und Lesestrategien;
- ▶ das Entwickeln kommunikativer Fähigkeiten;
- ▶ die Nutzung von Recherchemodellen zur Suche, Verarbeitung und Präsentation von Informationen aus unterschiedlichen Medien;
- ▶ die Nutzung der verschiedenen Arten von Bibliotheken und Mediotheken, insbesondere der Schulmediotheken.

Methoden-
kompetenzen

Informations-
und Medien-
kompetenzen

¹ Die hier verwendeten Bestimmungsmerkmale für Kompetenzen berücksichtigen die Kompetenzdefinitionen des Dekretes vom 31. August 1998 über den Auftrag an die Schulträger und das Schulpersonal sowie über die allgemeinen pädagogischen und organisatorischen Bestimmungen für die Regelschulen, des Dekretes vom 27. Juni 2005 zur Schaffung einer Autonomen Hochschule in der DG sowie der OECD-Grundlagenmaterialien (unter anderem der PISA-Forschung).

○ Soziale Kompetenzen

bezeichnen die Gesamtheit der Fähigkeiten und Einstellungen, das eigene Verhalten von einer individuellen Handlungsorientierung verstärkt auf eine gemeinschaftliche auszurichten. Die Schüler bringen ihre individuellen Handlungsziele in Einklang mit denen anderer:

- ▶ das Vereinbaren und Einhalten von Regeln im Umgang mit anderen;
- ▶ die Zusammenarbeit mit anderen;
- ▶ das Entwickeln der Konfliktfähigkeit;
- ▶ das Übernehmen von Verantwortung für sich und für andere;
- ▶ das Erkennen und Anwenden von Grundsätzen solidarischen Handelns;
- ▶ das Beherrschen von Verhaltensregeln, die der gesellschaftliche Kontext einvernehmlich gebietet (Höflichkeit, Zurückhaltung, Diskretion usw.).

Soziale
Kompetenzen

○ Personale Kompetenzen

sind ausgerichtet auf die Fähigkeit der Schüler, als Person Chancen, Anforderungen und Grenzen in allen Lebenslagen zu erkennen.

Dies beinhaltet unter anderem:

- das Ausbilden von Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl;
- das Entwickeln von Einfühlungsvermögen;
- das Erkennen eigener Stärken und Schwächen mit dem Ziel der kritischen Selbstwahrnehmung;
- die Entwicklung einer kritischen Urteilsfähigkeit.

Personale
Kompetenzen

1.3 Kernkompetenzen und Kompetenzerwartungen

Die wesentlichen Ziele im Fach/Fachbereich werden als Kernkompetenzen bezeichnet und sind Ausgangspunkt für die Formulierung von Kompetenzerwartungen.

Kernkompetenzen

Kompetenzerwartungen beschreiben, was die Schüler jeweils zu einem bestimmten Zeitpunkt erworben haben müssen, um ein erfolgreiches Weiterlernen zu sichern.

Kompetenz-
erwartungen

In allen Rahmenplänen werden die Kompetenzerwartungen für das Ende des 6. Primarschuljahres und für das Ende des 2. Sekundarschuljahres festgelegt. Sie benennen präzise die zu erreichenden Lernergebnisse der Schüler. Sie sind Instrumente zur Qualitätsentwicklung und -sicherung in der Schule.

Kompetenzerwartungen

- legen fest, was die Schüler bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in ihrer individuellen Kompetenzentwicklung an zentralen Inhalten des Fachs erworben haben sollen;
- beschreiben ein von Schülern erreichbares Niveau;
- bieten den Lehrern Orientierung und setzen Maßstäbe für die Planung und Durchführung des Unterrichts, damit jedem Schüler der individuell beste Lernerfolg ermöglicht wird;
- sind primär fachbezogen, enthalten jedoch zugleich den Bezug zu überfachlichen Kompetenzen;
- sind Maßstab für die Leistungsbewertung der Schüler (vgl. 1.6 Leistungsermittlung und -bewertung);
- orientieren alle Klassen, alle Schulen an vergleichbare wesentliche Kompetenzen in den einzelnen Fächern oder Fachbereichen;
- machen schulische Anforderungen für die Gesellschaft transparent;
- unterstützen Lehrer und Lehrerteams bei der Planung ihres Unterrichts.

1.4 Inhalte

Die Orientierung am Kompetenzmodell ermöglicht, fachliche Inhalte auf Wesentliches zu konzentrieren, sinnvoll zu bündeln, wodurch verstärkt fachübergreifendes und fächerverbindendes Unterrichten möglich wird.

Die in jedem Fach mit den Kompetenzerwartungen verbundenen Inhalte sind für den Unterricht verbindlich.

Die in der Spalte „Inhaltskontexte“ genannten Fakten bzw. Begriffe stehen im Dienst der Kompetenzentwicklung beim Schüler. Innerhalb dieser verbindlich vorgegebenen Inhaltskontexte dürfen bei der konkreten Unterrichtsplanung und -gestaltung Schwerpunkte gesetzt werden (vgl. Kapitel 5).

**Kompetenz-
erwartungen
sind an Inhalte
gebunden.**

1.5 Lernen und Lehren

„Guter Unterricht ist ein Unterricht, in dem mehr gelernt als gelehrt wird.“ Ein klar strukturierter Unterricht, eine hohe Klassenführungskompetenz, eine gezielte Methodenvielfalt, eine wirkliche Schülermotivierung, eine gute Lernklimagestaltung und eine effiziente Zeitnutzung sind wichtige Voraussetzungen, damit das eigenverantwortliche und selbstständige Lernen im Unterricht optimal gefördert werden kann.

Kompetenzorientiert zu unterrichten heißt, dass der Schüler im Zentrum des Unterrichtsgeschehens steht. Schüler sollen dabei zunehmend selbst Initiative und Verantwortung für ihr Lernen übernehmen. Dies setzt voraus, dass Nützlichkeit, Sinn und Anwendbarkeit schulischen Lernens für Schüler ersichtlich sind.

**Neues Lern-
verständnis**

Lernen ist ein einzigartiger, persönlicher und konstruktiver Vorgang. Um Schülern optimale Lernchancen zu bieten und zugleich die fachlichen, institutionellen und gesellschaftlichen Ansprüche zu erfüllen, bedarf es eines breiten Spektrums schul- und unterrichtsorganisatorischer und methodisch-didaktischer Entscheidungen.

Schulentwicklung

Kompetenzorientierter Unterricht findet eine Balance zwischen Fördern und Fordern, indem er gestufte Ziele setzt, die die Schüler herausfordern, ohne sie resignieren zu lassen.

**Balance zwischen
Fördern und Fordern**

Die Aneignung der grundlegenden Kulturtechniken – Lesen, Schreiben, Rechnen und Sprechen – legt die Basis für anschlussfähiges Lernen in allen Fächern/Fachbereichen. Mit einer frühen individuellen Förderung in der Primarschule werden bereits die Weichen für spätere Bildungs- und Lebenschancen der Schüler gestellt. Aus diesem Grunde werden für Schüler mit besonderen Schwierigkeiten bereits frühzeitig in der 1. Stufe der Primarschule schulinterne Förderkonzepte ausgearbeitet und umgesetzt.

**Individuelle
Förderung**

Kompetenzorientierter Unterricht zeichnet sich unter anderem durch folgende Qualitätsmerkmale aus:

- Die Tätigkeit der Lernenden rückt in den Vordergrund. Über eigenes Tun können die Schüler Lernfortschritte in ihrer individuellen Kompetenzentwicklung erreichen.
- Kompetenzorientierter Unterricht fordert deshalb für die Unterrichtsgestaltung eine aktivierende Tätigkeits- und Aufgabenkultur. Besonders geeignet sind problemorientierte Aufgaben, weil diese die Schüler zur Tätigkeit anregen und sie in verschiedenen Kompetenzbereichen fördern. Solche Aufgaben zielen sowohl auf sachbezogenes, logisches, zielorientiertes Arbeiten hin als auch auf das Verstehen

**Aktivierende
Lerntätigkeit**

**Tätigkeits- und
Aufgabenkultur**

von Zusammenhängen. Sie unterstützen die Entwicklung unterschiedlicher Lösungsstrategien und schließen das Nachdenken über das Lernen ein.

- Individuelle Erfahrungen und persönliche Interessen der Schüler werden bei der Unterrichtsgestaltung berücksichtigt. Diese Vorgehensweise fördert die Motivation der Schüler und unterstützt den persönlichen Lernprozess.
- Fehler sollen im Lernprozess konstruktiv genutzt werden. Wenn produktiv mit Fehlern in Lernsituationen umgegangen wird, fördern sie den Prozess des Weiterlernens und sind eine Chance für echte Lernfortschritte bei Schülern.
- Kumulatives Lernen setzt Lerninhalte in sinnstiftende Zusammenhänge und knüpft an bereits vorhandene Kenntnisse und Fähigkeiten der Schüler an. Daher steht kumulatives Lernen im Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens. Es ermöglicht den Schülern ein fortschreitendes Lernen und ein immer tieferes fachliches Verständnis wesentlicher Zusammenhänge. Vertikale und horizontale Kontinuität in der Festlegung der Unterrichtsziele fördert verstärkt kumulatives Lernen.
- Im Unterrichtsgeschehen werden kognitiv-systematisches und situiert-lebenspraktisches Lernen verknüpft, da beide Strategien für die Kompetenzentwicklung unentbehrlich sind. Dies erfordert vom Lehrer ein großes Methodenrepertoire. Das kognitiv-systematische Lernen dient vor allem der Sicherung einer ausbaufähigen Verständnisgrundlage, dem Aufbau von Wissen und Fähigkeiten. Das situiert-lebenspraktische Lernen unterstützt vor allem die Anwendung und Erweiterung des Wissens in lebensweltbezogenen inhaltlichen Zusammenhängen.
- Fachübergreifende und fächerverbindende Unterrichtsformen fördern den Kompetenzzuwachs.
 - **Fachunterricht** ist zumeist ein Abbild des disziplinären Denkens. Nach wie vor bleibt wichtig, dass Schüler fachbezogene Begriffe, Regeln, Methoden, Instrumente, Terminologie usw. kennen lernen.
 - **Im fachübergreifenden Unterricht** werden von einem Unterrichtsfach aus weitere Blickweisen auf ein zu bearbeitendes Thema eröffnet. Diese sind auf Inhalte, Fragestellungen und Verfahrensweisen gerichtet, die über die Grenzen des jeweiligen Fachs hinausgehen. Fachübergreifendes Arbeiten liegt in der Verantwortung des einzelnen Fachlehrers.
 - **Im fächerverbindenden Unterricht** steht ein Unterrichtsthema im Mittelpunkt, das von zwei oder mehreren Fächern in seiner Mehrperspektivität erfasst werden kann. Dieses Thema wird unter Anwendung von Inhalten, Fragestellungen und Verfahrensweisen verschiedener Fächer bearbeitet. Inhaltliche und organisatorische Koordinierung sind durch die selbstorganisierte Zusammenarbeit der Fachlehrer zu leisten. Der fächerverbindende Unterricht trägt hinsichtlich des Wissenserwerbs, der Kompetenzentwicklung und der Werteorientierung im besonderen Maße zur Persönlichkeitsentwicklung des Schülers bei. Auf solche wesentlichen Zusammenhänge wird im Rahmenplan durch Querverweise in Form von „➤ Fach“ hingewiesen.
- Die Entwicklung gemeinsamer konsensfähiger Unterrichtskonzepte, Strategien und Bewertungsmaßstäbe erfordert eine verstärkte und stete Zusammenarbeit zwischen Fachlehrern, Lehrern der gleichen Stufe und – in bestimmten Bereichen – im gesamten Lehrerkollegium.
- Ein kompetenzorientierter Unterricht erfordert angepasste organisatorische Rahmenbedingungen. Eine starre Einteilung des Stundenrasters in Einzelstunden und die Dominanz von lehrerzentriertem Unterricht – besonders in der Reduzierung des Unterrichtsgeschehens auf Frage-Antwort-Situationen – werden den heutigen Anforderungen nicht gerecht. Schulträger und Einzelschulen können spezifische organisatorische Lösungen, die ein effizientes und erfolgreiches Lernen ermöglichen, entwickeln.

Motivation

Fehler sind notwendige Schritte im Lernprozess

Kumulatives Lernen

Kognitiv-systematisch situiert-lebenspraktisch

Lehrerkooperation

Organisationsrahmen des Unterrichts

- Der kompetenzorientierte Unterricht befähigt die Schüler zum kritischen Gebrauch von Medien aller Art bei der Organisation des eigenen Lern- und Arbeitsprozesses.
- Wichtig ist und bleibt das Schaffen und Aufrechterhalten förderlicher sozialer Beziehungen sowohl zwischen Lehrern und Schülern als auch zwischen Schülern. Dies ist eine entscheidende Voraussetzung für Schul- und Unterrichtsentwicklung sowie für die innere Zufriedenheit aller an der Schule wirkenden Akteure. Eine angenehme Arbeitsatmosphäre in der Klasse und im Schulalltag fördert den Lernprozess.

Positive
Arbeitsatmosphäre

1.6 Leistungsermittlung und -bewertung

Schüler müssen in ihren Lern- und Entwicklungsprozessen optimal gefördert werden. Diese Förderung umfasst auch eine auf den kompetenzorientierten Unterricht abgestimmte Leistungsermittlung und -bewertung, die sich an den in den Rahmenplänen formulierten „Kompetenzerwartungen“ und „Bezügen zu den Kompetenzerwartungen“ orientiert. Die Leistungsbewertung bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Leistung orientiert
sich an Kompetenz-
entwicklung

Eine Leistungsermittlung und -bewertung berücksichtigt folgende Aspekte:

- Die Kriterien der Leistungsermittlung und -bewertung sind für Schüler, Lehrer und Erziehungsberechtigte einsichtig. Schüler und Erziehungsberechtigte erhalten Einsicht in das vom Lehrerkollegium entwickelte Bewertungskonzept.
- Bewertungskriterien werden kollegial erarbeitet und den Schülern im Vorfeld mitgeteilt.
- Eine kompetenzorientierte Leistungsermittlung und -bewertung ist so anzulegen, dass Schüler über ihre Lernfortschritte und den Stand ihrer individuellen Kompetenzentwicklung informiert sind. Eine solche Leistungsermittlung und -bewertung macht den Schülern auch die Notwendigkeit weiterer Lernanstrengungen bewusst. Den Schülern wird ein realistisches Bild ihres Leistungsstandes und ihres Leistungsvermögens aufgezeigt.

Transparenz für
Schüler

Kollegiale Absprachen

Unterstützende und ermutigende Leistungsermittlung und -bewertung sind wichtige Voraussetzungen zum Erhalt und zur Förderung der Leistungsbereitschaft der Schüler. Dies gilt besonders für Schüler mit Lernschwierigkeiten. Das Ziel besteht darin, die Lernmotivation der Schüler zu erhalten und zu steigern.

Aus gesellschaftlicher Sicht wird von der Schule erwartet, Schülerleistungen möglichst objektiv zu ermitteln und diese in Zeugnissen zu dokumentieren.

Leistungsermittlung und Leistungsbewertung erfordern ein verändertes Verständnis für Fehler: Es bedarf einer bewussten „Fehlerkultur“ im schulischen Alltag. Fehler im Unterricht können im Lernprozess konstruktiv genutzt werden. Sie sind Indikatoren für Schwierigkeiten im Lernprozess. Daher dürfen sie nicht einseitig als negativ gewertet werden. Wenn produktiv mit Fehlern umgegangen wird, fördern sie den Prozess des Weiterlernens und sind eine Chance für echte Lernfortschritte bei Schülern.

Generell ist für die Unterrichtsarbeit zu berücksichtigen, dass Schüler in die Einschätzung von Leistungen und ihrer Bewertung so einbezogen werden, dass sie zunehmend in der Lage sind, ihre eigenen, aber auch fremde Leistungen selbstständig einzuschätzen.

Vergleichsarbeiten wie die PISA-Erhebungen oder die internationale Grundschulleseuntersuchung IGLU vermitteln wichtige Indikatoren zum aktuellen Lernstand der Schüler und sind Ausgangspunkt für methodisch-didaktische Maßnahmen in der

Unterrichtsgestaltung. Portfolio-Arbeiten, Aufgabenbeispiele, Kompetenzraster usw. sind weitere Instrumente zur Lernstandserhebung.

Lernen ist „Arbeit“ für die Schüler. Nichts ist wichtiger, als dabei ein persönliches Erfolgserlebnis zu haben. So kann ein Schüler Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen in die eigenen Leistungen entwickeln. Stellt der Schüler bei sich selbst einen „Kompetenzzuwachs“ fest, so ist dies eine gute Motivation für das Weiterlernen.

1.7 Struktur der Rahmenpläne

Alle Rahmenpläne sind nach einem einheitlichen Schema strukturiert, das sich wie folgt aufbaut:

Im **Kapitel 1 „Grundsätze“** werden die Prinzipien des allen Rahmenplänen zugrunde liegenden Kompetenzmodells dargestellt.

Im **Kapitel 2** wird **„Der Beitrag des Fachs“** zur fachbezogenen und überfachlichen Kompetenzentwicklung dargestellt. Hier sind auch die fachbezogenen Kernkompetenzen festgehalten.

Im **Kapitel 3 „Kompetenzerwartungen“** erfolgt die konzentrierte Darstellung der Kompetenzerwartungen für das Ende des 6. Primarschuljahres und das Ende des 2. Sekundarschuljahres. Sie beziehen sich auf die Schüler und ihre Leistungen, als erwartete Lernergebnisse zum Abschluss der Primarschule und zum Abschluss der ersten Stufe des Sekundarschulunterrichts. Sie benennen präzise die zu erreichenden Lernergebnisse der Schüler.

Im **Kapitel 4** folgen **„Empfehlungen für die Qualität der Unterrichtsgestaltung“**. Das sind solche Hinweise und Vorschläge, die auf fachdidaktischer Ebene heute zu den anerkannten Qualitätsansprüchen eines kompetenzorientierten Unterrichts gehören.

Im **Kapitel 5 „Bezüge zu den Kompetenzerwartungen und Inhalte“** werden Zwischenziele – 1., 2. und 3. Stufe der Primarschule und 1. Stufe der Sekundarschule – aufgeführt, die wichtige Etappen in der Kompetenzentwicklung darstellen und die Schüler bestmöglich darauf vorbereiten, die Kompetenzerwartungen für das Ende des 6. Primarschuljahres und das Ende des 2. Sekundarschuljahres zu erreichen.

Die in der Spalte „Inhaltskontexte“ genannten Fakten bzw. Begriffe stehen im Dienst der Kompetenzentwicklung beim Schüler. Innerhalb dieser verbindlich vorgegebenen Inhaltskontexte dürfen bei der konkreten Unterrichtsplanung und -gestaltung Schwerpunkte gesetzt werden.

Sport

2. Der Beitrag des Fachs Sport zur Kompetenzentwicklung

Sport hat in der heutigen Gesellschaft eine sehr hohe Bedeutung und tritt vielfältig in Erscheinung. Deshalb stellt die Sporterziehung in der Schule einen sehr wichtigen Teil der schulischen Bildung und Erziehung dar. Diesen gilt es, im Interesse unserer Kinder und Jugendlichen, zu erhalten und in der Qualität zu fördern.

Bewegungsfreude und -bedürfnis als Ausgangspunkt

Der moderne Sportunterricht geht vom natürlichen Bewegungsbedürfnis und von der Freude an der Bewegung aus. Er soll in seiner ganzen Vielfalt erlebt werden können, neue pädagogisch-didaktische Ansätze berücksichtigen und gesundheitlichen Aspekten gerecht werden.

Um den unterschiedlichen Voraussetzungen, Begabungen und Neigungen Rechnung zu tragen, muss der Sportunterricht auf die Schüler ausgerichtet sein und alle Sinne ansprechen.

Bewegung ist ein Wesensmerkmal des Menschen und unterstützt seine harmonische Entwicklung. Da in unserer Gesellschaft die körperliche Beanspruchung immer geringer wird und natürliche Bewegungsanreize immer mehr verschwinden, gewinnt der Sport in der Schule ständig an Bedeutung. Sinnvoll betriebener Schulsport leistet somit einen wichtigen Beitrag, um sich „wohl und gesund“ zu fühlen. Auch die moderne Hirnforschung belegt, dass Schüler mit guter Bewegungskoordination wesentlich besser in Konzentrationstests abschneiden.

Pädagogische Prinzipien

Die Chancen des Schulsports bestehen darin: Durch systematisches „**Üben und Leisten**“ können Fertigkeiten erworben und verfeinert werden. Fortschritte sind schnell erkennbar. Im „**Herausfordern und Wettstreiten**“ und im „**Gestalten und Darstellen**“ erkennen die Schüler ihre Möglichkeiten und Grenzen. Sie verbessern ihre Selbsteinschätzung und lernen, mit Erfolgen und Misserfolgen, Siegen und Niederlagen richtig umzugehen.

Spezifische Aktivitäten im Freien ermöglichen einen verantwortungsvollen Umgang in und mit der Natur.

Im Einzelnen sollen die folgenden fachbezogenen **Kernkompetenzen** erarbeitet werden:

- **Lern- und Leistungsbereitschaft sowie Kreativität entwickeln;**
- **verantwortungsbewusstes Handeln üben, Rücksichtnahme erlernen, Abmachungen und Regeln einhalten und den Fair Play-Gedanken entwickeln;**
- **die Zusammenhänge zwischen Sporttreiben und Gesundheit reflektieren;**
- **die motorischen Fähigkeiten wie Ausdauer, Koordination, Schnelligkeit, Kraft und Dehnung vervollkommen;**
- **grundlegende Bewegungs- und Körpererfahrungen beim Laufen, beim Werfen, beim Springen, beim Turnen und Bewegen an Geräten, beim rhythmischen Bewegen, bei Sport- und Rückschlagspielen, beim Kämpfen und beim Schwimmen erwerben und erweitern.**

Fachbezogene Kernkompetenzen

Sport ist für das **menschliche Zusammenleben** ein wichtiges Erfahrungsfeld und eignet sich daher hervorragend zur Förderung sozialer Kompetenzen.

Verschiedene Betätigungsfelder (Neben-, Mit-, Gegen-, und Füreinander) stärken den **Gemeinschaftssinn** („dabei sein und dazugehören“) und fördern das Verantwortungsbewusstsein und das Verständnis für Mitschüler. Emotionen werden ausgelebt, Spannungen abgebaut und Konflikte ausgetragen. **Fairplay** wird durch praktische Erfahrungen thematisiert und eingeübt.

Soziale Kompetenzen

Im Sportunterricht darf es keinen Raum für Diskriminierung Schwächerer, von Jungen und Mädchen oder Menschen anderer Kulturen geben.

In Verbindung mit der Vermittlung notwendiger Kenntnisse werden die Schüler schrittweise befähigt, Sport im schulischen und außerschulischen Bereich selbstständig und selbsttätig auszuüben. In diesem Prozess gilt es, die Anlagen eines jeden Schülers zu erkennen und seine Individualität auszuprägen.

Methodenkompetenzen

Die Schüler lernen

- nach der induktiven Methode Lösungen einer bis dahin unbekanntem Bewegungsaufgabe zu finden,
- vielfältige Informationsformen (z. B. Texte, Phasenbilder, Raumwege, Organisationsbeschreibungen) zu nutzen,
- Unterrichtsergebnisse zu präsentieren, die Sportpraxis in sprachlicher Form zu reflektieren, Wettkämpfe zu planen, zu organisieren und durchzuführen.

Für die Entwicklung der personalen Kompetenzen ist die körperliche Dimension, die durch Spiel und Sport Berücksichtigung findet, äußerst wirksam.

Die subjektiv erlebte Leistungsfähigkeit, der individuelle Leistungszuwachs sowie die Wahrnehmung von Leistungsunterschieden haben eine besondere Bedeutung für die Entwicklung einer realistischen Selbsteinschätzung.

Personale Kompetenzen

Die Schüler lernen

- bereit zu sein, sich anzustrengen und Belastungen zu ertragen,
- Sieg und Niederlage zu erleben und angemessen zu verarbeiten,
- Möglichkeiten und Risiken bei der Bewältigung sportlicher Aufgaben realistisch einzuschätzen,
- körperliche Phänomene und Reaktionen auf Bewegungen wahrzunehmen,
- nach kritischer Reflexion Kenntnisse über die Zusammenhänge von Sport und Gesundheit, Sport und Natur für das weitere Sporttreiben zu nutzen.

Der Sportunterricht leitet die Schüler zu einer **sinnvollen Freizeitgestaltung** an und motiviert sie zu einer lebenslangen Freude an Bewegung und Sport.

Lebenslanges Sporttreiben als Ziel

3. Kompetenzerwartungen

Ende des sechsten Primarschuljahres	Ende des zweiten Sekundarschuljahres
Die Schüler...	Die Schüler...
Allgemeine Kompetenzerwartungen	
Lern- und Leistungsbereitschaft und Kreativität	
<ul style="list-style-type: none"> ■ sind aufgeschlossen und neugierig beim motorischen Handeln mit Geräten und ohne Geräte; ■ erwerben bei Bewegung, Sport und Spiel grundlegende motorische Erfahrungen; ■ verwenden einfache Grundbegriffe der Fachsprache. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ sind aufgeschlossen und neugierig beim motorischen Handeln mit Geräten und ohne Geräte, auch bei Trendsportarten, die im Unterricht vorgestellt werden; ■ wissen, wie sich der Bewegungsablauf und das Bewegungsgefühl verbessern lassen und nutzen dieses Wissen in ihrem Bewegungshandeln; ■ verwenden einen erweiterten Fachwortschatz.
Verantwortungsbewusstes Handeln, Rücksichtnahme, Abmachungen, Regeln und Fair Play	
<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen beim Üben und Wettkämpfen zunehmend verantwortungsbewusst mit sich, mit anderen, mit Materialien, Übungsstätten und der Umwelt um; ■ nehmen aktiv am Sportunterricht teil und bringen eigene Ideen ein; ■ kennen einfache Regeln, Wettkampf- und Sicherheitsbestimmungen und wenden sie an. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen beim Üben und bei Wettkämpfen verantwortungsbewusst mit sich, mit anderen, mit Materialien, Übungsstätten und der Umwelt um; ■ gestalten den Sportunterricht aktiv mit; ■ kennen Regeln, Wettkampf- und Sicherheitsbestimmungen und wenden sie an.
Zusammenhänge zwischen Sporttreiben und Gesundheit	
<ul style="list-style-type: none"> ■ kennen die Bedeutung sportlicher Betätigung für Gesundheit und Leistungszuwachs; ■ nennen Beispiele für das Zusammenwirken von Bewegung, Ernährung und mentaler Gesundheit zur Förderung einer ganzheitlichen Entwicklung; ■ kennen und beachten hygienische Verhaltensweisen und Baderegeln. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ beschreiben die Wirkung sportlicher Betätigung für Gesundheit und Leistungszuwachs; ■ beschreiben das Zusammenwirken von Bewegung, Ernährung und mentaler Gesundheit zur Förderung einer ganzheitlichen Entwicklung; ■ kennen und beachten hygienische Verhaltensweisen sowie die wichtigsten Benutzerregeln in Sportstätten; ■ schätzen die Reaktionen ihres Körpers in Belastungssituationen ein.
Ausdauer, Koordination, Schnelligkeit, Kraft und Dehnung	
<ul style="list-style-type: none"> ■ führen Übungen in den Bereichen Ausdauer und Koordination alters- und entwicklungsgemäß aus; ■ führen Übungen in den Bereichen Schnelligkeit, Kraft und Dehnung alters- und entwicklungsgemäß aus. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ führen Übungen in den Bereichen Ausdauer und Koordination alters- und entwicklungsgemäß aus; ■ führen Übungen in den Bereichen Schnelligkeit, Kraft und Dehnung alters- und entwicklungsgemäß aus.

Tätigkeitsbezogene Kompetenzerwartungen

Laufen, Werfen, Springen

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ führen die leichtathletischen Grundformen in unterschiedlichen Handlungssituationen und unter Beachtung von grundlegenden Bewegungsmerkmalen aus; ■ führen Absprung und Abwurf rhythmisch aus;
 ■ dokumentieren die individuellen Leistungsergebnisse. | <ul style="list-style-type: none"> ■ führen Lauftechniken, Sprint- und Staffelformen, Dauerlauf- und Hürdenlaufformen aus;
 ■ führen Anlauf, Absprung, Flugphase und Landung beim Hoch- und Weitsprung aus und variieren diese; ■ beherrschen die leichtathletischen Wurf-, Stoß- und Schleudertechniken in ihrer Grobform; ■ dokumentieren die individuellen Leistungsergebnisse und werten sie aus. |
|---|--|

Grundlegende Bewegungsformen des Turnens sowie des Bewegens an und mit Geräten

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ zeigen Bewegungsfertigkeiten an ausgewählten Geräten allein, mit Partner oder in der Gruppe; ■ treffen Handlungsentscheidungen risiko- und verantwortungsbewusst; ■ bauen gemeinsam unter Anleitung Geräte, Geräteverbindungen sicher auf und ab;
 ■ übernehmen Aufgaben zur Sicherung und Hilfeleistung; ■ bewegen sich sicher und kontrolliert beim Fahren, Gleiten oder Rollen. | <ul style="list-style-type: none"> ■ erwerben und gestalten traditionelle Fertigkeiten mit, an und auf Geräten sowie Kunst- und Akrobatikformen und wenden sie an; ■ treffen Handlungsentscheidungen risiko- und verantwortungsbewusst; ■ bauen allein oder gemeinsam eigenverantwortlich Geräte, Geräteverbindungen sicher auf und ab; ■ übernehmen komplexere Aufgaben zur Sicherung und Hilfeleistung; ■ bewegen sich sicher und kontrolliert beim Fahren, Gleiten oder Rollen. |
|---|---|

Bedeutung des Rhythmus für Bewegen, Darstellen und Tanzen

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ führen einfache bewegungsrhythmische Gestaltungs- und Improvisationsaufgaben allein, mit einem Partner oder in der Gruppe in Verbindung mit Musik aus; ■ erarbeiten und präsentieren einfache Choreographien oder Kunststücke und beachten rhythmische Aspekte sowie einen ausdrucksvollen Körpereinsatz. | <ul style="list-style-type: none"> ■ führen komplexere bewegungsrhythmische Aufgaben allein, mit einem Partner oder in der Gruppe in Verbindung mit Musik aus;
 ■ können sich in mindestens einer der folgenden Formen der „Bewegung auf Musik“ ausdrücken: <ul style="list-style-type: none"> ○ rhythmische Sportgymnastik: Volkstanz, Jazztanz, Breakdance, ○ konditionelle Formen auf Musik: Aerobic, Rope skipping, Stepaerobic. |
|--|--|

Sport- und Rückschlagspiele und Regeln	
<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen kontrolliert mit Spielgeräten in Übungs- und Spielsituationen um; ■ verstehen die Grundidee eines Spiels, schaffen die organisatorischen Spielvoraussetzungen und spielen regelgerecht; ■ lösen einfache Regelkonflikte und Störungen innerhalb der Spielgruppe; ■ benennen Merkmale für faires Spielverhalten und beachten sie ; ■ reflektieren ihr Handeln, benennen Merkmale für erfolgreiches Spielverhalten und setzen Erkenntnisse in ein verbessertes Spielhandeln um; ■ übernehmen die Leitung einfacher Spiele. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen kontrolliert mit Spielgeräten in Übungs- und Spielsituationen auch bei direkter Gegnereinwirkung um; ■ vertiefen mindestens zwei Sportspiele, schaffen die organisatorischen Spielvoraussetzungen und spielen regelgerecht; ■ lösen Regelkonflikte sowie Störungen innerhalb der Spielgruppe, sodass das Spiel in Gang bleibt; ■ benennen Merkmale für faires Spielverhalten und beachten sie; ■ reflektieren ihr Handeln, benennen Merkmale für erfolgreiches Spielverhalten und setzen Erkenntnisse in ein verbessertes taktisches Spielhandeln um; ■ übernehmen Schiedsrichteraufgaben.
Kämpfen nach Regeln	
<ul style="list-style-type: none"> ■ kämpfen und ringen nach vorgegebenen oder gemeinsam vereinbarten Regeln; ■ kämpfen auf spielerische Weise gegeneinander und achten dabei sowohl auf die eigene körperliche Unversehrtheit als auch auf die der anderen; ■ übernehmen Schiedsrichteraufgaben; ■ kennen Merkmale für erfolgreiches Handeln beim Kämpfen und Ringen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ beherrschen Grundsätze des Kämpfens; ■ verteidigen sich zunehmend selbst; ■ planen und organisieren kleine Wettkämpfe selbstständig und werten sie aus.
Schwimmen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ können schwimmen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ erwerben Grundkenntnisse und -fähigkeiten des Rettungsschwimmens.

4. Empfehlungen für die Qualität der Unterrichtsgestaltung

Im Mittelpunkt des Unterrichts stehen die Schüler. Sie sind entsprechend ihren Fähigkeiten, Interessen und Neigungen zu fördern und somit in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu stärken.

Schüleraktivitäten
im Mittelpunkt

Der Unterricht ist erfolgreich, wenn er in einem Wechselverhältnis von pädagogischer Anleitung durch den Lehrer und der Berücksichtigung von Selbsttätigkeit der Schüler realisiert wird.

Die komplexe Befähigung der Schüler im Sinne von Fach-, Methoden-, personaler und sozialer Kompetenzen ist vorwiegend an eine qualitative Prozessgestaltung auszurichten.

Erweiterung der
koordinativen und
konditionellen Fähigkeiten

Die Kompetenzentwicklung im Sportunterricht umfasst

- die komplexe Erweiterung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten;
- das sportorientierte Bewegungskönnen;
- und die Vermittlung von Wissen über Sport und Bewegung.

Bei der methodischen Gestaltung der vielfältigen Themenbereiche des Sportunterrichts sind auf Grund der unterschiedlichen Voraussetzungen der Schüler hinsichtlich ihrer Interessen, Leistungen und Verhaltensweisen didaktische Differenzierungen erforderlich.

Für alle Schüler ergeben sich Chancen und Wege zu einer optimalen Teilnahme an Sport und Spiel, wenn folgende Aspekte berücksichtigt werden:

Individuelle
Förderung

- die kontinuierliche, variable und differenzierte Förderung jedes Schülers;
- die Unterstützung beim Abbau von Ängsten und beim Umgang mit Ängsten.

Die Art und Weise, wie es gelingt, alle Schüler in den Unterrichtsprozess einzubeziehen, sie zu persönlich bestmöglichen Leistungen zu führen und ihnen Erfolgserlebnisse zu verschaffen, hat ausschlaggebende Bedeutung für die Einstellung der Schüler zum Sport und für ihr Verhalten innerhalb und außerhalb des Unterrichts.

Einbeziehung der
Schüler

Die pädagogische Verantwortung für Bewegung, Sport und Spiel in der Schule bleibt nicht auf den Sportunterricht beschränkt. Sie gilt ebenso für alle Formen des außerunterrichtlichen Schulsports, der den individuellen Neigungen der Schüler entsprechende Entfaltungsmöglichkeiten eröffnet. Die verschiedenen Angebote erlauben es, ohne an Teilnahmepflicht oder Leistungsbewertung gebunden zu sein, sich auf Bewegung und Sporttreiben als Teil der Lebensführung einzulassen.

Außerunterrichtliche
Angebote

Die vielfältigen Prozesse und Aufgaben, die mit **dem gesamten Sport in der Schule** in Verbindung stehen, erfordern in besonderem Maße die Abstimmung und Koordination durch die Lehrer, die Sport unterrichten.

Koordination des
Schulsports

Voraussetzung für einen qualitätsorientierten Sportunterricht ist neben der Kompetenz des Lehrers auch eine ausreichende materielle und räumliche Ausstattung.

Infrastruktur

Schwimmen ist ein verpflichtender Bestandteil des Unterrichts. Allerdings darf Schwimmunterricht den Sportunterricht weder vollständig noch phasenweise ersetzen. Das eigentliche Erlernen des Schwimmens findet für die meisten Schüler in der Mittelstufe der Primarschule statt, nicht zuletzt auch deswegen, weil dieses Alter besonders günstige Voraussetzungen für motorisches Lernen birgt.

**Besondere Situation
des Schwimmunter-
richts**

Dieser Prozess des Schwimmen-Lernens ist in der Regel am Ende der Mittelstufe abgeschlossen. Durch den Wegfall des obligatorischen Schwimmunterrichts in der Oberstufe der Primarschule ergeben sich für die Schulen zeitliche Freiräume in anderen Bereichen.

In der 1. Stufe der Sekundarschule schließlich wird Schwimmen wieder aufgenommen, allerdings mit dem besonderen Schwerpunkt des Erlernens grundlegender Fertigkeiten im Rettungsschwimmen.

Die Leistungsbewertung orientiert sich an den Kriterien, die sich aus dem Beitrag des Fachs Sport zum Erwerb der Kernkompetenzen ergeben. Das Ziel besteht darin,

**Leistung ist nicht
alles**

- die Lernmotivation des Schülers zu erhalten und zu steigern;
- ihm ein realistisches Bild seines Leistungsstandes zu vermitteln;
- den Zusammenhang zwischen individuellen Leistungsvoraussetzungen, aufgewendeter Anstrengung und erreichtem Leistungsstand bewusst zu machen.

Eine pädagogische Bewertung sollte folgende Aspekte berücksichtigen:

- Die Kriterien der Leistungsermittlung und -bewertung sind für Schüler, Lehrer und Erziehungsberechtigte nachvollziehbar.
- Eine ausschließliche Ausrichtung der Leistungsbeurteilung an nur messbaren Ergebnissen ist zu vermeiden.
- Eine kompetenzorientierte Leistungsbewertung ist so anzulegen, dass jeder Schüler über den Stand seiner individuellen Kompetenzentwicklung, über seine Lernfortschritte und über die Notwendigkeit weiterer Lernanstrengungen informiert ist.

Aus pädagogischer Sicht ist besonders wichtig, dass auch die individuellen Voraussetzungen der Schüler berücksichtigt werden. Dazu gehören unter anderem

**Berücksichtigung
der individuellen
Voraussetzungen**

- unterschiedliche Leistungsvoraussetzungen;
- Willens- und Anstrengungsbereitschaft sowie soziale Verhaltensweisen.

5. Bezüge zu den Kompetenzerwartungen und Inhalte

5.1 Übersicht über die Themenfelder bzw. Handlungsbereiche

Allgemeine Kompetenzerwartungen im Fach Sport: Verantwortungsbewusstes Handeln, Rücksichtnahme, Einhalten von Abmachungen, Regeln und Fairplay			
Bildungsziel: die lebenslange Freude an der Bewegung wecken, fördern und erhalten			
Primarschule		Sekundarschule	
Unterstufe	Mittelstufe	Oberstufe	1. Stufe
Fähigkeiten und Fertigkeiten im Laufen, Werfen, Springen entwickeln <ul style="list-style-type: none"> • Schnelllaufen • Dauerlaufen • Hindernislaufen • Weitspringen, Hochspringen • Schleudern, Stoßen, Werfen 			
Grundlegende Bewegungsformen des Turnens sowie des Bewegens an und mit Geräten entwickeln <ul style="list-style-type: none"> • an Geräteverbindungen arbeiten • turnerische Grundtätigkeiten • ausgewählte Bewegungsfertigkeiten erlernen • akrobatisches Turnen 			
Bewegen, Darstellen und Tanzen <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung im Raum • Bewegung mit Geräten • Bewegung mit Rhythmus und Musik 			
Allgemeine Grundsätze von Sport- und Rückschlagspielen erlernen und sich an vereinbarte Regeln halten <ul style="list-style-type: none"> • mit Spielgeräten umgehen • Spiele erfassen und gestalten (individuelle Anforderungen) • spielen in Gruppen- und Mannschaftsspielen 			
Kämpfen nach Regeln <ul style="list-style-type: none"> • um das Gleichgewicht kämpfen • um den Raum kämpfen • um Geräte und mit Geräten kämpfen 			
Schwimmen			
Allgemeine Kompetenzerwartungen im Fach Sport: Ausdauer, Koordination, Schnelligkeit, Kraft, Dehnungen Zusammenhänge zwischen Sporttreiben und Gesundheit			

5.2 Inhalte des Unterrichts

Die in der Spalte „Inhaltskontexte“ genannten Fakten bzw. Begriffe stehen im Dienst der Kompetenzentwicklung beim Schüler. Innerhalb dieser verbindlich vorgegebenen Inhaltskontexte dürfen bei der konkreten Unterrichtsplanung und -gestaltung Schwerpunkte gesetzt werden.

5.2.1 Unterstufe der Primarschule

Unterstufe der Primarschule	
Bezug zu den Kompetenzerwartungen	Inhaltskontexte
Laufen, Werfen, Springen	
Schnelllaufen	
<ul style="list-style-type: none"> starten, beschleunigen und sprinten. 	<ul style="list-style-type: none"> aus verschiedenen Positionen und auf verschiedene Signale starten
Dauerlaufen	
<ul style="list-style-type: none"> laufen ausdauernd eine festgelegte Zeitspanne oder Strecke in selbst gewähltem gleichmäßigem Tempo; berücksichtigen Umwelt und Natur beim Dauerlaufen; dokumentieren die eigene Leistung im Dauerlauf. 	<ul style="list-style-type: none"> „Laufe dein Alter“ im individuellen Wohlfühltempo laufen („Laufen ohne Schnaufen“) <p>➔ Geografie, Naturwissenschaften</p>
Hindernislaufen	
<ul style="list-style-type: none"> umlaufen bzw. überwinden verschiedenartige Hindernisse auf vielfältige Art und Weise; umlaufen gewandt Hindernisse und überwinden diese rhythmisch; bringen beim Aufbau von Hindernisbahnen eigene Ideen ein. 	<ul style="list-style-type: none"> neben dem üblichen Material auch Alltagsmaterialien verwenden (Getränkekartons usw.)
Weitspringen, Hochspringen	
<ul style="list-style-type: none"> erproben und führen vielfältige Formen des Springens aus; suchen und gestalten eigene Sprungideen; abspringen mit einem Bein nach Anlauf. 	<ul style="list-style-type: none"> in die Höhe springen in die Weite springen in die Tiefe springen Zonen überqueren aus verschiedenen Anlaufrichtungen starten
Schleudern, Stoßen, Werfen	
<ul style="list-style-type: none"> erproben unterschiedliche Geräte und Objekte zum Schleudern, Stoßen und Werfen; beachten beim Werfen, Schleudern und Stoßen Sicherheitsanforderungen. 	<ul style="list-style-type: none"> Sicherheit beim Ziel-Werfen gewinnen
Grundlegende Bewegungsformen des Turnens sowie des Bewegens an und mit Geräten	
an Geräteverbindungen arbeiten	
<ul style="list-style-type: none"> nutzen, verändern Gerätearrangements, erproben Bewegungsmöglichkeiten; sich etwas zutrauen, dabei die Risiken einschätzen. 	<ul style="list-style-type: none"> Gerätelandschaften, Hindernisbahnen, Bewegungsbaustellen

turnerische Grundtätigkeiten	
<ul style="list-style-type: none"> erproben und üben Grundtätigkeiten; bauen Körperspannung auf; erfinden und zeigen anderen Kunststücke. 	<ul style="list-style-type: none"> turnerische Grundtätigkeiten an und auf verschiedenen Turngeräten: rollen, stützen, springen, balancieren usw.
ausgewählte Bewegungsfertigkeiten erlernen	
<ul style="list-style-type: none"> turnen ausgewählte Bewegungselemente; kombinieren einzelne Bewegungselemente; nutzen einfache bildliche Darstellungen für das Üben von Bewegungselementen. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben an und auf verschiedenen Turngeräten
akrobatisches Turnen	
<ul style="list-style-type: none"> stimmen das eigene Handeln auf das des Partners ab; erfinden und präsentieren einfache Figuren; nutzen einfache bildliche Darstellungen für das Üben von Figuren. 	<ul style="list-style-type: none"> Partner- und Gruppenakrobatik Grifftechniken Zirkus
Bedeutung des Rhythmus für Bewegen, Darstellen und Tanzen	
Bewegung im Raum	
<ul style="list-style-type: none"> vollziehen Raumwege nach und nehmen Aufstellungsformen ein; führen Positions- und Formationswechsel nach Vorgabe durch. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufstellungsspiele mit Änderung der Richtung, Ebene, Dimension, Form Platzwechsel- und -suchspiele <ul style="list-style-type: none"> ➤ Geografie: Räume entdecken
Bewegung mit Geräten	
<ul style="list-style-type: none"> erproben Geräte und führen kreative Formen der Handhabung aus. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien Jonglier- und Zirkusübungen
Bewegung mit Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> erkennen Rhythmen und ahmen diese mit Materialien und Körperinstrumenten nach; gestalten gymnastische und tänzerische Übungsformen nach Musik; stellen Gefühle und Stimmungen durch Bewegung dar. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien einfache Jonglier- und Zirkusübungen Bewegungsgeschichten, Fantasiereisen, Darstellungs- und Rollenspiele <ul style="list-style-type: none"> ➤ Musik: Musik machen mit Stimme und Klangmaterialien – Musik umsetzen ➤ Deutsch, Französisch als Fremdsprache
Sport- und Rückschlagspiele erlernen und Regeln	
mit Spielgeräten umgehen	
<ul style="list-style-type: none"> gehen bei einfachen Aufgaben geschickt und sicher mit den Spielgeräten um; erkennen anhand von beispielhaften Bewegungsbildern Lösungsmöglichkeiten und setzen in eigenes Bewegungshandeln um; beschreiben eigene Lernerfahrungen; suchen und präsentieren eigene Übungsformen. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben und Spielformen mit verschiedenen Spielgeräten in den Bereichen Zielwurf-, Zielschuss- und Zielschlagspiele

Spiele erfassen und gestalten (individuelle Anforderungen)	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen und nehmen Spielrollen an, handeln sinnentsprechend; ■ stellen sich auf Mitspieler und Gegenspieler ein und orientieren sich im Spielraum; ■ bringen eigene Vorstellungen und Wünsche ein. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wahrnehmungsspiele ■ kooperative Spiele ■ einfache Lauf- und Fangspiele ■ einfache Ballspiele ■ freies Spiel ■ Platzwechsel- und Suchspiele ■ Kreisspiele ■ einfache Rückschlagspiele
Spiele in Gruppen- und Mannschaftsspielen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen das Aufstellen und Zusammenwirken innerhalb einer Mannschaft. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ kooperative Spiele ■ Lauf- und Fangspiele ■ einfache Ballspiele ■ einfache Tor- und Korbballspiele ohne Beachtung von Schrittregele
Kämpfen nach Regeln	
um das Gleichgewicht kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ experimentieren mit Gleichgewicht und Körperspannung. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übungen zur Körperspannung ■ einfache Partnerkämpfe
um den Raum kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ versuchen, bei gegnerischer Einwirkung Raum zu verteidigen bzw. zu erobern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zieh- und Schiebekämpfe
um Geräte und mit Geräten kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ versuchen, bei gegnerischer Einwirkung Spielgeräte oder Materialien zu verteidigen bzw. zu erobern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben zum Kämpfen mit Geräten und um Geräte und Materialien: z.B. Tauziehen, „Taschentuchspiel“
Schwimmen	
Wassergewöhnung	
<ul style="list-style-type: none"> ■ übernehmen beim freien Spiel für sich und andere Verantwortung; ■ erproben Bewegungen im Wasser sowie vollziehen vorgegebene Bewegungsformen nach, erfinden Kunststücke; ■ sich etwas trauen, wie z. B. ins Wasser springen, den Kopf unter Wasser nehmen, Augen unter Wasser öffnen, ins und unter Wasser ausatmen; ■ gleiten mit Hilfe des Partners und durch eigenen Antrieb. 	

5.2.2 Mittelstufe der Primarschule

Mittelstufe der Primarschule	
Bezug zu den Kompetenzerwartungen	Inhaltskontexte
Laufen, Werfen, Springen	
Schnelllaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ starten konzentriert, beschleunigen schnell und sprinten; ■ erkennen und beschreiben Zusammenhänge zwischen Konzentration und Reaktion. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ aus verschiedenen Positionen und auf verschiedene Signale starten
Dauerlaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ laufen ausdauernd eine festgelegte Zeitspanne oder Strecke in selbst gewähltem, gleichmäßigem Tempo; ■ berücksichtigen Umwelt und Natur beim Dauerlaufen; ■ dokumentieren die eigenen Leistungen und die Leistungsentwicklung; ■ erwerben elementare Kenntnisse über eine gesunde Ernährung. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ „Laufe dein Alter!“ ■ im individuellen Wohlfühltempo laufen („Laufen ohne Schnaufen“) ■ in vertrautem Gelände (Schule usw.) orientieren ➤ Geografie, Naturwissenschaften
Hindernislaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ umlaufen bzw. überwinden verschiedenartige Hindernisse auf vielfältige Art und Weise; ■ umlaufen gewandt Hindernisse und überwinden diese rhythmisch; ■ bringen beim Aufbau von Hindernisbahnen eigene Ideen ein; ■ schätzen mögliche Gefahren und Risiken ein. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ neben dem üblichen Sportmaterial auch Alltagsmaterialien verwenden (Getränk kartons usw.)
Weitspringen, Hochspringen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ führen vielfältige Formen des Springens aus; ■ suchen und gestalten eigene Sprungideen; ■ erkennen und nutzen wesentliche Bewegungsmerkmale für das eigene motorische Handeln; ■ abspringen beim Weitsprung mit Anlauf aus einer Absprungzone einbeinig; ■ üben Hochsprung in verschiedenen Varianten. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ in die Höhe springen ■ in die Weite springen ■ in die Tiefe springen ■ Zonen überqueren ■ aus verschiedenen Anlaufrichtungen starten ■ aus hoher Anlaufgeschwindigkeit abspringen ■ vom Springen in die Weite zum Schrittsprung
Schleudern, Stoßen, Werfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ nutzen verschiedenartige Geräte und Objekte zum Schleudern, Stoßen und Werfen; ■ beachten beim Schleudern, Stoßen und Werfen Sicherheitsanforderungen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sicherheit beim Zielwerfen gewinnen

Grundlegende Bewegungsformen des Turnens sowie des Bewegens an und mit Geräten	
an Geräteverbindungen arbeiten	
<ul style="list-style-type: none"> ■ nutzen Geräteverbindungen und erproben vielfältige Bewegungsmöglichkeiten; ■ sich etwas zutrauen, dabei Gefahren und Risiken einschätzen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gerätelandschaften, Hindernisbahnen, Bewegungsbaustellen
turnerische Grundtätigkeiten	
<ul style="list-style-type: none"> ■ erproben und üben Grundtätigkeiten; ■ bauen Körperspannung auf; ■ erkennen den Zusammenhang von Körperspannung und dem Gelingen einer Übung und wenden dies in der Bewegungstätigkeit an; ■ erfinden und zeigen anderen Kunststücke. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ turnerische Grundtätigkeiten an und auf verschiedenen Turngeräten: rollen, stützen, springen, balancieren usw.
ausgewählte Bewegungsfertigkeiten erlernen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ turnen ausgewählte Bewegungselemente; ■ kennen und beachten beim Üben ausgewählte Bewegungsmerkmale; ■ kennen und wenden ausgewählte Fachbegriffe an; ■ kombinieren und präsentieren einzelne Bewegungselemente; ■ üben an bildlichen Darstellungen Bewegungselemente, entwickeln Bewegungsfolgen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben an und auf verschiedenen Turngeräten
akrobatisches Turnen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ zeigen für das turnerische Gelingen und die Gesundheit aller Beteiligten Verantwortung; ■ vollziehen akrobatische Aufgaben nach, erfinden und präsentieren Figuren; ■ nutzen bildliche Darstellungen für das Üben von Figuren. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Partner- und Gruppenakrobatik ■ Grifftechniken ■ Zirkus ■ Pyramiden
Bedeutung des Rhythmus für Bewegen, Darstellen und Tanzen	
Bewegung im Raum	
<ul style="list-style-type: none"> ■ vollziehen Raumwege nach und nehmen Aufstellungsformen ein; ■ führen Positions- und Formationswechsel durch und üben diese. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufstellungsspiele mit Änderung der Richtung, Ebene, Dimension, Form ■ Platzwechselspiele und Platzsuchspiele ➤ Geografie: Räume entdecken
Bewegung mit Geräten	
<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen mit Geräten um und suchen kreative Formen der Bewegungsausführung. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien ■ Jonglier- und Zirkusübungen ■ Seilschwingen und Seilspringen koordinieren

Bewegung mit Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> ■ erkennen Rhythmen, unterscheiden diese voneinander und ahmen diese mit Materialien und Körperinstrumenten nach; ■ finden eigene Rhythmen; ■ gestalten gymnastische und tänzerische Bewegungsformen nach Musik; ■ drücken Gefühle und Stimmungen durch Bewegung aus. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien und Körperinstrumenten ■ Bewegungslieder und Tänze ■ Aerobic, Rope Skipping, Step-Aerobic ■ Tänze anderer Kulturbereiche und Gesellschaftstänze ■ moderner Tanz, kreativer Tanz <ul style="list-style-type: none"> ➤ Musik: Musik machen mit Stimme und Klangmaterialien – Musik umsetzen ➤ Deutsch, Französisch als Fremdsprache
Sport- und Rückschlagspiele und Regeln	
mit Spielgeräten umgehen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen sicher und effektiv mit Spielgeräten bei komplexeren Aufgaben um; ■ wählen dem eigenen Entwicklungsstand entsprechend Aufgaben und Schwierigkeitsgrade aus; ■ erkennen anhand der Beobachtung anderer Bewegungsbilder Lösungen und setzen diese in eigenes Bewegungshandeln um; ■ beschreiben eigene Lernerfahrungen; ■ erfinden und präsentieren Spiel- und Übungsformen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben und Spielformen mit verschiedenen Spielgeräten in den Bereichen Zielwurf-, Zielschuss- und Zielschlagspiele
Spiele erfassen und gestalten (individuelle Anforderungen)	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen und nehmen Spielrollen an und beschreiben die Merkmale einer spezifischen Rolle; ■ stellen sich auf Mitspieler und Gegenspieler ein, orientieren sich im Spielraum und bewegen sich kontrolliert; ■ bringen eigene Vorstellungen und Wünsche ein. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wahrnehmungsspiele ■ kooperative Spiele ■ einfache Lauf- und Fangspiele ■ einfache Ballspiele ■ freies Spiel ■ Platzwechsel- und Suchspiele ■ Kreisspiele
Spielen in Gruppen- und Mannschaftsspielen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen das Aufstellen und Zusammenwirken innerhalb einer Mannschaft und handeln zielgerichtet mannschaftsdienlich. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ kooperative Spiele ■ Lauf- und Fangspiele ■ einfache und komplexe Ballspiele ■ einfache Formen der Zielwurf- und Torschuss-spiele sowie Rückschlagspiele
Kämpfen nach Regeln	
um das Gleichgewicht kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ versuchen, bei gegnerischer Einwirkung das Gleichgewicht zu halten und kontrolliert zu fallen statt zu stürzen; ■ nennen Beispiele zur Stabilisierung des Gleichgewichts. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ einfache Partnerkämpfe ■ Ringkämpfe
um den Raum kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ lernen auch bei gegnerischer Einwirkung, Raum zu verteidigen bzw. zu erobern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zieh- und Schiebekämpfe am Boden und im Stand

um Geräte und mit Geräten kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ versuchen, bei gegnerischer Einwirkung Spielgeräte oder Materialien zu verteidigen bzw. zu erobern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben zum Kämpfen mit Geräten und um Geräte und Materialien: z.B. Tauziehen, Balleroberung, Klammern, Verteidigen
Schwimmen	
Vorerfahrungen zum Schwimmen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verfügen über Erfahrungen mit Wasserwiderstand und Wasserauftrieb: <ul style="list-style-type: none"> ○ beim Tauchen und Gleiten, ○ mit Geräten, ○ mit Partnern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fangspiele ■ Bälle
Tauchen und Schwimmen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ bewegen sich selbstständig und verantwortungsbewusst im Wasser; ■ tauchen weit, tief und orientiert; ■ beschreiben wesentliche Bewegungsmerkmale von ausgewählten Schwimmtechniken und beachten diese beim Schwimmen; ■ beobachten einzelne Bewegungsmerkmale und beschreiben Lerntipps für andere; ■ schwimmen eine längere Zeit oder Strecke. 	
Springen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ erproben, präsentieren und wenden unterschiedliche Formen von Sprüngen an; ■ wenden Lernhilfen an; ■ erkennen und benennen wichtige Merkmale von Sprüngen und beachten diese bei der Ausführung. 	

5.2.3 Oberstufe der Primarschule

Oberstufe der Primarschule	
Bezug zu den Kompetenzerwartungen	Inhaltskontexte
Laufen, Werfen, Springen	
Schnelllaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ starten, beschleunigen und sprinten schnell und konzentriert; ■ erkennen und erklären Zusammenhang von Konzentration und Reaktion. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hochstart, Tiefstart ■ Pendelstaffeln
Dauerlaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ laufen ausdauernd eine größere, festgelegte Zeitspanne oder eine längere Strecke in selbst gewähltem gleichmäßigem Tempo; ■ berücksichtigen Umwelt und Natur beim Dauerlaufen; ■ erkennen die individuellen Leistungen und Leistungsfähigkeit, dokumentieren die Leistungsentwicklung und eigene Möglichkeiten der Leistungssteigerung; ■ erwerben Kenntnisse über eine gesunde Ernährung; ■ erwerben Kenntnisse über die möglichen Gefahren des Dauerlaufens für die Gesundheit. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ im individuellen Wohlfühltempo laufen ■ Orientierungslaufen (auch in vertrautem Gelände) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mathematik, ➤ Geografie, Naturwissenschaften
Hindernislaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ umlaufen und überwinden verschiedenartige Hindernisse auf vielfältige Art und Weise; ■ setzen eigene Vorstellungen beim Aufbau von Hindernisbahnen praktisch um; ■ schätzen Gefahren und Risiken ein. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Überlaufen von natürlichen und künstlichen Hindernissen ■ Steigerung von Abständen und Höhen
Weitspringen, Hochspringen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ suchen beim Üben der vielfältigen Formen nach den persönlich effektivsten Lösungen; ■ kennen und beschreiben Merkmale und Unterschiede von Techniken; ■ erkennen den optimalen Absprungpunkt beim Weitsprung mit Anlauf; ■ üben verschiedene Variationen des Hochsprungs. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Schrittweitsprung – Anlauf nach 7-9 Schritten ■ Fantasiessprünge und historische Techniken: Steigesprünge, Hocksprünge, Scherensprünge usw. ■ Flop aus dem Stand und mit Anlauf

Schleudern, Stoßen, Werfen	
<ul style="list-style-type: none"> erproben unterschiedliche Geräte und Objekte zum Schleudern, Stoßen und Werfen; benennen und beachten beim Üben Gefahren und Sicherheitsanforderungen. 	<ul style="list-style-type: none"> vom Standwurf zum Weitwurf mit Anlauf in die Weite und auf Ziele schleudern in die Weite und auf Ziele stoßen
Grundlegende Bewegungsformen des Turnens sowie des Bewegens an und mit Geräten	
an Geräteverbindungen arbeiten	
<ul style="list-style-type: none"> nutzen und verändern Geräteverbindungen, stellen Beispielformen zusammen und erproben diese; sich etwas zutrauen, dabei Risiken abwägen. 	<ul style="list-style-type: none"> Gerätelandschaften, Hindernisbahnen, Bewegungsbaustellen
turnerische Grundtätigkeiten	
<ul style="list-style-type: none"> üben Grundtätigkeiten aus und verbessern diese; bauen Körperspannung auf; erkennen den Zusammenhang von Körperspannung und dem Gelingen einer Übung und wenden dies in der Bewegungstätigkeit an; erfinden und zeigen anderen Kunststücke. 	<ul style="list-style-type: none"> turnerische Grundtätigkeiten an und auf verschiedenen Turngeräten
ausgewählte Bewegungsfertigkeiten erlernen	
<ul style="list-style-type: none"> turnen ausgewählte Bewegungselemente; kennen ausgewählte Bewegungsmerkmale und beachten diese beim Üben; kennen ausgewählte Fachbegriffe und wenden diese beim Handeln an; kombinieren und präsentieren einzelne Bewegungselemente; nutzen bildliche Darstellungen für das Üben von Bewegungselementen und das Entwickeln von Bewegungsfolgen. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben an und auf verschiedenen Turngeräten
akrobatisches Turnen	
<ul style="list-style-type: none"> zeigen für das Gelingen und die Gesundheit aller Beteiligten Verantwortung; imitieren akrobatische Aufgaben, erfinden Figuren und stellen diese vor; kennen, diskutieren und wenden Kriterien für erfolgreiches Präsentieren an; nutzen schriftliche und bildliche Darstellungen für das Nachbauen von Figuren; dokumentieren und bereiten Präsentationen vor. 	<ul style="list-style-type: none"> Partner- und Gruppenakrobatik Grifftechniken Pyramiden Zirkus
Bedeutung des Rhythmus für Bewegen, Darstellen und Tanzen	
Bewegung im Raum	
<ul style="list-style-type: none"> vollziehen Raumwege nach und nehmen Aufstellungsformen ein; führen Positions- und Formationswechsel in kurzer Zeit durch. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufstellungsspiele mit Änderung der Richtung, Ebene, Dimension, Form Platzwechsel- und -suchspiele

Bewegung mit Geräten	
<ul style="list-style-type: none"> ■ handhaben Geräte und Materialien, finden und präsentieren kreative Formen der Bewegungsausführung; ■ üben und führen gymnastische und tänzerische Bewegungsformen an und mit verschiedenen Geräten aus. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien ■ Jonglier- und Zirkusübungen
Bewegung mit Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> ■ finden eigene Rhythmen; ■ führen gymnastische und tänzerische Bewegungsformen nach Musik aus; ■ drücken Gefühle und Stimmungen durch Bewegung aus. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien und Körperinstrumenten ■ Bewegungslieder und Tänze ■ Aerobic, Rope Skipping, Step-Aerobic ■ Tänze anderer Kulturbereiche und Gesellschaftstänze ■ moderner Tanz, kreativer Tanz <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deutsch, Französisch als Fremdsprache, Musik
Sport- und Rückschlagspiele und Regeln	
mit Spielgeräten umgehen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen bei komplexeren Aufgaben effektiv und sicher mit den Spielgeräten um; ■ wählen dem individuellen Können entsprechend angemessene Aufgaben und Schwierigkeitsgrade aus; ■ wählen dem eigenen Leistungsniveau angemessene methodische Lernhilfen; erkennen durch Beobachtung anderer Bewegungsbilder Lösungsmöglichkeiten und setzen diese in eigenes Bewegungshandeln um; ■ erfinden selbst Übungsformen, demonstrieren und vermitteln diese. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben und Spielformen mit verschiedenen Spielgeräten in den Bereichen Zielwurf-, Zielschuss- und Zielschlagspiele
Spiele erfassen und gestalten (individuelle Anforderungen)	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen und nehmen Spielrollen an, übernehmen dem eigenen Leistungsvermögen angepasste Rollen; ■ kooperieren mit Mitspielern und stellen sich auf Gegenspieler ein, orientieren sich kontrolliert und taktisch klug im Spielraum; ■ planen und organisieren selbst kleine Wettkämpfe; ■ leiten Spiele. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ einfache und komplexere Lauf- und Fangspiele; ■ einfache und komplexere Ballspiele sowie große Sportspiele (wie Fuß-, Hand-, Basket-, Volleyball usw.)
Spielen in Gruppen- und Mannschaftsspielen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen das Zusammenwirken innerhalb einer Mannschaft im Sinne eines Teams und handeln entsprechend zielgerichtet; ■ spielen taktisch klug und geschickt; ■ erkennen und nutzen einen günstigen Moment für den erfolgreichen Abschluss einer spieltypischen Zielhandlung. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ kooperative Spiele ■ Lauf- und Fangspiele ■ einfache und komplexe Ballspiele ■ Grundformen der Sportspiele: Zielwurf-, Torschuss- und Rückschlagspiele

Kämpfen nach Regeln	
um das Gleichgewicht kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ werden bei gegnerischer Einwirkung zunehmend sicherer beim Halten von Gleichgewicht und Körperspannung, fangen Stürze ab; ■ beschreiben Lösungen und Fehler bei der Stabilisierung des Gleichgewichts. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Partnerkämpfe ■ Ringkämpfe nach vorher festgelegten Regeln
um den Raum kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ versuchen, bei gegnerischer Einwirkung Raum zu verteidigen bzw. zu erobern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zieh- und Schiebekämpfe am Boden und im Stand
um Geräte und mit Geräten kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ versuchen bei gegnerischer Einwirkung, Spielgeräte oder Materialien zu verteidigen bzw. zu erobern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben zum Kämpfen mit Geräten sowie um Geräte und Materialien: z.B. Tauziehen, Ballklau, Schatz verteidigen

5.2.4 Erste Stufe der Sekundarschule

1. Stufe der Sekundarschule	
Bezug zu den Kompetenzerwartungen	Inhaltskontexte
Laufen, Werfen, Springen	
Schnelllaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ vervollkommen den Start und das Sprinten individuell technisch; ■ erkennen und nutzen Möglichkeiten einer optimalen Vorbereitung des Starts. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einführung des Startblocks ■ Übergabe des Staffelholzes
Dauerlaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ laufen ausdauernd eine festgelegte größere Zeitspanne oder Strecke in gleichmäßigem Tempo; ■ dokumentieren die individuelle Leistungsfähigkeit und Leistungsentwicklung und stellen beim Laufen einen Trainingsplan auf; ■ festigen Kenntnisse über eine gesunde Ernährung; ■ nennen mögliche Gefahren des Dauerlaufens für die Gesundheit. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ im individuellen Wohlfühltempo laufen ■ Orientierungslaufen (auch in vertrautem Gelände) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mathematik ➤ Naturwissenschaften
Hindernislaufen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ umlaufen bzw. überwinden auf vielfältige Art und Weise verschiedenartige Hindernisse; ■ kennen beim Überwinden von Hindernissen Risiken und Gefahren. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ vom Laufen über Hindernisse zum Hürdenlaufen ■ Runden-, Stern-, Dreieckläufe u. Ä. im vertrauten Gelände
Weitspringen, Hochspringen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ erproben und wenden vielfältige Formen des leichtathletischen Springens an; ■ kennen wesentliche Bewegungsmerkmale und setzen diese in eigenes Bewegungshandeln um; ■ springen beim Weitsprung mit Anlauf von einer festen Markierung einbeinig ab, üben optimale Landungen; ■ üben Hochsprung in verschiedenen Variationen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Schrittweitsprung ■ Hockweitsprung ■ vom Springen in die Höhe zur Straddle-Technik ■ vom Springen in die Höhe zum Fosbury-Flop ■ die Fosbury-Flop-Technik verbessern
Schleudern, Stoßen, Werfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ erproben leichtathletische Grundformen des Worfens (Speer, Diskus) und Stoßens (Kugel); ■ beachten beim Üben Sicherheitsanforderungen. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zonenwürfe ■ Zielwürfe ■ Würfe nach vollem Anlauf
Grundlegende Bewegungsformen des Turnens sowie des Bewegens an und mit Geräten	
an Geräteverbindungen arbeiten	
<ul style="list-style-type: none"> ■ nutzen, verändern Geräteverbindungen, erproben Bewegungsmöglichkeiten; ■ wägen Risiken ab. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gerätelandschaften, Hindernisbahnen, Bewegungsbaustellen

turnerische Grundtätigkeiten	
<ul style="list-style-type: none"> erproben und verbessern Grundtätigkeiten; bauen Körperspannung auf und halten diese; erkennen den Zusammenhang von Körperspannung und dem Gelingen einer Übung und wenden diesen in der Bewegungstätigkeit an. 	<ul style="list-style-type: none"> turnerische Grundtätigkeiten an und auf verschiedenen Turngeräten
ausgewählte Bewegungsfertigkeiten erlernen	
<ul style="list-style-type: none"> turnen ausgewählte Bewegungselemente; kennen und beachten ausgewählte Bewegungsmerkmale beim Üben; wählen zwischen angebotenen Lernhilfen; kennen und wenden ausgewählte Fachbegriffe an; kombinieren und präsentieren einzelne Bewegungselemente; nutzen bildliche Darstellungen für das Vervollkommen von Bewegungselementen und das Entwickeln von Bewegungsfolgen. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben an und auf verschiedenen Turngeräten
akrobatisches Turnen	
<ul style="list-style-type: none"> zeigen für das Gelingen und die Unversehrtheit aller Beteiligten Verantwortung; imitieren akrobatische Aufgaben, erfinden und präsentieren Figuren; kennen und wenden Kriterien für erfolgreiches Präsentieren an; nutzen schriftliche und bildliche Darstellungen für das Nachbauen von Figuren; dokumentieren und bereiten Präsentationen vor. 	<ul style="list-style-type: none"> Partner- und Gruppenakrobatik Grifftechniken Pyramiden Zirkus
Bedeutung des Rhythmus für Bewegen, Darstellen und Tanzen	
Bewegung im Raum	
<ul style="list-style-type: none"> führen komplexe Positions- und Formationswechsel in kurzer Zeit durch. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufstellungsspiele mit Änderung der Richtung, Ebene, Dimension, Form Platzwechselspiele und Suchspiele
Bewegung mit Geräten	
<ul style="list-style-type: none"> handhaben Geräte und Materialien, finden und präsentieren kreative Formen der Bewegungsausführung. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien Jonglier- und Zirkusübungen

Bewegung mit Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> ■ finden eigene Rhythmen; ■ führen gymnastische und tänzerische Bewegungsformen nach Musik aus; ■ drücken Gefühle und Stimmungen durch Bewegung aus. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben mit Sportgeräten, Materialien und Körperinstrumenten ■ Bewegungslieder und Tänze ■ Aerobic, Rope Skipping, Step-Aerobic ■ Tänze anderer Kulturbereiche und Gesellschaftstänze ■ moderner Tanz, kreativer Tanz <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deutsch, Französisch als Fremdsprache, Musik
Sport- und Rückschlagspiele und Regeln	
mit Spielgeräten umgehen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ gehen beim Spielen geschickt und sicher mit den Spielgeräten um; ■ wählen dem persönlichen Können angemessene Aufgaben und Schwierigkeitsgrade aus; ■ wählen dem Leistungsniveau angemessene methodische Lernhilfen; ■ erkennen durch Beobachtung anderer Bewegungsbilder Lösungsmöglichkeiten und setzen diese in eigenes Bewegungshandeln um; ■ tauschen über eigene Spielerfahrungen aus; ■ erfinden Übungsformen, demonstrieren und vermitteln diese. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben und Spielformen mit verschiedenen Spielgeräten in den Bereichen Zielwurf-, Zielschuss- und Zielschlagspiele
Spiele erfassen und gestalten (individuelle Anforderungen)	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen Spielrollen und übernehmen dem eigenen Leistungsvermögen angepasste Rollen; ■ stellen sich auf Mitspieler und Gegenspieler ein, orientieren sich kontrolliert und taktisch klug im Spielraum; ■ kennen und setzen taktische Varianten ein; ■ übernehmen Schiedsrichteraufgaben. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ einfache und komplexere Lauf- und Fangspiele ■ einfache und komplexere Ballspiele sowie große Sportspiele (wie Fuß-, Hand-, Basket-, Volleyball usw.) ■ Abwehr- Angriffstaktiken
Spielen in Gruppen- und Mannschaftsspielen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ verstehen das Zusammenwirken innerhalb einer Mannschaft im Sinne eines Teams und handeln entsprechend zielgerichtet und mannschaftsdienlich; ■ spielen taktisch klug und geschickt; ■ erkennen und nutzen einen günstigen Moment für den erfolgreichen Abschluss einer spieltypischen Zielhandlung. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ kooperative Spiele ■ Lauf- und Fangspiele ■ einfache und komplexe Ballspiele ■ einfache Formen der Zielwurf- und Torschuss-spiele sowie Rückschlagspiele ■ Grundformen der Sportspiele sowie die großen Sportspiele (wie Fuß-, Hand-, Volley-, Basketball usw.) und Rückschlagspiele
Kämpfen nach Regeln	
um das Gleichgewicht kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ halten auch bei gegnerischer Einwirkung weitgehend Gleichgewicht und Körperspannung; ■ nennen Lösungen zur Stabilisierung des Gleichgewichts. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Partnerkämpfe ■ Ringkämpfe

um den Raum kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ können am Boden um und gegen die Rückenlage kämpfen; ■ verteidigen bzw. erobern Raum bei gegnerischer Einwirkung. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Übungen zum Drehen in die Rückenlage ■ Zieh- und Schiebekämpfe
um Geräte und mit Geräten kämpfen	
<ul style="list-style-type: none"> ■ versuchen, bei gegnerischer Einwirkung Spielgeräte oder Materialien zu verteidigen bzw. zu erobern. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufgaben zum Kämpfen mit Geräten und um Geräte und Materialien
sich zunehmend selbst verteidigen können	
<ul style="list-style-type: none"> ■ erlernen und üben mit Partnern einfache Formen der Selbstverteidigung. 	
Schwimmen	
Retten	
<ul style="list-style-type: none"> ■ erlernen einfache Formen der Selbst- und Fremdrettung und üben diese verantwortungsbewusst mit Partnern. 	

