



FÖRDERSCHWERPUNKT GEISTIGE ENTWICKLUNG

TEIL C | FACH

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

Bewegung, Spiel und Sport



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

KULTUS UND UNTERRICHT

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

Stuttgart, den 6. Mai 2022

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

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

1. Der Bildungsplan für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung tritt mit Wirkung vom 1. August 2022 in Kraft.
2. Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Schule für Geistigbehinderte vom 3. August 2009 (Lehrplanheft 1/2009) außer Kraft.

K.u.U., LPH 2/2022

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

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

Der vorliegende Teilplan *Teil C – Fach: Bewegung, Spiel und Sport* ist als Heft Nr. 19 Bestandteil des Bildungsplans für Schülerinnen und Schüler mit Anspruch auf ein sonderpädagogisches Bildungsangebot im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung 2022, der als LPH 2/2022 in der Reihe C erscheint. Er kann einzeln bei der Neckar-Verlag GmbH bezogen werden.

Inhaltsverzeichnis

1	Leitgedanken zum Kompetenzerwerb	3
1.1	Bildungsgehalt des Faches Bewegung, Spiel und Sport	3
1.1.1	Aktivität und Teilhabe im Rahmen der individuellen Lebensgestaltung	3
1.1.2	Verknüpfung des Faches mit den Lebensfeldern	3
1.2	Kompetenzen	5
1.2.1	Prozessbezogene Kompetenzen	6
1.2.2	Inhaltsbezogene Kompetenzen	6
1.3	Didaktische Hinweise	7
2	Kompetenzfelder	10
2.1	Grund-, Haupt- und Berufsschulstufe	10
2.1.1	Körperwahrnehmung und Bewegungserfahrungen	10
2.1.2	Spielen – Spiele – Spiel	12
2.1.3	Laufen – Springen – Werfen	14
2.1.4	Bewegen an Geräten	16
2.1.5	Tanzen – Gestalten – Darstellen	17
2.1.6	Bewegungskünste	19
2.1.7	Bewegen im Wasser / Schwimmen	21
2.1.8	Fahren – Rollen – Gleiten	23
2.1.9	Miteinander und gegeneinander kämpfen	25
2.1.10	Erlebnispädagogik	27
2.1.11	Trendsportarten / Regionale Sportarten	28
2.1.12	Orientierung – Sicherheit – Hygiene	30
3	Anhang	32
3.1	Verweise	32
3.2	Abkürzungen	33

1 Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

1.1 Bildungsgehalt des Faches Bewegung, Spiel und Sport

1.1.1 Aktivität und Teilhabe im Rahmen der individuellen Lebensgestaltung

Die Angebote des Faches leisten einen unverzichtbaren Beitrag für die körperliche, geistige und emotionale Entwicklung der Kinder und Jugendlichen und erleichtern deren Lernprozesse. Bewegung hat immer auch eine emotionale Funktion. Freude und Spaß an Bewegung und am Bewältigen von Bewegungsanforderungen haben für sich allein einen Eigenwert im menschlichen Dasein. Schule erkennt und unterstützt Bewegung als elementare Möglichkeit, Informationen über sich selbst, den eigenen Körper, die eigenen Fähigkeiten und die Umwelt zu erhalten. Über Bewegung begreifen und erschließen sich die Schülerinnen und Schüler ihren Lebensraum. Ihnen werden durch Bewegung unmittelbare sinnliche, körperliche, materiale und soziale Erfahrungen eröffnet. Im schulischen Kontext sind alle Formen von Bewegungsförderung auch Beiträge zur Entwicklung der Sinne sowie des Körperbewusstseins.

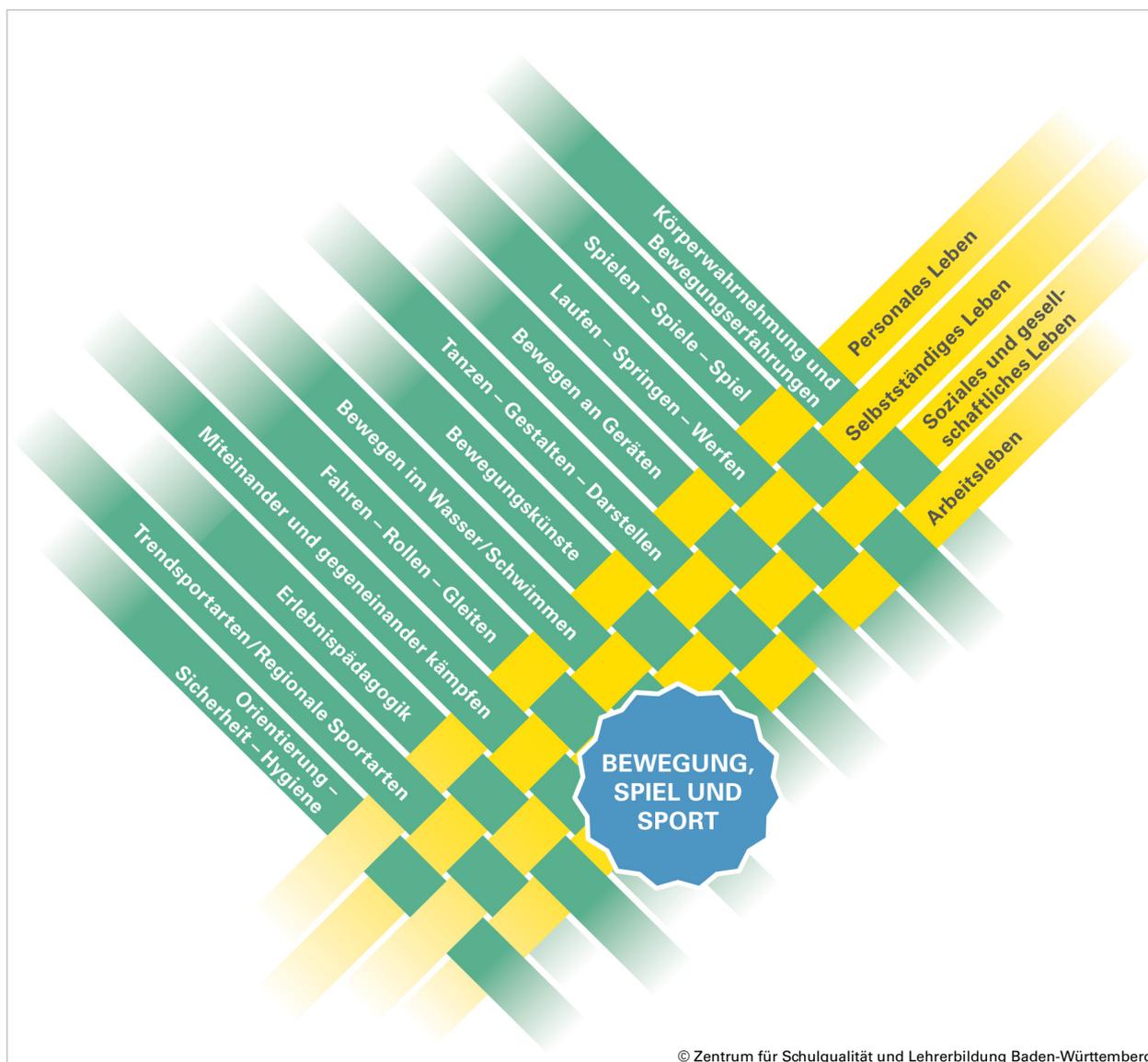
Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche und alltägliche Bewegungsanlässe bietet, kommt der Körper- und Bewegungsbildung in einem rhythmisierten Schultag eine wesentliche Bedeutung zu.

Bewegung als Unterrichtsprinzip für alle Fächer ermöglicht den Schülerinnen und Schülern ein über mehrere Sinne gefestigtes Verstehen. Sie ist eine geeignete Form, um kognitive Kontrollprozesse und die Selbstregulation bei Kindern und Jugendlichen zu entwickeln. Diese Entwicklungsprozesse stellen eine wichtige Grundlage für den Lernerfolg dar. Über Bewegung können sich die Schülerinnen und Schüler einen Zugang zu Bildungsinhalten erschließen.

Mit Bewegungsaufgaben und -anforderungen innerhalb des Unterrichts und des Schulalltages wird das Bildungsangebot auch in anderen Fächern und Lebensfeldern sinnvoll ergänzt und vertieft.

1.1.2 Verknüpfung des Faches mit den Lebensfeldern

Das Fach Bewegung, Spiel und Sport ist eng verknüpft mit den Lebensfeldern. Schnittpunkte ergeben sich vor allem mit den Lebensfeldern „Personales Leben“, „Soziales und gesellschaftliches Leben“ und „Selbstständiges Leben“



© Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg

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

Personales Leben

Die Schülerinnen und Schüler machen die grundlegende Erfahrung, durch Bewegung die Umwelt verändern zu können. Diese Selbstwirksamkeitserfahrung trägt zu ihrer Persönlichkeitsentwicklung bei. Das Erfahren der eigenen Leistungsfähigkeit und eigener Grenzen stärken die Wahrnehmung der eigenen Person sowie die Entwicklung eines positiven Selbstbilds. Über Bewegung, Spiel und Sport erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie sie durch Leistungsbereitschaft, Durchhaltevermögen, Üben und Training individuelle Erfolge erzielen können.

Soziales und gesellschaftliches Leben

Mit der Vermittlung traditioneller Bewegungsspiele und dem Angebot zu freier spielerischer Auseinandersetzung gibt die Schule den Schülerinnen und Schülern wichtige Anregungen für soziale Kontakte. Bewegung, Spiel und Sport werden als Chance zur Integration erkannt. Schulische und außerschulische Spiel- und Bewegungsräume führen Schülerinnen und Schüler unterschiedlicher sozialer und gesellschaftlicher Herkunft zusammen, bieten Möglichkeiten für gemeinsame Aktivitäten von Menschen mit und ohne Behinderung und unterstützen die Überwindung von Vorurteilen.

Die Förderung von Verantwortungsbewusstsein, Hilfsbereitschaft, Team- und Kooperationsfähigkeit verbessern die soziale Integration der einzelnen Schülerinnen und Schüler in eine Gruppe. Die Schülerinnen und Schüler lernen, eigene Wünsche und Grenzen zu artikulieren, auf die Wünsche anderer einzugehen und aktiv bei der Gestaltung von Unterricht, Spiel und dem Vereinbaren von Regeln mitzuwirken.

Die Schülerinnen und Schüler handeln kooperativ, indem sie anderen helfen und selbst Hilfe annehmen. Sie lernen sich selbst realistisch einzuschätzen, sich im Mit- und Gegeneinander fair zu verhalten, üben Toleranz, lernen Konfliktsituationen zu bewältigen und sich konstruktiv in Gruppenprozesse einzubringen.

Selbstständiges Leben

Schnittpunkte zum Lebensfeld Selbstständiges Leben liegen vor allem im Bereich „Freizeit und Interessen“. Dieser Aspekt wird gezielt im Unterricht berücksichtigt, beispielsweise durch die Beschäftigung mit Freizeitsportgeräten und das Aufgreifen von Bewegungsmöglichkeiten aus der Lebenswelt der einzelnen Schülerinnen und Schüler. In der Freizeit und im späteren Leben als Erwachsene können die Schülerinnen und Schüler nur die Bewegungsangebote für sich auswählen und nutzen, von denen sie wissen und die sie kennen gelernt haben. Es ist daher Aufgabe der Schule, die Schülerinnen und Schüler für öffentlich zugängliche Bewegungs- und Sportangebote zu interessieren, indem sie Unterricht an diese öffentlichen Plätze verlegt und entsprechende Kontakte an den jeweiligen Wohnorten anbahnt. Die Schule sichert Kontakte zu Vereinen und weiteren Partnern und nutzt Chancen zur sozialen Integration einzelner Schülerinnen und Schüler und steigert somit deren gesellschaftliche Teilhabe.

Durch die Zusammenarbeit mit Sportvereinen und anderen Kooperationspartnern öffnet sich die Schule dem örtlichen Umfeld und ermöglicht so Lernerfahrungen an außerschulischen Lernorten.

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass kontinuierliches Bewegen und Sporttreiben Grundlage einer gesunden Lebensführung sind und ihr Wohlbefinden maßgeblich beeinflussen. Der Unterricht vermittelt Körpergefühl und Körperbewusstsein, sodass die Schülerinnen und Schüler gesundheitsförderliche Einstellungen über die Schulzeit hinaus entwickeln. Sie erweitern ihr Bewegungsrepertoire und erweitern so ihre Mobilität und ihren Aktionsradius sowie die Selbstständigkeit im Alltag.

Aspekte des Umkleidens und die Auswahl angemessener Sportkleidung bilden einen weiteren Anknüpfungspunkt an das Lebensfeld Selbstständiges Leben.

1.2 Kompetenzen

Die übergeordnete Zielsetzung des Faches ist der Erwerb individueller Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport. Die Schülerinnen und Schüler lernen, mit der Vielfalt, Unterschiedlichkeit und Veränderbarkeit von Bewegungs-, Spiel- und Sportaktivitäten kompetent umzugehen und dazu selbstbestimmt Entscheidungen zu treffen, um ihr gegenwärtiges und zukünftiges Bewegungshandeln eigenverantwortlich gestalten zu können.

Die Verknüpfung von prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen erfolgt dadurch, dass die zu erwerbenden prozessbezogenen Kompetenzen bewusst an den Inhalten entwickelt werden.

1.2.1 Prozessbezogene Kompetenzen

Koordination und Kondition, Personalkompetenz und Sozialkompetenz stellen die prozessbezogenen Kompetenzen im Fach Sport dar. Sie ermöglichen den Schülerinnen und Schülern, selbstbestimmt und eigenverantwortlich an der Spiel- und Sportkultur teilzuhaben.

Allgemeine Bewegungskompetenz – Koordination und Kondition

Koordination und Kondition sind Grundlagen für den Erwerb umfassender bewegungs- und sportbezogener Handlungskompetenz. Sie finden sich in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen und umfassen grundlegende Aspekte wie beispielsweise Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Reaktion, Orientierung, Gleichgewicht und kinästhetische Differenzierungsfähigkeit. Diese einzelnen Aspekte können im Rahmen des Unterrichts gezielt gefördert werden. Beispielsweise ist eine Unterrichtseinheit zum Aspekt Ausdauer denkbar, obwohl dieser Aspekt bei den unten beschriebenen inhaltsbezogenen Kompetenzen nicht explizit beschrieben wird. Es gilt, im Unterricht Koordination und Kondition mit den genannten Einzelaspekten und in Verknüpfung mit den inhaltsbezogenen Kompetenzen stets in den Blick zu nehmen.

Personalkompetenz

Personalkompetenz umfasst Aspekte wie Selbsteinschätzung und Selbstwertgefühl in Zusammenhang mit Bewegung. Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihren Körper bewusst wahrzunehmen, ihn zu akzeptieren und mit ihm verantwortungsvoll umzugehen. Sie entwickeln körperliche Anstrengungsbereitschaft, Vorlieben, Zielorientierung und Durchhaltevermögen, überwinden Ängste und entwickeln Vertrauen in sich und ihre körperlichen Fähigkeiten. Durch Bewegung, Spiel und Sport stärken die Schülerinnen und Schüler ihre Fähigkeiten zur Emotions- und Selbstregulation. Freude und Spaß an der Bewegung und am Gelingen haben einen hohen Eigenwert für die Selbstentwicklung.

Sozialkompetenz

Sozialkompetenz umfasst Aspekte wie Rücksichtnahme, Kommunikation, Teamverhalten, Fairplay und Regelbewusstsein. Die Schülerinnen und Schüler lernen durch Bewegung, Spiel und Sport, an Gruppenprozessen teilzuhaben, soziale Verantwortung zu übernehmen, Prozesse kooperativ zu gestalten und mit Konkurrenz sowie Sieg und Niederlage sozial angemessen umzugehen.

1.2.2 Inhaltsbezogene Kompetenzen

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen umfassen insbesondere die grundlegenden motorischen und methodischen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Die zu erwerbenden koordinativen Fähigkeiten sind von großer Bedeutung für alle Bewegungshandlungen und für die Bewegungssicherheit. Die Schülerschaft im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung zeigt ein breites Spektrum von sehr unterschiedlichen Lernvoraussetzungen im Fach Bewegung, Spiel und Sport. Entsprechend breit fällt auch das Spektrum der dargestellten inhaltlichen Kompetenzen aus. Dennoch bedarf es teilweise vor allem für die Schülerinnen und Schüler mit motorischen Beeinträchtigungen Ergänzungen. Dazu wird ergänzend zu den hier aufgeführten inhaltlichen Kompetenzen explizit auf den Bildungsplan für den Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung verwiesen. Im Prozess der individuellen Lern- und Entwicklungsbegleitung (ILEB) gilt es, die für die einzelnen Schülerinnen und Schüler

relevanten Kompetenzen aus beiden Bildungsplänen auszuwählen und entsprechende individuelle Bildungsangebote abzuleiten.

Zu den inhaltsbezogenen Kompetenzen gehören:

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

1.3 Didaktische Hinweise

Die Schülerinnen und Schüler erwerben die Kompetenzen über Unterrichtsvorhaben. Die Themen der Vorhaben ergeben sich als Schnittmenge der Lebensfelder, prozessbezogenen Kompetenzen, inhaltsbezogenen Kompetenzen und den weiter unten beschriebenen sportpädagogischen Perspektiven.

Der Unterricht im Fach Bewegung, Spiel und Sport wird in regelmäßigen Abständen innerhalb der Unterrichtswoche erteilt, um ein kontinuierliches Körpererleben und Übungseffekte zu ermöglichen. Ergänzend wird mit dem oben dargelegten Verständnis Bewegungsförderung in den Unterrichtsalltag integriert. Die Schule bietet deshalb bis in die Klassenzimmer hinein eine bewegungsgerecht gestaltete und bewegungsfördernde Lernumgebung. Sie ermöglicht innerhalb ihres Ganztagesangebots einen rhythmisierten Wechsel von Arbeits-, Spiel-, Bewegungs- und Erholungsphasen.

Weitere Handlungsfelder ergeben sich zum Beispiel in Arbeitsgemeinschaften, im Pausensport, im Projektunterricht, bei Wander- und Wintersporttagen, bei Sport- und Spielfesten sowie bei Wettbewerben.

Vielfalt

Die Schule bietet ein möglichst breites, vielfältiges Spektrum an unterschiedlichen Möglichkeiten zu Bewegung, Spiel und Sport an und orientiert sich bei der Auswahl an der Lebenswelt, den Interessen, Kompetenzen und Lernvoraussetzungen der einzelnen Schülerinnen und Schüler in Abwägung mit den Ansprüchen an gemeinsames Lernen. Allen Schülerinnen und Schülern soll ein möglichst breites und vielfältiges Spektrum des Sich-Bewegens als ein freudvolles Erleben zugänglich gemacht und nahegebracht werden. Dies gilt für Konzepte zur grundlegenden Bewegungsentwicklung bis hin zum Erlernen von Sportarten.

Da menschliches Bewegen immer eine individuelle Auseinandersetzung mit der Welt ist, müssen Situation und Aufgabe innere Differenzierungen ermöglichen und unterschiedliche Bewegungs- und Leistungsergebnisse zulassen.

Die im Bildungsplan dargestellten beispielhaften Inhalte müssen je nach Lernvoraussetzungen auf vielfältige Weise modifiziert werden. Durch Hilfsmittel, Hilfestellungen, Vereinfachungen und Modifikationen wird den Schülerinnen und Schülern die Teilhabe auch an herausfordernden Inhalten ermöglicht. So werden die Schülerinnen und Schüler schrittweise und langfristig an komplexere Inhalte herangeführt.

Im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung umfasst Bewegung nicht nur eigenständiges Bewegen, sondern alle Aktivitäten von Bewegt-Werden über geführte, unterstützte Bewegung bis hin zur selbstständigen und eigengesteuerten Bewegung.

Vielfalt ist auch gefragt bezüglich des Umgangs mit der sportpädagogischen Perspektive Leistung. Dem breiten Spektrum der Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler und der Vielfalt von möglichen Situationen Rechnung tragend, bedarf es eines differenzierten, vielfältigen Umgangs mit der Leistungsperspektive: Es gibt im Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung Schülerinnen und Schüler, welche sich Leistungsanforderungen stellen und die eigene Leistungsfähigkeit durch Training und Üben verbessern möchten. In vielen Fällen hat dabei die Erfahrung des individuellen Leistungsfortschritts Vorrang vor dem Vergleich mit den Leistungen anderer. Aber auch der interpersonelle Vergleich hat je nach individuellen und situativen Voraussetzungen seine Berechtigung. Die Schule entspricht dieser Perspektive durch die Möglichkeit der Teilnahme an Wettbewerben (zum Beispiel Turnieren mit anderen Schulen oder Bundesjugendspielen, Jugend trainiert für Paralympics oder den Special Olympics, Unified Sports sowie Healthy Athletes).

Interdisziplinäre Zusammenarbeit

In Absprache mit den Eltern und Fachkräften informieren sich die Lehrkräfte über potenzielle Gefahren und Grenzen durch gesundheitliche Beeinträchtigungen bei einzelnen Schülerinnen und Schülern. Insbesondere bei den Schülerinnen und Schülern mit dem zusätzlichen Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung ergibt sich die Notwendigkeit der interdisziplinären Zusammenarbeit mit den Fachlehrkräften Sonderpädagogik, Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung sowie weiteren gegebenenfalls beteiligten Fachkräften (zum Beispiel mit Motopädagogen, Physio- und Ergotherapeuten).

Bewegungsintensität

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

Mitwirkung

Schülerinnen und Schüler lernen besonders motiviert und nachhaltig, wenn Aufgaben- und Übungsformen so oft wie möglich in spielerischer Form angeboten oder mit Spielideen verknüpft werden. Altersangemessene Handlungs- und Entscheidungsspielräume sowie Offenheit und Improvisation im Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht sind Unterrichtsprinzipien, die nicht im Widerspruch zu den Ansprüchen von Planmäßigkeit und Effektivität stehen. Innerhalb notwendiger Grenzen sollen Raum und Zeit für spontanes Handeln, für Mitbestimmung bei der Unterrichtsgestaltung, für spielerisches Erproben sowie Einfälle und Improvisationen im Unterricht bleiben. Darüber hinaus ist es

unerlässlich, die Schülerinnen und Schüler systematisch zum verantwortlichen Mithelfen (zum Beispiel beim Auf- und Abbau von Stationen) zu befähigen.

Pädagogische Leitlinie

Bewegung, Spiel und Sport wird durch seinen Doppelauftrag bestimmt, welcher sich als „Erziehung zum Sport“ und „Erziehung im und durch Sport“ zusammenfassen lässt. Erziehung zum Sport soll eine vielseitige Bewegungsbildung der Schülerinnen und Schüler gewährleisten. Erziehung im und durch Sport soll einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und zur Werteerziehung der Schülerinnen und Schüler leisten.

Mehrperspektivität

Der Unterricht ist so zu gestalten, dass die Schülerinnen und Schüler verschiedene sportpädagogische Perspektiven erleben können. Neben der bereits erwähnten Leistungsperspektive sind dies:

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
- Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten
- Etwas wagen und verantworten
- Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
- Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Diese Perspektiven bilden gemeinsam mit den oben beschriebenen Verknüpfungen mit den Lebensfeldern das besondere pädagogische Potenzial von Bewegung, Spiel und Sport und konkretisieren dessen Beitrag zum allgemeinen Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule.

2 Kompetenzfelder

2.1 Grund-, Haupt- und Berufsschulstufe

2.1.1 Körperwahrnehmung und Bewegungserfahrungen

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

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

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D01 Welche Bewegungsräume und -anreize stehen den Schülerinnen und Schülern für Körper- und Bewegungserfahrungen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers zur Verfügung?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>K01 nehmen ihren eigenen Körper oder Körperteile durch Bewegung beziehungsweise Bewegt-Werden wahr und reagieren darauf</p>
<p>D02 Auf welche Weise erfolgt eine interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Therapeutinnen und Therapeuten als Grundlage einer individuellen Bildungsplanung?</p>	<p>K02 nehmen ihre Körperspannung wahr und beeinflussen diese</p> <p>K03 stellen Gleichgewicht her beziehungsweise erhalten dieses</p>
<p>D03 Wie gewährleistet die Schule, dass Bewegungs- und Wahrnehmungsprozesse im gesamten Schulalltag gestaltet und angeboten werden?</p>	<p>K04 erkunden durch Bewegung Gegenstände</p> <p>K05 treten durch Bewegung mit Menschen in Kontakt</p>
<p>D04 Wie kann die Körperwahrnehmung zur Gesunderhaltung im Schulalltag genutzt werden (gesundes Sitzen, Bewegungspausen, Lernen mit und durch Bewegung)?</p>	<p>K06 erfahren Auswirkungen von Bewegung (zum Beispiel Bewegungsgrenzen, aus der Puste sein, schwitzen)</p> <p>K07 führen koordinierte Bewegungen mit Händen, Fingern und Daumen aus</p> <p>K08 bewegen sich mit ihrem Körper fort</p>

Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B01 taktile Körpererfahrung durch Bewegt-, Gefahren-, Geschaukelt- oder Gedrückt-Werden (zum Beispiel, „Sandwich“ mit Weichbodenmatten, gezogen werden auf Luftmatratze)</p> <p>B02 Gleichgewicht in verschiedenen Positionen (liegend, sitzend, stehend) auf unterschiedlichen Unterlagen herstellen</p> <p>B03 Körper in Bewegung durch Schaukeln, Fahren, Wiegen, Drehen, Rollen, Gleiten</p> <p>B04 Bewegungsformen des eigenen Körpers wie Robben, Kriechen, Gehen</p> <p>B05 Anspannung und Entspannung, Fantasie-reisen</p> <p>B06 Körper im Raum, Begrenzung und Ausdehnung, Enge und Weite (Verstecken in Höhlen)</p> <p>B07 Bewegungsformen einzelner Körperteile wie Greifen, Loslassen, Klatschen, Drücken, Halten, Treten</p> <p>B08 Körperschema und Orientierung am eigenen Körper durch Körperumriss-zeichnungen</p> <p>B09 Bewegung als Begegnung mit der Sachumwelt und mit anderen Menschen (Beschaffenheit von Materialien erkunden und wahrnehmen; Bewegungsabläufe in Interaktion mit einer Partnerin / einem Partner abstimmen)</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E01 spürt und fühlt den eigenen Körper als Ganzes oder einzelne Körperteile im Wasser, im Schlamm, in Tüchern, im Luftzug oder mit verschiedenen Materialien beschwert</p> <p>E02 zeigt differenzierte Reaktionen auf unterschiedliche taktile Reize oder Informationen</p> <p>E03 lokalisiert und vergleicht taktile Empfindungen</p> <p>E04 beschreibt taktile Wahrnehmungen oder deren Wirkung, nimmt sie gedanklich vorweg und wünscht sie oder lehnt sie ab</p>
Bezüge und Verweise	
<p>B PER 2.1.1 Wahrnehmung der eigenen Person</p> <p>B SEL 2.1.5 Mobilität</p> <p>B SOZ 2.1.3 Kommunikation</p> <p>I GS BSS 3.1.1 Körperwahrnehmung</p> <p>L PG 1 Wahrnehmung und Empfindung</p>	

2.1.2 Spielen – Spiele – Spiel

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

Die Schule berücksichtigt die individuellen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler und ermöglicht durch Modifizierungen individuelle Zugänge auch zu komplexeren Sportspielen, zum Beispiel durch Reduktion der Anzahl der Spieler pro Mannschaft, die Vereinfachung von Regeln oder die Auswahl langsamerer beziehungsweise leichter Spielgeräte. Es werden zahlreiche Gelegenheiten geschaffen, in denen sich die Schülerinnen und Schüler als erfolgreich und selbstwirksam erleben können. Dies bedeutet auch, eine Ausgewogenheit von freien Spielsituationen und Wettkampfsituationen zu schaffen, in denen die Schülerinnen und Schüler ihre Leistung mit anderen messen und vergleichen. Sie lernen mit Erfolg und Misserfolg umzugehen. Das Kennen und Beherrschen großer Sportspiele sind von großer integrativer Wirkung. Die Schule gestaltet eigene Sportfeste und Turniere und ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die Teilnahme an Sportveranstaltungen. Darüber hinaus sichert sie Kontakte zu Vereinen und weiteren Partnern und nutzt Chancen zur Integration einzelner Schülerinnen und Schüler in Freizeitangebote.

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D05 Auf welche Weise und mit welchen Geräten und Hilfsmitteln können Sport- und Mannschaftsspiele so modifiziert werden, dass die Schülerinnen und Schüler sie selbstständig(er) ausführen können und sich als erfolgreich erleben?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>K09 nutzen den eigenen Körper als Darstellungs- und Ausdrucksmittel</p> <p>K10 gehen mit Materialien, Gegenständen und unterschiedlichen Spielgeräten in vielfältiger Weise auf spielerische Art um</p>
<p>D06 Welche Spiele eignen sich im Besonderen, alle Schülerinnen und Schüler mit einzubeziehen und das Gemeinschaftsgefühl zu stärken?</p>	<p>K11 gestalten selbst gewählte Spielthemen</p> <p>K12 orientieren sich im Spielraum und bewegen sich darin kontrolliert</p>
<p>D07 Welche Formen der Mannschaftsbildung ermöglichen faires Sporttreiben und vermeiden Ausgrenzungen?</p>	<p>K13 nehmen in vorgegebenen und wechselnden Rollen an Spielen teil</p>
<p>D08 Welche Spielgeräte/Bälle eignen sich für die Bewegung in Pausen?</p>	<p>K14 spielen fair, kennen Regeln, halten diese ein und verändern diese gegebenenfalls durch Vereinbarungen</p>
<p>D09 Welche Spielzonen bieten das Schulgelände und das Schulhaus?</p>	<p>K15 gewinnen Bewegungssicherheit durch Spiele</p>
<p>D10 Welche Materialien und Kleingeräte können die Schülerinnen und Schüler anregen, Spielmöglichkeiten zu entdecken und zu gestalten?</p>	<p>K16 verfügen über ein Repertoire an Bewegungs- und Sportspielen und wählen aus diesem aus</p>

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D11 In welcher Weise werden Bewegungsspiele in den Unterricht und den Schulalltag integriert?</p> <p>D12 Welche Zeiten stehen für freies beziehungsweise angeleitetes Spiel zur Verfügung?</p> <p>D13 Welche Sportfeste und -turniere organisiert die Schule?</p> <p>D14 Wie wird eine Kooperation / der Kontakt zu Vereinen und außerschulischen Institutionen aufgebaut und aufrechterhalten?</p>	<p>K17 entwickeln Ballgefühl und Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Ball (zum Beispiel tragen, rollen, werfen, prellen und fangen)</p> <p>K18 wenden sportartspezifische Techniken, Verhaltensweisen und Taktiken an</p> <p>K19 schätzen eigene Leistungen ein</p> <p>K20 integrieren sich in eine Mannschaft</p> <p>K21 gehen angemessen mit Erfolg und Niederlage um</p>
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B10 Nachahmung von Bewegungen von Tieren und Menschen, Ausdruck von Emotionen und Empfindungen</p> <p>B11 Spiele mit unterschiedlichen Spielgeräten und Alltagsmaterialien (zum Beispiel Luftballons, Schwungtuch)</p> <p>B12 Versteckspiele</p> <p>B13 Spielgeschichten mit Bewegungselementen</p> <p>B14 Wahrnehmungsspiele</p> <p>B15 Kooperationsspiele</p> <p>B16 Lauf- und Fangspiele, Platzsuch- und Platzwechselspiele</p> <p>B17 kleine Ballspiele</p> <p>B18 Rückschlagspiele (zum Beispiel Badminton, Tischtennis)</p> <p>B19 große Sportspiele (zum Beispiel Handball, Basketball, Fußball)</p> <p>B20 Teilnahme an Sportveranstaltungen und Wettkämpfen</p> <p>B21 Vereinsangebote</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E05 erkundet und bewegt Bälle unterschiedlicher Größe, unterschiedlichen Gewichts und unterschiedlicher Härte</p> <p>E06 experimentiert mit Bällen und erlebt sich selbst und das Material</p> <p>E07 ahmt einfache Ballspiele nach und spielt nach gegebenen Regeln</p> <p>E08 bespricht Regeln und Spielzüge und probiert diese im Spiel aus</p>
Bezüge und Verweise	
<p>B PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung</p> <p>B SEL 2.1.4 Freizeit und Interessen</p> <p>B SOZ 2.1.2 Beziehungen gestalten und pflegen</p> <p>B SOZ 2.1.3 Kommunikation</p> <p>C D 2.1.1 Sprechen und Zuhören / Kommunikation</p> <p>I GS BSS 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel</p>	

2.1.3 Laufen – Springen – Werfen

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

Die Anpassung des Körpers an ausdauerndes Laufen längerer Strecken erfolgt über größere Zeiträume regelmäßigen Übens. Die Schule unterstützt diese Anpassung durch gleichmäßiges Laufen in vorgegebenem Tempo über individuell bestimmte Zeiträume, nicht jedoch bestimmte Streckenlängen.

Zentrale Wurftechnik für viele Spiel- und Sportarten ist der Schlagwurf. Um den individuellen Möglichkeiten und der Vielfalt der Bewegungsformen zu entsprechen, werden die Schülerinnen und Schüler zunächst in vielfältigen Situationen zur Anwendung verschiedener Wurftechniken (Schockwürfe, Überkopfwürfe, Drehwürfe) mit unterschiedlichen Objekten angeregt.

Das Springen umfasst neben Hochsprung und Weitsprung zahlreiche Spielmöglichkeiten mit vielfältigen unterschiedlichen Aufgabenstellungen. Wie beim Werfen und Laufen gilt es auch hier, dass die Schülerinnen und Schüler die für sie individuell passgenaue Technik erwerben. Diese kann gegebenenfalls aufgrund individueller Voraussetzungen von der „reinen Lehre“ abweichen.

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D15 Welche Gelegenheiten zur Teilnahme an Lauf- beziehungsweise Leichtathletikveranstaltungen in der Region werden genutzt?	Die Schülerinnen und Schüler K22 erleben ihr eigenes Bewegungskönnen und schätzen dieses ein
D16 Welche Ziele setzen für die Schülerinnen und Schüler einen Anreiz zu regelmäßigem Üben?	K23 starten schnell aus unterschiedlichen Positionen und laufen kurze Strecken mit maximaler Geschwindigkeit (Elemente der Schnelllauftechnik)
D17 Wie vielfältig werden Springen, Laufen und Werfen in den Sportunterricht und in den Schulalltag integriert?	K24 kennen verschiedene Startsignale und reagieren entsprechend
D18 Wie können die Schülerinnen und Schüler individuelle Leistungssteigerungen erkennen?	K25 laufen kurze Strecken variantenreich (zum Beispiel bei Laufspielen, Hindernisläufen)
D19 Stehen beim Erlernen der Schlagwurftechnik ausreichend kleine Wurfobjekte zur Verfügung, welche eine Positionierung der Hand hinter (und nicht unter) dem Ball ermöglichen?	K26 laufen zielgerichtet nach Angaben (zum Beispiel mit Such- und Orientierungsfunktion)
D20 Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Schülerinnen und Schülern, vielfältige Erfahrungen im Laufen, Springen und Werfen zu sammeln?	K27 laufen lang und ausdauernd im individuellen Tempo und entwickeln dabei ein Gefühl für Tempo, Zeitdauer und Strecke K28 entwickeln eine individuell zweckmäßige Sprungtechnik
D21 Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen?	

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D22 Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule?</p> <p>D23 Wie gehen die Lehrkräfte mit individuell gefundenen (Ausweich-)Techniken der Schülerinnen und Schüler um?</p> <p>D24 Wie und wann schafft die Schule genügend Übungs- und Trainingsraum?</p>	<p>K29 springen vielseitig in die Weite und die Höhe (zum Beispiel über Hindernisse, mit und ohne Hilfsmittel, rhythmisch auf verschiedenen Untergründen, einbeinig, in ein Ziel)</p> <p>K30 springen zielgerichtet in die Weite und die Höhe (Elemente der Weit- und Hochsprungtechnik)</p> <p>K31 werfen vielfältig mit unterschiedlichen Bällen/Objekten in die Weite und in die Höhe</p> <p>K32 entwickeln eine individuell zweckmäßige Wurftechnik</p> <p>K33 werfen zielgerichtet</p> <p>K34 führen Schlagwurfbewegungen aus dem Stand und dem Dreischrittanlauf aus</p>
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B22 Laufspiele</p> <p>B23 Startsignale</p> <p>B24 Strecken in unterschiedlicher Geschwindigkeit laufen und wahrnehmen, in welchem Tempo eine Strecke durchgehalten werden kann</p> <p>B25 Walking mit Stöcken oder ohne diese</p> <p>B26 zu Musik springen, einbeinig hüpfen, Sprungbewegungen von Tieren imitieren, synchron springen, über ein Schwungseil springen</p> <p>B27 Überspringen von Hindernissen und Abständen in Bewegungslandschaften</p> <p>B28 Zonenspringen</p> <p>B29 Springen mit Absprunghilfen</p> <p>B30 Werfen mit verschiedenen Wurfbewegungen</p> <p>B31 Werfen mit verschiedenen Materialien (zum Beispiel Sandsäckchen, Bälle, Stäbe)</p> <p>B32 Zonenwerfen, Wurfstafetten, Zielwerfen</p> <p>B33 Teilnahme an Bundesjugendspielen oder an einer öffentlichen Sportveranstaltung, Marathonstaffel vorbereiten</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E09 lernt den Einsatz der Muskelkraft und macht soziale Erfahrung (zum Beispiel durch Erzeugen einer Reaktion bei der Partnerin / dem Partner in der Bewegung)</p> <p>E10 führt gezielt Bewegungsformen beim Laufen aus und übt Abfolgen ein</p> <p>E11 erfasst Bewegungsabläufe beim Laufen aufgrund von Vormachen und Videos und überträgt diese auf den eigenen Laufstil</p> <p>E12 führt ein Laufbuch zur Dokumentation von Trainingseinheiten und bespricht mit Mitschülerinnen und Mitschülern das taktische Vorgehen als Team bei der Marathonstaffel</p>
Bezüge und Verweise	
<p>B SEL 2.1.4 Interessen und Freizeit</p> <p>B SEL 2.1.5 Mobilität</p> <p>I GS BSS 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen</p> <p>I GS BSS 3.2.3 Laufen – Springen – Werfen</p>	

2.1.4 Bewegen an Geräten

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

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D25 In welchen Situationen können die Schülerinnen und Schüler ungewohnte Erfahrungen sammeln (zum Beispiel mit dem Kopf nach unten, Dreh- und Fliehkräfte)?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p>
<p>D26 Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen?</p>	<p>K35 balancieren auf verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Höhen, Neigungen, Breiten und Untergründen in verschiedenen Fortbewegungsarten (zum Beispiel stabiler/labiler Untergrund, Langbank, Stelzen, Wippe, Pedalo, vorwärts, rückwärts, gehen, kriechen)</p>
<p>D27 Wie gelingt es, Bewegungslandschaften zeitökonomisch zu organisieren?</p>	<p>K36 rollen, drehen und wälzen sich (zum Beispiel auf geraden, schiefen Ebenen, am Boden, an und von Geräten)</p>
<p>D28 Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Schülerinnen und Schülern, vielfältige Grundtätigkeiten auszuprobieren (zum Beispiel Klettergeräte, Balanciermöglichkeiten)?</p>	<p>K37 schaukeln und schwingen eigenaktiv an verschiedenen Geräten (zum Beispiel Taue, Ringe, Barren)</p>
<p>D29 Wie werden Schulsportwettbewerbe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert?</p>	<p>K38 springen auf und über Geräte und springen von erhöhten Positionen hinunter</p>
<p>D30 Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?</p>	<p>K39 bewegen sich stützend, kletternd und hangelnd an Geräten und überwinden diese (zum Beispiel Barren, Sprossenwand, Kasten, Gerätekombinationen)</p>
<p>D31 Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule?</p>	<p>K40 entwickeln ein Gefühl für Anspannung und Entspannung (zum Beispiel Statue, Einfrieren, Baumstammrollen)</p>
<p>D32 Welche Sicherheitsmaßnahmen trifft die Schule und wie werden die Schülerinnen und Schüler dabei eingebunden?</p>	<p>K41 turnen einfache Elemente synchron mit der Partnerin / dem Partner</p>
	<p>K42 gestalten und zeigen erlernte Bewegungen als Kunststück</p>
	<p>K43 ersetzen individuelle Bewegungsabläufe über Beobachtung und Nachahmung durch allgemein gültige Techniken</p>
	<p>K44 trainieren zunehmend leistungsorientiert und messen sich mit anderen</p>

Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B34 vielfältige Balancierstationen (labile und stabile Bänke, Taue, Balken, Stangen mit Hindernissen)</p> <p>B35 Rollen und Wälzen (Baumstammwälzen allein und in der Gruppe auf Matten; Rückenschaukel in Partnerarbeit; Rollen vorwärts auf Matten und mit Geländehilfe)</p> <p>B36 Turnen am Kasten (von kleinen Kästen herabspringen; in der Gruppe mit dem Kastenteil bewegen; aus auseinandergebauten Kastenteilen einen Parcours bauen und bewältigen, Kästen überwinden, hinauf- und hinunterklettern)</p> <p>B37 Trampolin oder Airtramp</p> <p>B38 Langbank und Schwebebalken</p> <p>B39 Turnen an Barren, Reck, Boden, Ringen</p> <p>B40 freies oder vorgegebenes Bewegen durch einen Parcours aus Groß- und Kleingeräten</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E13 lernt den Einsatz der Muskelkraft, spielt mit dem Körpergleichgewicht und erlebt Mut und Selbstüberwindung</p> <p>E14 führt gezielte Bewegungsformen aus, findet selbst Verbindungen und Kombinationen von Bewegungen und übt selbstgefundene Abfolgen ein</p> <p>E15 ahmt vorgeturnte Übungen nach</p> <p>E16 kennt die Bezeichnung der Übungen und Geräte, stellt sich selbst eine Übungsreihe zusammen und führt diese durch</p>
Bezüge und Verweise	
<p>B PER 2.1.1 Wahrnehmung der eigenen Person</p> <p>B PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung</p> <p>B SEL 2.1.4 Interessen und Freizeit</p> <p>I GS BSS 3.1.4 Bewegen an Geräten</p> <p>I GS BSS 3.2.4 Bewegen an Geräten</p>	

2.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen

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

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D33 Welche Bewegungsanlässe motivieren die Schülerinnen und Schüler?</p> <p>D34 Welche Wirkung kann durch den Einsatz von Musik erzeugt werden?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>K45 nutzen den eigenen Körper als Darstellungs- und Ausdrucksmittel</p>

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D35 Welche Antworten findet die Schule auf das Spannungsfeld zwischen Entwicklungs- und Lebensalter?	K46 führen gymnastische Bewegungsformen aus unterschiedlichen Körperpositionen durch
D36 Wie geht die Schule mit geschlechter-spezifischen Aspekten zum Thema um?	K47 experimentieren mit unterschiedlichen Handgeräten
D37 Inwieweit können Bild- und Film-aufnahmen das Bewegungenlernen unterstützen?	K48 machen Bewegungsideen vor, ahmen sie nach und führen sie vor
D38 Sind Möglichkeiten angedacht, erworbene Kenntnisse für eine Aufführung zu nutzen?	K49 verbinden Bewegungsformen miteinander
D39 Wo können sich die Schülerinnen und Schüler als Zuschauer erleben?	K50 lassen sich zur Musik bewegen
D40 Mit welchen außerschulischen Partnern kooperiert die Schule?	K51 bewegen sich zur Musik selbst, frei oder nach einfachen Vorgaben
	K52 formen bekannte Geh-, Lauf- und Hüpf-formen zu Tanzschritten um oder passen sie auf bekannte Musikstücke an
	K53 bewegen einzelne Körperteile isoliert zur Musik
	K54 drücken Gefühle durch Körpersprache und Bewegung aus
	K55 gestalten Tanzvorführungen oder Disco-veranstaltungen mit oder besuchen sie
	K56 erleben die Vielfalt und Kultur von Tänzen
	K57 unterscheiden unterschiedliche Tänze
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
B41 Experimentieren mit verschiedenen Handgeräten (zum Beispiel Seil, Reifen, Ball, Band, Tücher, Alltagsmaterialien)	Die Schülerin oder der Schüler
B42 freies und vorgegebenes Bewegen nach Musik	E17 bewegt einzelne Gliedmaßen oder nimmt Bewegung von außen wahr
B43 tänzerische Umsetzung von Stimmungen	E18 setzt zur Musik eigene Bewegungsabläufe um
B44 Discobesuch	E19 nimmt vorgegebene Schrittfolgen wahr und setzt diese um
B45 Wirkung von Bewegung, Bewegt-Werden	E20 entwirft für eine Tanzgruppe eine Choreografie für ein Musikstück und übt diese ein
B46 basales Theater	
B47 Tänze aus verschiedenen Ländern	

Bezüge und Verweise			
B	PER	2.1.1	Wahrnehmung der eigenen Person
B	PER	2.1.3	Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung
B	PER	2.1.4	Identität und Selbstbild
B	SEL	2.1.4	Interessen und Freizeit
C	M	2.1.2	Raum und Form
C	MUS	2.1.4	Musik und Bewegung
P	GS	BSS 2.3	Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung
I	GS	BSS 3.1.1	Körperwahrnehmung
I	GS	BSS 3.1.3	Laufen – Springen – Werfen
I	GS	BSS 3.1.6	Bewegungskünste
L	PG	1	Wahrnehmung und Empfindung
L	PG	2	Selbstregulation und Lernen
L	PG	3	Bewegung und Entspannung

2.1.6 Bewegungskünste

Bewegungskünste im engeren Sinn umfassen koordinativ und gegebenenfalls auch konditionell anspruchsvolle und komplexe Bewegungsmuster wie sie beispielsweise gefordert sind bei Jonglage, Einrad fahren, Akrobatik, Parcours, Rope Skipping und vielem mehr.

Durch ein erweitertes Verständnis von Bewegungskünsten über diese klassischen Bewegungsmuster hinaus beziehungsweise durch den Focus auf elementare Strukturen der einzelnen Künste können alle Schülerinnen und Schüler auf ihrem je eigenen Niveau Bewegungskünste entdecken, erproben und gestalten. Dies kann in sehr unterschiedlichen Komplexitätsstufen und in vielfältigen Varianten mit oder ohne Gerät, alleine, zu zweit und in der Gruppe geschehen. Die Schülerinnen und Schüler lernen, (elementarisierte) Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, mit der Partnerin / dem Partner und in der Gruppe auszuführen, zu üben und zu präsentieren.

Gerade in heterogenen Lerngruppen und damit nicht zuletzt in inklusiven Bildungsangeboten bieten Bewegungskünste Gelegenheiten zu einem individualisierten Unterricht an einem gemeinsamen Gegenstand. Beim Üben für gemeinsame Aufführungen, in denen jeder seinen je eigenen Beitrag leistet, erfahren die Schülerinnen und Schüler Wertschätzung und erhalten die Möglichkeit, sich mit je eigenen Interessen und Stärken für die Gemeinschaft einzubringen und sich als Teil einer Gruppe zu erleben.

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D41 Wie lassen sich Bewegungskünste durch Variationen von Material und Abfolgen vereinfachen?	Die Schülerinnen und Schüler K58 bewegen einen Gegenstand (zum Beispiel Ballon, Reifen) entsprechend seiner Eigenschaften
D42 Was sind elementare Grundmuster komplexer Bewegungskünste?	K59 führen Grundbewegungen des Jonglierens aus (zum Beispiel einen Gegenstand werfen; ein Tuch mit einer Hand von unten diagonal nach oben führen und fallen lassen; Tuch hüfthoch auffangen)
D43 Wie werden Angebote gestaltet, damit jeder Schülerin und jedem Schüler Erfolgserlebnisse ermöglicht werden können?	

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D44 Wie wird eine Balance von Individualisierung und gemeinsamem Lernen erreicht?</p> <p>D45 Welche Übungen, Figuren und Bewegungskunststücke können die Schülerinnen und Schüler aufgrund ihrer körperlichen Voraussetzungen ungefährdet leisten?</p> <p>D46 Welche Interessen und Stärken können die Schülerinnen und Schüler einbringen?</p> <p>D47 Welche Verknüpfungen zum Lebensfeld Selbstständiges Leben – Freizeit und Interessen ergeben sich?</p> <p>D48 Welche Anlässe und Möglichkeiten bieten sich, Kunststücke zu präsentieren und das Schulleben mitzugestalten (zum Beispiel Zirkusaufführungen, Galas, Musicals, Theater)?</p> <p>D49 Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungskennen unterstützen?</p>	<p>K60 nehmen die Grundhaltung beim Jonglieren mit verschiedenen Geräten (zum Beispiel Diabolo, Bälle, Devilsticks) ein und führen Kunststücke aus</p> <p>K61 erproben vielfältige akrobatische Kunststücke mit der Partnerin / dem Partner und unterschiedlichem Material (zum Beispiel Standbilder bauen, auf einem am Boden liegenden Seil balancieren)</p> <p>K62 gestalten Kunststücke und kleine Bewegungsabfolgen alleine, zu zweit und in der Gruppe und präsentieren sie</p>
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B48 Jonglage (Luftballons, Tücher, Bälle, Teller, Diabolo, Keulen, Alltagsmaterialien)</p> <p>B49 Akrobatik (alleine, mit Partnerin/Partner, in der Gruppe)</p> <p>B50 ästhetische Bewegungsformen mit Sportgeräten</p> <p>B51 Kunststücke an Geräten und Gerätearrangements</p> <p>B52 Einrad fahren; Pedalo fahren</p> <p>B53 Parcours</p> <p>B54 Zirkusaufführung gestalten</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E21 erlebt sich als Teil der Gemeinschaft bei einer Jonglageaufführung und reagiert mit sichtbarer Aktivität und Emotion</p> <p>E22 lässt aus erhöhter Position ein Tuch fallen, das von einer Partnerin / einem Partner aufgefangen wird</p> <p>E23 balanciert einen Gegenstand auf der Hand</p> <p>E24 schwingt ein Tuch durch die Luft</p> <p>E25 jongliert mit zwei Tüchern diagonal</p> <p>E26 wirft mit drei Tüchern die Kaskade</p> <p>E27 reflektiert ihre/seine Kompetenzen beim Jonglieren durch das Anschauen von Filmaufnahmen</p> <p>E28 präsentiert ihre/seine Jonglierfähigkeiten der Schulgemeinschaft</p>

Bezüge und Verweise

B	PER	2.1.3	Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung
B	SEL	2.1.4	Interessen und Freizeit
C	M	2.1.2	Raum und Form
P	GS	BSS 2.2	Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität
P	GS	BSS 2.3	Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung
I	GS	BSS 3.2.4	Bewegen an Geräten
I	GS	BSS 3.2.5	Tanzen – Gestalten – Darstellen
I	GS	BSS 3.2.8	Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern
L	MB	5	Produktion und Präsentation
L	PG	2	Selbstregulation und Lernen

2.1.7 Bewegen im Wasser / Schwimmen

Wassergewöhnung und Schwimmen haben für die Schülerinnen und Schüler einen besonderen Wert. Sie erleben ganzkörperliche taktil-kinästhetische Reize wie Nässe, Kälte, und machen Erfahrungen des Schwebens, Sinkens, Getragenwerdens und Gleitens. Diese elementaren Sinneseindrücke wirken oft auch im affektiven Erleben. Die Schule schafft für alle Schülerinnen und Schüler kontinuierlich und regelmäßig die Möglichkeit, sich mit dem Element Wasser vertraut zu machen, sich im Wasser bewegen zu lernen und entsprechend den individuellen Fähigkeiten sich über Wasser zu halten und zu schwimmen. Damit trägt die Schule auch zur Sicherheit der Schülerinnen und Schüler bei.

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D50 Welche Möglichkeiten zur Bewegung im Wasser und zum Schwimmen bietet die Schule im eigenen Schulgelände sowie in öffentlichen Bade- und Schwimm-anlagen?	Die Schülerinnen und Schüler K63 erfahren Eigenschaften des Wassers (zum Beispiel Auftrieb, Temperatur, Widerstand) und reagieren darauf
D51 Welche Kontakte und Möglichkeiten der Zusammenarbeit bestehen zu Vereinen (zum Beispiel DLRG) und weiteren Partnern?	K64 hantieren und spielen mit Materialien im Wasser
D52 Welche Möglichkeiten zur fachlichen Weiterbildung hinsichtlich Sicherheit und Gesunderhaltung bestehen für die Lehrkräfte?	K65 halten sich angstfrei im Wasser auf K66 bewegen sich im Wasser selbstständig
D53 Wie informiert sich die Schule über Ängste, gesundheitliche Bedingungen und Kompetenzen ihrer Schülerinnen und Schüler und welche Konsequenzen werden daraus gezogen?	K67 spielen im Wasser (Kreisspiele, Ballspiele) K68 bewegen sich im tiefen Wasser (mit Hilfsmittel) fort
D54 Wie kann den Schülerinnen und Schülern ein angstfreier, freudvoller Umgang mit dem Wasser ermöglicht werden?	K69 gleiten im Wasser K70 bewegen sich im Wasser mit einem individuellen Schwimmstil fort
D55 Wie bereitet die Schule auf den Erwerb von Schwimmabzeichen vor?	K71 führen schwimmartspezifische Arm- und Beinbewegungen aus
D56 Wie vermittelt die Schule die Bade- und Hygieneregeln?	K72 koordinieren schwimmartspezifische Arm- und Beinbewegungen K73 verbinden den schwimmartspezifischen Bewegungsablauf mit der Atmung K74 können Brustschwimmen/Kraulschwimmen/Rückenschwimmen

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
	<p>K75 wenden Techniken zur Erhöhung der Schnelligkeit an</p> <p>K76 springen vom Beckenrand, Startblock beziehungsweise vom Sprungbrett ins Wasser</p> <p>K77 tauchen das Gesicht ins Wasser</p> <p>K78 tauchen in die Tiefe</p> <p>K79 tauchen Strecken</p> <p>K80 kennen die Baderegeln</p>
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B55 Annäherung an das Element Wasser (Wassergewöhnung)</p> <p>B56 Spielen im und unter Wasser (mit verschiedenen Materialien, Partnerinnen/Partnern, Regelspiele)</p> <p>B57 Schwimmen und Schwimmtechniken</p> <p>B58 Tauchen und Springen</p> <p>B59 Schwimmbadregeln</p> <p>B60 Sicherheit (Bade- und Hygieneregeln, Selbst- und Fremddrettung)</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E29 gewöhnt sich an die spezifische Umgebung im Schwimmbad oder Freibad, empfindet sie zunehmend als angenehm</p> <p>E30 lässt sich im Wasser bewegen und bewegt sich zunehmend selbst und überwindet Scheu und Ängste gegenüber dem Aufenthalt im Wasser</p> <p>E31 experimentiert mit dem eigenen Körper und vielfältigen Materialien</p> <p>E32 ahmt spielerische Elemente nach und gewinnt durch diese Erkundungen Zutrauen und Sicherheit</p> <p>E33 erhält Sicherheit und Vertrauen, indem jeder Schritt bildlich vorweggenommen wird, kann Angst abbauen, indem sie/er weiß, was als nächstes kommt</p> <p>E34 bewegt sich auf unterschiedliche Art und Weise im niedrigen und/oder tiefen Wasser</p> <p>E35 baut in Gesprächen mit Lehrkräften oder Mitschülerinnen und Mitschülern die Scheu und Angst vor Wasser ab</p>
Bezüge und Verweise	
<p>B PER 2.1.3 Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung</p> <p>B SEL 2.1.4 Interessen und Freizeit</p> <p>C SU 2.1.3.1 Naturphänomene</p>	

2.1.8 Fahren – Rollen – Gleiten

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

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

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D57 Unter welchen Aspekten erfolgt beim Fahren, Rollen und Gleiten im Freien die Auswahl des Geländes?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>K81 beherrschen Grundtechniken im Umgang mit Fahr, Roll- und Gleitgeräten (zum Beispiel Losfahren, Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Kurven fahren, Hindernissen ausweichen, Bremsen, Anhalten, Sturzsituationen erkennen und vermeiden)</p> <p>K82 bewegen sich mit dem Gerät in natürlicher oder gestalteter Umgebung kontrolliert und vorausschauend unter Berücksichtigung von Material, Geschwindigkeit, Raum und Gelände</p> <p>K83 bewältigen mit Fahr, Roll- und Gleitgeräten vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen</p> <p>K84 gehen mit komplexen und wagnisreichen Situationen verantwortungsvoll um</p> <p>K85 erkennen Gefahrensituationen für sich und andere beim Fahren, Rollen oder Gleiten und schätzen diese angemessen ein</p> <p>K86 halten vereinbarte Sicherheits- und Ordnungsmaßnahmen ein</p>
<p>D58 Wie erfolgt die Verknüpfung mit dem Lebensfeld Selbstständiges Leben – Mobilität und Freizeit?</p>	
<p>D59 Welche Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit den Eltern sind erforderlich?</p>	
<p>D60 Wie organisiert die Schule sportorientierten Unterricht in Neigungsgruppen (zum Beispiel Mountainbike-AG, Aktionstage zu Skilanglauf)?</p>	
<p>D61 Welche Möglichkeiten werden genutzt, um eine adäquate Ausstattung mit Geräten zu gewährleisten? Wie lässt sich die Wartung von Geräten als Teil des Unterrichts sinnvoll gestalten?</p>	
<p>D62 Welche Möglichkeiten zu einer Kooperation mit Expertinnen und Experten gibt es an der Schule?</p>	
<p>D63 Wie können die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Ideen, Erfahrungen und Geräte einbringen?</p>	
<p>D64 Welche Möglichkeiten bieten Schulalltag und Schulgelände, um Erfahrungen zum Fahren, Rollen und Gleiten zu sammeln?</p>	

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D65 Wie können Bewegungsanforderungen festgelegt werden (zum Beispiel Rollbrettführerschein)?</p>	<p>K87 kennen die Funktion erforderlicher Schutzausrüstung und verwenden diese angemessen</p>
<p>D66 Wie können die Schülerinnen und Schüler zu einem rücksichtsvollen Verhalten beim Fahren, Rollen und Gleiten angeleitet werden?</p>	<p>K88 kennen Verhaltensregeln beim Sport treiben in der Natur und verhalten sich beim Fahren, Rollen oder Gleiten umweltgerecht</p>
<p>D67 Welche besonderen Sicherheitsmaßnahmen (zum Beispiel Schutzausrüstung, sachgerechter Geräteumgang) gilt es zu berücksichtigen?</p>	<p>K89 übertragen gelernte Techniken in andere Situationen und nutzen ein Gerät zum Rollen, Fahren oder Gleiten in außerschulischen Kontexten in ihrer Freizeit</p>
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B61 Fahren mit unterschiedlichen Fahrzeugen auf dem Pausenhof (Dreirad, Buggy, Pedalroller)</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler E36 erlebt die Geschwindigkeit sowie die Flieh- und Beschleunigungskräfte</p>
<p>B62 Üben von Grundtechniken in vielfältigen spielerischen, aber auch stark strukturierten, gebundenen Situationen (zum Beispiel Losfahren, Beschleunigen, Fahrtrichtung ändern, Kurven fahren, Hindernissen ausweichen, Bremsen, Anhalten)</p>	<p>E37 hält das Gleichgewicht auf einem Gerät E38 bewegt sich mit dem Gerät auf unterschiedliche Art und Weise fort E39 imitiert Bewegungsabläufe auf einem Gerät anhand von Videoaufnahmen oder Vormachen</p>
<p>B63 Spiele mit/auf dem Roller beziehungsweise Fahrrad (Linienfangen, Rollerfußball mit Wasserball auf Kegel-tore, „Feuer – Wasser – Sturm“, „Rollerbrennball“)</p>	<p>E40 verwendet Begriffe für Grundtechniken</p>
<p>B64 Wagnissituationen und deren Bewältigung: Balancieren, Hindernisse bewältigen, Sprünge wagen, Anstiege und Abfahren bewältigen</p>	
<p>B65 Übungen zum sicheren Hinfallen</p>	
<p>B66 Präsentation von Kunststücken</p>	
<p>B67 Geschicklichkeitsparcours</p>	
<p>B68 Fahrzeugführerschein (als Berechtigung, um in der Pause frei Foot-Twister fahren zu dürfen)</p>	
<p>B69 Mountainbikefahrtechnik im Gelände</p>	
<p>B70 Schutzausrüstung</p>	
<p>B71 Sicherheits- und Rücksichtsregeln beim Fahren, Rollen und Gleiten</p>	

Bezüge und Verweise			
B	PER	2.1.3	Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung
B	SEL	2.1.4	Interessen und Freizeit
B	SEL	2.1.5	Mobilität
C	AES	2.1.4	Nachhaltigkeit und Umweltschutz
C	M	2.1.2	Raum und Form
C	SU	2.1.4.1	Orientierung im Raum
C	SU	2.1.4.2	Mobilität und Verkehr
C	T	2.1.1.1	Technische Entwicklungen
I	GS	BSS	3.2.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten
I	GS	BSS	3.1.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten
I	SEK1	SPO	3.2.2.2 Fahren – Rollen – Gleiten

2.1.9 Miteinander und gegeneinander kämpfen

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

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D68 Wie können die Schülerinnen und Schüler Berührungängste abbauen?	Die Schülerinnen und Schüler K90 bauen Vertrauen auf und lassen Körperkontakt zu
D69 Wie können sie eigene Grenzen erkennen und aufzeigen sowie unangenehme Berührungen benennen?	K91 nehmen Bewegungen des Gegenübers wahr und reagieren darauf
D70 Inwieweit werden die Grenzen und Neigungen einzelner Schülerinnen und Schüler berücksichtigt?	K92 lernen Grenzen des eigenen Körpers kennen
D71 Wie können einfache Regeln und Rituale zu einem gelingenden Raufen, Ringen und Kämpfen beitragen?	K93 kämpfen um Gegenstände und erleben so ihren angemessenen Krafteinsatz K94 raufen und kämpfen in Gruppenspielen um Gegenstände und miteinander
D72 Wie können Kämpfe um Gegenstände einen Einstieg in das Raufen, Ringen und Kämpfen ermöglichen?	K95 bringen ihr Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht und setzen ihre Kraft situationsangemessen ein, ohne einander zu verletzen
D73 Welche Gruppenkampfspele bieten die Möglichkeit, die Schülerinnen und Schüler für das Kämpfen zu begeistern?	K96 erproben und vergleichen in einfachen Spiel- und Übungsformen ihre Kraft und Geschicklichkeit
D74 Welche einfachen Regeln und Rituale sind für ein gelingendes Raufen, Ringen und Kämpfen erforderlich, die auch in freien Pausen- und Spielzeiten gelten?	K97 beachten Stoppsignale des Gegenübers und halten diese ein K98 halten sich an gemeinsam erarbeitete Rituale und Regeln

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
	<p>K99 erlernen elementare Grifftechniken (zum Beispiel Ziehen, Schieben, Drücken) und wenden diese in spielerischen Kämpfen an</p> <p>K100 respektieren ihr Gegenüber in spielerischen Rauf-, Ring- und Kampfsituationen</p> <p>K101 raufen, ringen und kämpfen nach vorgegebenen und gemeinsam vereinbarten Regeln</p> <p>K102 erfahren Selbstvertrauen in die eigenen Kräfte und Fähigkeiten</p>
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B72 Zieh-, Druck- und Schiebekämpfe – von wenig Körperkontakt zu viel Körperkontakt</p> <p>B73 Kämpfe um Gegenstände in der Gruppe</p> <p>B74 Kämpfe um Gegenstände mit der Partnerin / dem Partner</p> <p>B75 Regelentwicklung bei Kämpfen in der Gruppe und mit der Partnerin / dem Partner</p> <p>B76 Zweikämpfe am Boden</p> <p>B77 Zweikämpfe im Stand</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E41 erlebt sich als selbstwirksam durch die Wirkung des eigenen Krafteinsatzes</p> <p>E42 nimmt ihre/seine eigenen Kräfte wahr</p> <p>E43 benennt und befolgt einfache Regeln</p> <p>E44 kontrolliert den Krafteinsatz</p> <p>E45 demonstriert und benennt einfache Haltegriffe am Boden für Mitschülerinnen und Mitschüler</p> <p>E46 befreit sich aus einfachen Haltegriffen am Boden</p> <p>E47 kämpft fair und mit angemessenem Einsatz, um ihre Partnerin / seinen Partner festzuhalten</p> <p>E48 erkennt Gefahrensituationen und kämpft verantwortungsbewusst</p>
Bezüge und Verweise	
<p>B PER 2.1.1 Wahrnehmung der eigenen Person</p> <p>B PER 2.1.4 Identität und Selbstbild</p> <p>B SEL 2.1.4 Interessen und Freizeit</p> <p>B SOZ 2.1.2 Beziehungen gestalten und pflegen</p> <p>P GS BSS 2.2 Personalkompetenzen – Persönlichkeit und Identität</p> <p>P GS BSS 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung</p> <p>I GS BSS 3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen</p> <p>I GS BSS 3.2.2 Spielen – Spiele</p> <p>I GS BSS 3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen</p> <p>L BTV 2 Werteorientiertes Handeln</p> <p>L PG 1 Wahrnehmung und Empfindung</p> <p>L PG 2 Selbstregulation und Lernen</p>	

2.1.10 Erlebnispädagogik

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

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D75 Wie kann die nähere Umgebung innerhalb und außerhalb des Schulgeländes zum Erlebnisraum für die Schülerinnen und Schüler genutzt werden?</p> <p>D76 Wie wird den Schülerinnen und Schülern die Teilhabe an erlebnisintensiven und abenteuerlichen Aktivitäten ermöglicht (zum Beispiel Hilfsmittel, Unterstützung)?</p> <p>D77 Wie können erlebnispädagogische Elemente in einen rhythmisierten Schulalltag integriert werden?</p> <p>D78 Wie kann den Schülerinnen und Schülern ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur nahegebracht werden?</p> <p>D79 Wie oder woher erhält die Schule eine fachliche Unterstützung für verschiedene Varianten erlebnispädagogischer Angebote?</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>K103 bewegen sich in ihrer natürlichen Umgebung und erleben und nutzen die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung</p> <p>K104 achten und schätzen ihre natürliche Umwelt</p> <p>K105 kommunizieren im Rahmen kooperativer Spiele miteinander und entwickeln gemeinsame Strategien</p> <p>K106 entwickeln Vertrauen in eigene Fähigkeiten und lernen eigene Grenzen zu akzeptieren</p> <p>K107 erleben Wagnis und Risiko</p> <p>K108 schätzen äußere Umstände, Gefahren und eigene Handlungsmöglichkeiten angemessen ein</p> <p>K109 beschreiben und reflektieren das Erlebte</p> <p>K110 erfahren und erteilen Hilfestellung und Unterstützung anderer und entwickeln gegenseitiges Vertrauen</p>
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B78 Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele im Schulgebäude und auf dem Schulhof</p> <p>B79 Bewältigen natürlicher oder arrangierter Bewegungslandschaften</p> <p>B80 Wald erleben (Blindenführung durch den Wald, Lager bauen, Naturmandala legen, Waldkugelbahn bauen, unwegsames Gelände bewältigen)</p> <p>B81 Landschaften im Dunkeln</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E49 erlebt die besondere Beschaffenheit des Waldes als Impuls für veränderte Bewegungsformen und reagiert darauf</p> <p>E50 bewegt sich auf unterschiedlichem Untergrund (zum Beispiel Gras, Lehm, Waldboden, Ästen oder Laub) passt das Bewegungsverhalten an, erfährt oder gibt anderen Hilfestellung</p> <p>E51 entwickelt eigene Spiel- und Bewegungs-ideen und bezieht andere hierbei spielerisch ein</p>

Beispielhafte Inhalte		Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten	
B82	Landschaften zu verschiedenen Jahreszeiten	E52	erkennt eigene Grenzen und gefährliche Situationen, sieht sie voraus, spricht darüber und plant das eigene Vorgehen
B83	Touren erleben (zum Beispiel Radwandern, Kanutour, Schneeschuhwandern, Wandern, Bergsteigen, Klettern)	E53	findet Wege selbstständig und auf Plänen
B84	Schnitzeljagd im Gelände	E54	kommuniziert in der Gruppe über Lösungsmöglichkeiten
Bezüge und Verweise			
B	PER	2.1.1	Wahrnehmung der eigenen Person
B	PER	2.1.2	Selbstregulation und Selbststeuerung
B	PER	2.1.3	Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung
B	PER	2.1.4	Identität und Selbstbild
B	SEL	2.1.4	Interessen und Freizeit
B	SEL	2.1.5	Mobilität
B	SOZ	2.1.2	Beziehungen gestalten und pflegen
B	SOZ	2.1.3	Kommunikation
C	AES	2.1.4	Nachhaltigkeit und Umweltschutz
C	D	2.1.1	Sprechen und Zuhören / Kommunikation
I	GS	BSS	3.1.8.1 Erlebnispädagogik
I	GS	BSS	3.2.8.1 Erlebnispädagogik

2.1.11 Trendsportarten / Regionale Sportarten

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Bewegungsrepertoire durch die Ausübung aktueller Trendsportarten und regionaler Sportarten. Im Vordergrund steht die Freude an Aktivität und Bewegung. Die Schülerinnen und Schüler nutzen darin enthaltene Gelegenheiten zu einer erfüllenden Freizeitgestaltung, zur Selbstbestimmung und zur gesellschaftlichen Teilhabe durch gemeinsame Aktivitäten mit Spielkameraden, in der Peergroup oder im Verein.

Die Auswahl angeführter Sportarten nennt Beispiele und ist erweiterbar. Die Schule achtet auf eine gute Vorbereitung des Einstiegs in verschiedene Sportarten in geschütztem Rahmen.

Denkanstöße		Kompetenzspektrum	
D80	Welche Bewegungsmöglichkeiten haben einen aktuellen Lebensweltbezug für die Kinder und Jugendlichen?	Die Schülerinnen und Schüler	
D81	Welche Möglichkeiten zum Ausprobieren und Ausführen verschiedener Sportarten bietet die Schule?	K111	lernen aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten kennen und entwickeln Vorlieben
D82	Wie organisiert die Schule sportartorientierten Unterricht in Neigungsgruppen?	K112	betreiben aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten
		K113	nutzen öffentliche und nichtöffentliche Sport- und Freizeitmöglichkeiten in ihrer Umgebung
		K114	bewegen sich in ihrer natürlichen Umgebung und erleben und nutzen die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
<p>D83 Wie werden für die Schülerinnen und Schüler Hilfsmittel beziehungsweise Hilfestellungen zur Ausübung von Sportarten angeboten?</p> <p>D84 Welche Möglichkeiten zur Kooperation werden genutzt?</p> <p>D85 Wie kann wirkungsvoll auf außerschulische sportliche Angebote hingewiesen werden?</p> <p>D86 Wie wird die Entwicklung von körperlicher Fitness und Gesundheitsbewusstsein gefördert?</p> <p>D87 Wie kann den Schülerinnen und Schülern ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur nahegebracht werden?</p> <p>D88 Welche Sportarten bieten sich in der Umgebung an?</p>	
Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B85 selbst gestaltete Freizeit</p> <p>B86 auf dem Spielplatz beziehungsweise dem Abenteuerspielplatz</p> <p>B87 im Wald</p> <p>B88 auf Plätzen und Straßen</p> <p>B89 auf dem Bolz- und Sportplatz</p> <p>B90 beim Reiten</p> <p>B91 auf dem Parcoursgelände</p> <p>B92 beim Wandern</p> <p>B93 beim Bouldern oder Toprope-Klettern</p> <p>B94 beim Wintersport (Skilanglauf, Schneeschuhwandern, Schlittenfahren, Ski Alpin, Snowboard, Eislauf)</p> <p>B95 auf dem Wasser (zum Beispiel Kanu, Rudern, Paddeln)</p> <p>B96 öffentliche Angebote nutzen (zum Beispiel Sportverein, Tanzkurs, Lauffreize und Volksläufe, Fitness-Studio)</p> <p>B97 Zirkus-, Theater- oder Akrobatik-Gruppe</p> <p>B98 Kegeln</p> <p>B99 Yogakurs</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E55 nimmt Positionsveränderungen, Fliehkräfte und Erschütterungen beim Überqueren eines Hindernisses mit dem Rollstuhl auf dem Abenteuerspielplatz wahr und gestaltet diese durch Kommunikation aktiv mit</p> <p>E56 sucht selbst nach geeigneten Bewegungsformen und erprobt diese, beim Schaukeln oder Wippen</p> <p>E57 verabredet sich mit Mitschülerinnen und Mitschülern zum Besuch des Spielplatzes am Nachmittag</p> <p>E58 spielt auf dem Abenteuerspielplatz Rollenspiele wie das Piratenspiel</p>

Bezüge und Verweise			
B	PER	2.1.1	Wahrnehmung der eigenen Person
B	PER	2.1.2	Selbstwirksamkeit und Selbstbestimmung
B	SEL	2.1.4	Interessen und Freizeit
C	AES	2.1.4	Nachhaltigkeit und Umweltschutz
C	M	2.1.2	Raum und Form
I	GS	BSS	3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten
I	GS	BSS	3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten

2.1.12 Orientierung – Sicherheit – Hygiene

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

Denkanstöße	Kompetenzspektrum
D89 Wie werden die Schülerinnen und Schüler zur Übernahme von Verantwortung angeregt?	Die Schülerinnen und Schüler K115 orientieren sich räumlich in den Sportstätten
D90 Welche Bedeutung haben die vermittelten Verhaltensweisen und Regeln für den Alltag der Schülerinnen und Schüler?	K116 nehmen eigene körperliche Bedürfnisse wahr und teilen sie mit K117 wenden Mittel der Körperpflege an
D91 Welches Maß an Absicherung ist nötig, damit die Schülerinnen und Schüler ein eigenes Sicherheitsempfinden entwickeln können?	K118 verrichten Hygienemaßnahmen vor und nach dem Sport (zum Beispiel duschen, Kleidung wechseln)
D92 Welche Sicherheits- und Hilfestellungen können tatsächlich von den Schülerinnen und Schülern übernommen werden, welche muss die Lehrkraft übernehmen?	K119 halten Sicherheits- und Verhaltensregeln ein K120 führen Sicherheitsmaßnahmen durch (zum Beispiel Schmuck ablegen, angemessene Sportkleidung tragen)
D93 Wie werden schulische und häusliche Routinen zur Körperpflege abgestimmt?	K121 gehen verantwortlich mit Sportstätten und dem Geräteraum um
D94 Welche Unterstützung bietet die Schule, dass sich die Schülerinnen und Schüler in Sportstätten zurechtfinden (zum Beispiel Piktogramme)?	K122 benennen Geräte und bauen und transportieren diese gegebenenfalls mit Hilfestellung sachgerecht auf, ab K123 helfen einander durchführen und tragen bei Bewegungsabläufen K124 erkennen Gefahrensituationen

Beispielhafte Inhalte	Exemplarische Aneignungs- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>B100 Ablegen von Schmuck</p> <p>B101 Ordnung im Geräteraum, schonender Umgang mit Sportgeräten, Sauberkeit, Aufräumen</p> <p>B102 Raumstruktur der Sportstätte, Weg zur Turnhalle / zum Schwimmbad</p> <p>B103 zweckmäßige Sportkleidung</p> <p>B104 gegenseitige Hilfestellung (zum Beispiel bei Vertrauensspielen, turnerischen Übungen, beim Balancieren, Blindenführung)</p> <p>B105 Körperpflege nach dem Sport</p>	<p>Die Schülerin oder der Schüler</p> <p>E59 nimmt durch assistierende Körperpflege Druck, Temperatur, Berührung, Wasser, Seife oder Ähnliches wahr, beteiligt sich durch somatischen Dialog aktiv an der Pflegesituation und entwickelt so ein Gefühl für den eigenen Körper</p> <p>E60 wäscht sich situationsbezogen und routinemäßig selbstständig die Haare nach dem Schwimmunterricht</p> <p>E61 entnimmt einer Bildanleitung die Handlungsschritte zum Reinigen des Körpers nach dem Sport</p>
Bezüge und Verweise	
<p>B SEL 2.1.2.1 Selbstversorgung und Gesundheit</p> <p>C AES 2.1.2 Gesundheit</p> <p>C M 2.1.2 Raum und Form</p> <p>P GS BSS 2.3 Sozialkompetenz</p> <p>I GS BSS 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>I GS BSS 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene</p> <p>L PG 4 Körper und Hygiene</p> <p>L PG 8 Sicherheit und Unfallschutz</p>	

3 Anhang

3.1 Verweise

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

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

Im Folgenden wird jeder Verweistyp beispielhaft erläutert.

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

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

3.2 Abkürzungen

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

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

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

Fächer	
AES	Alltagskultur, Ernährung und Soziales
BIO	Biologie
BK	Bildende Kunst
BMB	Basiskurs Medienbildung
BNT	Biologie, Naturphänomene und Technik
BSS	Bewegung, Spiel und Sport
CH	Chemie
D	Deutsch

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

IMPRESSUM

Kultus und Unterricht	Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Ausgabe C	Bildungsplanhefte
Herausgeber	Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Postfach 103442, 70029 Stuttgart in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung, Stuttgart (www.zsl.kultus-bw.de)
Internet	www.bildungsplaene-bw.de
Verlag und Vertrieb	Neckar-Verlag GmbH, Villingen-Schwenningen
Urheberrecht	Die fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion des Satzes beziehungsweise der Satzordnung für kommerzielle Zwecke nur mit Genehmigung des Herausgebers.
Bildnachweis	Robert Thiele, Stuttgart
Gestaltung	Ilona Hirth Grafik Design GmbH, Karlsruhe
	Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber.
	Alle eingesetzten beziehungsweise verarbeiteten Rohstoffe und Materialien entsprechen den zum Zeitpunkt der Angebotsabgabe gültigen Normen beziehungsweise geltenden Bestimmungen und Gesetzen der Bundesrepublik Deutschland. Der Herausgeber hat bei seinen Leistungen sowie bei Zulieferungen Dritter im Rahmen der wirtschaftlichen und technischen Möglichkeiten umweltfreundliche Verfahren und Erzeugnisse bevorzugt eingesetzt.
	<i>Juli 2022</i>
Bezugsbedingungen	Die Lieferung der unregelmäßig erscheinenden Bildungsplanhefte erfolgt automatisch nach einem festgelegten Schlüssel. Der Bezug der Ausgabe C des Amtsblattes ist verpflichtend, wenn die betreffende Schule im Verteiler (abgedruckt auf der zweiten Umschlagseite) vorgesehen ist (Verwaltungsvorschrift vom 22. Mai 2008, K.u.U. S. 141). Die Bildungsplanhefte werden gesondert in Rechnung gestellt. Die einzelnen Reihen können zusätzlich abonniert werden. Abbestellungen nur halbjährlich zum 30. Juni und 31. Dezember eines jeden Jahres schriftlich acht Wochen vorher bei der Neckar-Verlag GmbH, Postfach 1820, 78008 Villingen-Schwenningen.



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT