BILDUNGSPLAN DER GRUNDSCHULE

Bildungsplan 2016

Bewegung, Spiel und Sport

Bildung,
die allen
gerecht wird
Das Bildungsland

Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

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

Stuttgart, den 23. März 2016

BILDUNGSPLAN DER GRUNDSCHULE

Vom 23. März 2016 Az. 32-6510.20/370/290

I. Der Bildungsplan der Grundschule tritt am 1. August 2016 mit der Maßgabe in Kraft, dass er erstmals für die Schülerinnen und Schüler Anwendung findet, die im Schuljahr 2016/2017 in die Klassen 1 und 2 eintreten.
Gleichzeitig tritt der Bildungsplan für die Grundschule vom 21. Januar 2004 (Lehrplanheft 1/2004) mit der Maßgabe außer Kraft, dass er letztmals für die Schülerinnen und Schüler gilt, die vor dem Schuljahr 2016/2017 in die Klasse 2 eingetreten sind.

K.u.U., LPH 1/2016

BEZUGSSCHLÜSSEL FÜR DIE BILDUNGSPLÄNE DER ALLGEMEIN BILDENDEN SCHULEN 2016

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

Nummerierung der kommenden Bildungspläne der allgemein bildenden Schulen:

LPH 1/2016 Bildungsplan der Grundschule, Reihe A Nr. 10
LPH 2/2016 Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I, Reihe S Nr. 1
LPH 3/2016 Bildungsplan des Gymnasiums, Reihe G Nr. 16
LPH 4/2016 Bildungsplan der Oberstufe an Gemeinschaftsschulen, Reihe O Nr. 1

Der vorliegende Fachplan *Bewegung, Spiel und Sport* ist als Heft Nr. 15 Bestandteil des Bildungsplans der Grundschule, der als Bildungsplanheft 1/2016 in der Reihe A erscheint, und kann einzeln bei der Neckar-Verlag GmbH bezogen werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb ... 3
1.1 Bildungswert von Bewegung, Spiel und Sport ... 3
1.2 Kompetenzen ... 5
1.3 Didaktische Hinweise ... 7

2. Prozessbezogene Kompetenzen ... 10
2.1 Bewegungskompetenz – Koordination und Kondition ... 10
2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität ... 10
2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung ... 11

3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen ... 12
3.1 Klassen 1/2 ... 12
3.1.1 Körperwahrnehmung ... 12
3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel ... 14
3.1.3 Laufen – Springen – Werfen ... 16
3.1.4 Bewegen an Geräten ... 17
3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen ... 18
3.1.6 Bewegungskünste ... 20
3.1.7 Bewegen im Wasser ... 21
3.1.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern ... 23
3.1.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten ... 23
3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen ... 24
3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten ... 25
3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene ... 27
3.2 Klassen 3/4 ... 28
3.2.1 Körperwahrnehmung ... 28
3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel ... 29
3.2.3 Laufen – Springen – Werfen ... 31
3.2.4 Bewegen an Geräten ... 32
3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen ... 33
3.2.6 Bewegungskünste ... 34
3.2.7 Bewegen im Wasser ... 35
3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern ... 37
3.2.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten ... 37
3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen ... 38
3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten ... 39
3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene ... 41

4. Anhang 42
4.1 Übersicht von Bewegung, Spiel und Sport 42
4.2 Verweise 43
4.3 Abkürzungen 45
4.4 Spiele zur Schulung der exekutiven Funktionen 46
4.5 Geschlechtergerechte Sprache 47
4.6 Besondere Schriftauszeichnungen 47

1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

1.1 Bildungswert von Bewegung, Spiel und Sport

Bewegung, Spiel und Sport sind unverzichtbare Bestandteile zur ganzheitlichen Bildung und Erziehung von Kindern und eröffnen ihnen den Zugang zur Welt und zu sich selbst. Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche und alltägliche Bewegungsanlässe bietet und der Tatsache, dass Schule immer mehr im Ganztag stattfindet, kommt der Körper- und Bewegungsbildung in einem rhythmisierten Schultag eine wesentliche Bedeutung zu. In einer bewegungsgerecht gestalteten schulischen Lernumgebung erleben die Kinder einen natürlichen Wechsel zwischen einerseits konzentriert kognitivem und motorischem Lernen und Anstrengen und andererseits notwendigen Erholungsphasen mit Entspannung und Selbstbestimmung.

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

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

Beitrag von Bewegung, Spiel und Sport zu den Leitperspektiven

In welcher Weise Bewegung, Spiel und Sport einen Beitrag zu den Leitperspektiven leisten, wird im Folgenden dargestellt:

- **Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)**
  Im Sinne der Leitperspektive „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ betreiben die Schülerinnen und Schüler Sport zu allen Jahreszeiten und bei jeder Witterung, lernen dabei ihre natürliche Umwelt besser kennen und gehen achtsam mit ihr um.
- **Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)**
  Die Leitperspektive „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ zielt auf die Förderung von Respekt, gegenseitiger Achtung und Wertschätzung von Verschiedenheit, damit sich die Schülerinnen und Schüler frei und ohne Angst vor Diskriminierung bewegen können. Hierzu bieten Bewegung, Spiel und Sport vielfältige Möglichkeiten. Die Kinder handeln kooperativ, indem sie anderen helfen und selbst Hilfe annehmen. Sie lernen sich selbst und andere realistisch einzuschätzen, sich im Mit- und Gegeneinander fair zu verhalten, üben Toleranz, vermeiden Ausgrenzung, reagieren gewaltfrei, lernen Konfliktsituationen zu bewältigen und sich konstruktiv in Gruppenprozesse einzubringen.

- **Prävention und Gesundheitsförderung (PG)**
  Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass kontinuierliches Bewegen und Sporttreiben Grundlage einer gesunden Lebensführung sind und ihr Wohlbefinden maßgeblich beeinflussen. Wichtige Aspekte im Sinne der Leitperspektive „Prävention und Gesundheitsförderung“ sind Körperwahrnehmung, Anspannung und Entspannung, motorisches Lernen, wertschätzendes Handeln, sowie eine Stärkung der Selbstregulation.
- **Berufliche Orientierung (BO)**
  Bewegung, Spiel und Sport leisten einen wichtigen Beitrag zur beruflichen Orientierung, da sich die Kinder hier mit ihren Interessen sowie ihren Stärken und Potenzialen auseinandersetzen können. Schlüsselqualifikationen, die in der Leitperspektive „Berufliche Orientierung“ verankert sind, finden in Bewegung, Spiel und Sport ihre konkrete Anwendung.
- **Medienbildung (MB)**
  Die Leitperspektive „Medienbildung“ kann einen Beitrag zum Bewegungslernen leisten, indem Bewegungsabläufe in Bild- und Filmaufnahmen reflektiert werden können.
- **Verbraucherbildung (VB)**
  Die Leitperspektive „Verbraucherbildung“ bietet Orientierung in jenen Bereichen, in denen es um die Reflexion von Lebensgewohnheiten und daraus resultierenden Konsumentscheidungen geht. Mögliche Themenbereiche sind Gesundheit und Bewegung, sportgerechte Kleidung, Schutzausrüstung sowie Sport- und Spielgeräte.

1.2 Kompetenzen

Die übergeordnete Zielsetzung des Schulsports ist der Erwerb individueller Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport. Diese setzt sich aus grundlegenden prozessbezogenen und inhaltsbezogenen Kompetenzen dieses Faches zusammen. Kognitive Reflexionsfähigkeit ist begleitendes Element des prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzerwerbs.

Die Konzeption des Bildungsplans weist prozessbezogene Kompetenzen und Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen aus, die in ihrer Zusammenführung zu einem tragfähigen Gewebe werden, das – bezogen auf die Situation vor Ort und auf die Bedürfnisse der Kinder – individuell verfeinert und weiter gewoben wird.

Prozess- und inhaltsbezogene Kompetenzen sind eng miteinander verwoben. (© Landesinstitut für Schulsport, Schulkunst und Schulmusik)

Prozessbezogene Kompetenzen

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

Zu den prozessbezogenen Kompetenzen gehören:

- **Bewegungskompetenz im Allgemeinen**
- **Personalkompetenz, die die Identitätsbildung des Kindes stärkt**
- **Sozialkompetenz, die die gemeinschaftlichen Einsichten und Bereitschaften fördert**

Inhaltsbezogene Kompetenzen

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

Zu den inhaltsbezogenen Kompetenzen gehören:

- **Körperwahrnehmung**
- **Spielen – Spiele – Spiel**
- **Laufen – Springen – Werfen**
- **Bewegen an Geräten**
- **Tanzen – Gestalten – Darstellen**
- **Bewegungskünste**
- **Bewegen im Wasser**
- **Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern**
- **Orientierung – Sicherheit – Hygiene**

1.3 Didaktische Hinweise

Didaktische und methodische Leitlinie

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

Neben der Entwicklung von Bewegungskönnen ist auch die Entwicklung der Reflexionsfähigkeit über das erworbene Wissen und das eigene Können von Bedeutung.

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

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

Inhaltliche Vielfalt und Differenzierung

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

Bewegungsintensität

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

Mitwirkung

Altersangemessene Handlungs- und Entscheidungsspielräume für die Schülerinnen und Schüler 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 Einfälle und Improvisationen im Schulsport bleiben. Darüber hinaus ist es unerlässlich, die Schülerinnen und Schüler systematisch zum verantwortlichen Helfen und Mitwirken zu befähigen (zum Beispiel Auf- und Abbau von Geräten und Stationen, Messen, Helfen und Sichern). Die Kinder lernen besonders motiviert und nachhaltig, wenn Aufgaben- und Übungsformen so oft wie möglich in spielerischer Form angeboten oder mit Spielideen verknüpft werden.

Pädagogische Leitlinie

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

Erziehung zum Sport
Bewegung, Spiel und Sport bieten den Kindern Gelegenheit, durch aktive Auseinandersetzung in vielfältigen sportlichen Handlungssituationen Bewegungskompetenz zu erwerben. Damit erschließen sie sich eine vielfältige Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur und können diese an ihre eigenen Bedürfnisse anpassen.

Erziehung im und durch Sport
Bewegung, Spiel und Sport bieten Kindern Raum, diese unter unterschiedlichen Sinnperspektiven auszuüben und zielen darauf ab, eine zukünftige verantwortliche Teilnahme am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen.

Mehrperspektivität

Der Unterricht ist so zu gestalten, dass die Kinder verschiedene sportpädagogische Perspektiven erleben können:

- **Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern**
  Mithilfe von unterschiedlichen Bewegungsaufgaben und durch vielfältiges Ansprechen der Sinne wird die Wahrnehmungsfähigkeit verbessert (sich und andere wahrnehmen). Es werden die Sinne geschärft, körperliche, emotionale und soziale Eindrücke gesammelt und die allgemeine Lernfähigkeit gefördert. Auch die Fähigkeit zu Anspannung und Entspannung sowie die Freude an neuen Körpererfahrungen gehören in diesen Bereich.
- **Das Leisten erfahren und reflektieren**
  Kinder lernen „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich kennen, in dem man durch kindgemäße Formen des Übens Erfolge erzielen kann. Eine wichtige Aufgabe besteht darin, die Lern- und Leistungsbereitschaft zu fördern, eine positive Einstellung zur Anstrengung zu entwickeln, sich Leistungsanforderungen zu stellen und die eigene Leistungsfähigkeit sowie die Selbstregulation zu verbessern. Den Zusammenhang von Anstrengung und erweitertem Können zu erschließen, trägt zur Persönlichkeitsentwicklung bei. Leistung ist abhängig von individuellen Vorausset-

zungen. Die Erfahrung des individuellen Leistungsfortschritts hat Vorrang vor dem Vergleich mit den Leistungen anderer.

- **Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten**
  Die Kinder spielen in und mit Bewegung, drücken sich durch Bewegung aus und können über Bewegung mit anderen kommunizieren und Bewegungsideen gestalten.
- **Etwas wagen und verantworten**
  Unter Einhaltung von Sicherheitsaspekten ist die Wahrnehmung der eigenen Fähigkeiten und Grenzen in herausfordernden Situationen mit unsicherem Ausgang eine wichtige Erfahrung und Kompetenz. Die Kinder entwickeln eine realistische Selbsteinschätzung und lernen, zu ihrer Angst zu stehen, sie zu überwinden und Verantwortung für sich selbst und andere zu übernehmen.
- **Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen**
  Durch gezielte Aufgabenstellungen wird kooperatives Verhalten gefördert. Gemeinsames Planen und Verantworten fördern Selbstständigkeit und Kooperationsfähigkeit, welche wichtige Voraussetzungen für den Lernerfolg sind. Auch Kinder mit besonderem Förderbedarf können durch eine entsprechende Aufgabenentwicklung und Rollenverteilung gut integriert werden.
- **Gesundheitsbewusstsein entwickeln**
  Durch eigene körperliche Aktivität erfahren die Kinder die Bedeutung von Bewegung, Spiel und Sport für ihr Wohlbefinden. Im Zusammenspiel aller Fächer übernimmt „Bewegung, Spiel und Sport“ eine zentrale Rolle bei der Entwicklung eines Gesundheitsbewusstseins.

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

Der mehrperspektivisch ausgerichtete Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht bietet vielfältige Ansatzpunkte für inklusiven Unterricht.

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

Bewegung, Spiel und Sport bauen Brücken zum außerschulischen Sport. Diese bieten den Kindern die Gelegenheit, selbstbestimmt ihren sportlichen Neigungen nachzugehen und Anregungen und Einstellungen für ein lebenslanges Bewegen zu gewinnen. Durch die Zusammenarbeit mit Sportvereinen und anderen Kooperationspartnern öffnet sich die Schule dem örtlichen Umfeld und ermöglicht so Lernerfahrungen an außerschulischen Lernorten.

2. Prozessbezogene Kompetenzen

2.1 Bewegungskompetenz – Koordination und Kondition

Die Schülerinnen und Schüler erwerben spielerisch Bewegungskompetenz durch vielfältige Bewegungserfahrungen in unterschiedlichen Handlungssituationen, in denen sie sich mit bewegungs- und sportbezogenen Anforderungen auseinandersetzen. Außerschulische Lernorte sowie die Kooperation der Schule mit außerschulischen Partnern sind als unterstützende Elemente in einem rhythmisierten Bewegungsalltag der Kinder zu verankern.

Da die Bewegungskompetenz sich in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen findet, wird auf separate Verweise verzichtet.

Die Schülerinnen und Schüler können
1. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten entwickeln und diese anwenden
2. altersgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen
3. Bewegungen gestalten und sich mit und durch Bewegung ausdrücken

2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihren Körper bewusst wahr und setzen sich individuelle Lern- und Leistungsziele. Regelmäßige physiologische Reizsetzungen steigern das physische und psychische Wohlbefinden der Kinder. Vielfältige mehrperspektivische Bewegungserfahrungen tragen zur Stärkung ihrer Persönlichkeit bei. Die Selbstregulation mit gut ausgebildeten exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Verhaltens- und Aufmerksamkeitskontrolle und kognitive Flexibilität) unterstützt das erfolgreiche Lernen in allen schulischen Bereichen.

Die Schülerinnen und Schüler können
1. sich selbst und ihren Körper wahrnehmen, ihn akzeptieren und mit ihm verantwortungsvoll umgehen (Selbstverantwortung, Selbsteinschätzung, Selbstwertgefühl)
2. körperliche Reaktionen und die Veränderbarkeit des Körpers durch sportliche Reizsetzungen kennenlernen und sich dazu äußern
3. körperliche Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen entwickeln
4. ihre Selbstregulationsfähigkeit durch die Förderung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) stärken und entwickeln
5. Ängste überwinden, Hemmungen abbauen und Vertrauen in sich selbst und ihre körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten gewinnen
6. ihre körperliche Ausdrucksfähigkeit nutzen
7. erarbeitete Bewegungsgestaltungen präsentieren
8. „Bewegung, Spiel und Sport“ als einen Bereich erleben, in welchem sie durch Üben und Gelingen Erfolge erzielen (Persönlichkeitsbildung, Selbstwirksamkeit)

2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung

Die Schülerinnen und Schüler lernen durch Bewegung, Spiel und Sport soziale Verantwortung zu übernehmen und steigern ihre kommunikativen Basiskompetenzen und ihre Teamfähigkeit. Sie bringen eigene Bedürfnisse ein und nehmen Rücksicht auf alle Kinder in ihrer Unterschiedlichkeit. Die Selbstregulation mit gut ausgebildeten exekutiven Funktionen unterstützt die Schülerinnen und Schüler in allen Prozessen, die das soziale Zusammenleben betreffen. Gut ausgebildete soziale Kompetenzen stärken das Wohlbefinden.

Die Schülerinnen und Schüler können
1. im Bereich Bewegung, Spiel und Sport einfühlsam und rücksichtsvoll handeln, anderen helfen und sie unterstützen
2. gemeinsam mit anderen Bewegungsaufgaben bearbeiten und ausführen
3. sachlich kommunizieren, Konflikte wahrnehmen und sind in der Lage, diese zu lösen
4. Absprachen, Regeln und Rituale in Bewegung, Spiel und Sport vereinbaren, akzeptieren und einhalten
5. mit Erfolg und Misserfolg, auch in Wettkampfsituationen, konstruktiv umgehen
6. beim Spielen und Sporttreiben in der Natur verantwortungs- und umweltbewusst handeln
7. achtsam mit Geräten, Materialien und Bewegungsräumen umgehen

3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

3.1 Klassen 1/2

3.1.1 Körperwahrnehmung

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihren Körper wahr und setzen sich explorierend und improvisierend mit ihm auseinander. Sie entwickeln ein Körperbewusstsein und entdecken vielfältige Bewegungsmöglichkeiten.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Inhalte des Sportunterrichts eignen sich zur Schulung der Körperwahrnehmung? Wie kann die Körperwahrnehmung zur Gesunderhaltung im Schulalltag genutzt werden (gesundes Sitzen, Bewegungspausen, Lernen mit und durch Bewegung)? Welche Unterstützungsprogramme und Kooperationspartner können hinzugezogen werden?	(1) ihr Körperschema entwickeln (zum Beispiel Körperteile wahrnehmen und benennen, Umrisszeichnungen, Körperdimensionen)
	(2) Körperhaltungen und Körperpositionen, auch im Raum, wahrnehmen
	L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(3) auf unterschiedliche Signale reagieren (zum Beispiel optisch, akustisch, taktil)
	(4) ihre Körperreaktionen bewusst erleben (zum Beispiel Anspannung, Entspannung) und ihre Erfahrungen beschreiben
	L PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung
	(5) sich körpergerecht verhalten (zum Beispiel funktionelle Haltung beim Sitzen, Tragen, Stehen, Gehen)

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 1, 2, 6 I 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.1.4 Bewegen an Geräten F D 3.1.1.2 Texte verfassen – Handschrift entwickeln F D 3.1.1.4 Lesefähigkeit erwerben F D 3.1.2.2 Unterschiede von gesprochener und geschriebener Sprache erkennen F E 3.1.1.1 Hör-/Hörsehverstehen F E 3.1.1.2 Sprechen F E 3.1.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F F 3.1.1.1 Hör-/Hörsehverstehen F F 3.1.1.2 Sprechen F F 3.1.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F KUW 3.1.1.1 Kinder zeichnen F KUW 3.1.5 Kinder spielen und agieren F KUW 3.2.5 Kinder spielen und agieren F M 3.1.1 Zahlen und Operationen F M 3.1.2.1 Sich im Raum orientieren F MUS 3.1.1.1 Umgang mit der Stimme – Stimmbildung und Singen F SU 3.1.1 Demokratie und Gesellschaft F SU 3.1.2.1 Körper und Gesundheit O 3.1 S. 111–117 O 3.2 S. 119–128

3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel

Die Schülerinnen und Schüler sammeln beim Spielen Bewegungs- und Sinneserfahrungen und gewinnen Bewegungssicherheit. Sie lernen verschiedene Materialien, Gegenstände und Kleingeräte kennen und können phantasievoll und freudvoll damit umgehen. Sie spielen „Kleine Spiele", erfinden neue Spielmöglichkeiten und akzeptieren Spielregeln und Ordnungsformen.
Die Schülerinnen und Schüler können mit unterschiedlichen Bällen und Spielgeräten umgehen und wenden Grundfertigkeiten in spielerischen Formen an.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Lehrerrolle ist notwendig, um die Kinder in die Lage zu versetzen, gemeinsam und selbstständig zu spielen und zu üben? Welche Materialien und Kleingeräte können die Kinder anregen, Spielmöglichkeiten zu finden, zu erproben, zu entdecken und zu gestalten? Welche Möglichkeiten bieten Schule und Schulgelände, um allen Kindern vielfältige Spielerfahrungen zu ermöglichen (Pausenhofgestaltung, Pausenkiste, Rhythmisierung)? Welche Spiele eignen sich im Besonderen, alle Kinder gleichermaßen mit einzubeziehen und das Gemeinschaftsgefühl zu stärken? Welche Formen der Mannschaftsbildung ermöglichen faires Sporttreiben und vermeiden Ausgrenzungen und Stigmatisierungen? Wie werden Bewegungsspiele und -angebote zielgerichtet variiert, um insbesondere die exekutiven Funktionen zu fördern (siehe 4.4 Spieleliste)?	(1) einzeln und gemeinsam einfache Spielideen und Bewegungsformen erfinden und abwandeln (zum Beispiel kooperative Spiele, Symbolspiele, Freies Spiel)
	(2) einzeln, zu zweit und in der Gruppe mit Materialien, Gegenständen und unterschiedlichen Spielgeräten in überschaubaren Situationen auf vielfältige Art und Weise umgehen (zum Beispiel unterschiedliche Bälle, Spiele mit Kleingeräten, Alltagsmaterialien, Luftballon, Chiffontuch, Schwungtuch)
	(3) sich im Spielraum orientieren und kontrolliert bewegen
	L PG Selbstregulation und Lernen
	(4) in vorgegebenen und wechselnden Rollen an Spielen teilnehmen, fair spielen und Bewegungssicherheit gewinnen (zum Beispiel Lauf- und Fangspiele, Platzsuch- und Platzwechselspiele)
	L BTV Wertorientiertes Handeln
	(5) aus einem Repertoire „Kleiner Spiele" auswählen und diese selbstständig spielen (Schulcurriculum, 4.4 Spieleliste)

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Möglichkeiten werden den Kindern angeboten, um in vielseitiger explorierender Weise Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Ball/Spielgerät zu erlangen (pro Kind mindestens ein Ball/Spielgerät!)? Welche Bälle/Spielgeräte eignen sich für den Pausensport (Spielkiste)? Welche Spielzonen (freie und gestaltete) bietet das Schulgelände?	(6) den Ball rollen, fangen, werfen, zielen, prellen, führen (Grundfertigkeiten) und ein Ballgefühl entwickeln L PG Selbstregulation und Lernen (7) Gegenstände annehmen und wegspielen (zum Beispiel hochwerfen, zuwerfen, hochspielen, zupassen, fangen) (8) mit Spielgeräten unterschiedliche Erfahrungen sammeln (zum Beispiel Tischtennisschläger, Holzschläger, kurze Badmintonschläger) (9) zusammen mit der Partnerin/dem Partner und der Gruppe in spielorientierten Situationen ihre Grundfertigkeiten anwenden (zum Beispiel „Kleine Spiele“, verschiedene Spielformen) L BTV Wertorientiertes Handeln L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4, 8 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 2, 3, 4 I 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen I 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen I 3.1.6 Bewegungskünste I 3.1.7 Bewegen im Wasser F D 3.1.1.2 Texte verfassen – Handschrift entwickeln F D 3.1.1.4 Lesefähigkeit erwerben F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen F D 3.1.2.4 Grundlegende sprachliche Strukturen und Begriffe wahrnehmen F E 3.1.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F F 3.1.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F KUW 3.1.5 Kinder spielen und agieren F M 3.1.1 Zahlen und Operationen F M 3.1.1.1 Zahldarstellungen und Zahlbeziehungen verstehen F M 3.1.2.1 Sich im Raum orientieren F M 3.1.3 Größen und Messen F M 3.1.4.1 Aus einfachen Situationen Daten erfassen und darstellen F MUS 3.1.3 Musik umsetzen O 3.1 S. 111–118 O 3.2 S. 119–128

3.1.3 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.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Kindern, vielfältige Erfahrungen im Laufen, Springen und Werfen zu sammeln? Wie wird die Motivation für das Laufen, Springen und Werfen gefördert (Spielleichtathletik, spielerische Ausdauerschulung, Wettbewerbe, verschiedene Materialien)? Wie werden Schulsportwettbewerbe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert?	(1) sich in der Halle und im Gelände orientieren und verantwortungsbewusst handeln
	L BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen
	(2) aus verschiedenen Positionen loslaufen
	(3) kurze Strecken schnell und variantenreich laufen (zum Beispiel Laufspiele)
	(4) rhythmisch, auch über Hindernisse, laufen
	(5) lang und ausdauernd im individuellen Tempo (zum Beispiel eigenes Alter in Minuten) laufen
	L PG Bewegung und Entspannung
	(6) vielseitig in die Weite und die Höhe springen (zum Beispiel über Hindernisse, mit und ohne Hilfsmittel, rhythmisch und auf verschiedenen Untergründen, einbeinig)
	(7) vielfältig mit unterschiedlichen Bällen/Materialien in die Weite und in die Höhe werfen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 8 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 5, 6 I 3.1.1 Körperwahrnehmung I 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen I 3.1.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern F M 3.1.1 Zahlen und Operationen F M 3.1.1.1 Zahldarstellungen und Zahlbeziehungen verstehen F M 3.1.3 Größen und Messen F M 3.1.4.1 Aus einfachen Situationen Daten erfassen und darstellen F MUS 3.1.3 Musik umsetzen F SU 3.1.5.1 Zeit und Zeitrhythmen O 3.1 S. 111–118

3.1.4 Bewegen an Geräten

Die Schülerinnen und Schüler sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen an Geräten und erlernen turnerische Grundfertigkeiten. Dabei entwickeln sie Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Kraft und Körperspannung.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche physischen Voraussetzungen bringen die Kinder mit? In welchen Situationen können die Kinder ungewohnte Erfahrungen sammeln (zum Beispiel mit dem Kopf nach unten, Dreh- und Fliehkräfte)? Wie gelingt es, Bewegungslandschaften zeitökonomisch zu organisieren? Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Kindern, vielfältige Grundtätigkeiten auszuprobieren (zum Beispiel Klettergeräte, Balanciermöglichkeiten)? Wie werden Schulsportwettbewerbe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?	(1) auf verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Höhen, Neigungen, Breiten und Untergründen in verschiedenen Fortbewegungsarten balancieren (zum Beispiel stabiler/labiler Untergrund, Langbank, Stelzen, Wippe, Pedalo, vorwärts, rückwärts, gehen, kriechen)
	(2) rollen, sich drehen und wälzen (zum Beispiel auf geraden, schiefen Ebenen, am Boden, an und von Geräten)
	(3) an verschiedenen Geräten schaukeln und schwingen (zum Beispiel Taue, Ringe, Barren)
	L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(4) auf und über Geräte springen und von erhöhten Positionen hinunterspringen
	(5) sich stützend, kletternd und hangelnd an Geräten bewegen und diese überwinden (zum Beispiel Barren, Sprossenwand, Kasten, Gerätekombinationen)
	(6) ein Gefühl für Anspannung und Entspannung entwickeln (zum Beispiel Statue, Einfrieren, Baumstammrollen)
	L PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung
	(7) einfache Elemente synchron mit der Partnerin / dem Partner turnen
	(8) erlernte Bewegungen als Kunststück gestalten und zeigen
	L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 1, 2, 3, 4, 5 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 2 I 3.1.1 Körperwahrnehmung I 3.1.6 Bewegungskünste I 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene O 3.1 S. 111–118

3.1.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen

Die Schülerinnen und Schüler können sich alleine, zu zweit und in der Gruppe durch und über Bewegung mitteilen, ausdrücken und darstellen. Dabei verbinden sie Rhythmus und Sprache über Bewegung. Sie können mit und ohne Handgerät gymnastisch-tänzerische Bewegungen entdecken, erproben, erlernen, gestalten und vorführen und einfache Tänze tanzen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche thematischen Bewegungsanlässe motivieren die Kinder, sich auf Rollen einzulassen? Welche Wirkung kann durch den Einsatz von Musik erzeugt werden? In welcher Weise wird eine kontinuierliche Rhythmusschulung in den Schulalltag eingebunden? Welche Präsentationsmöglichkeiten eröffnen sich im Schulleben? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?	(1) sich explorierend und kreativ auch mit Handgeräten, Materialien und Objekten bewegen
	(2) sich ungebunden zu Rhythmus, Sprache und Musik bewegen
	L PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung
	(3) gymnastisch-tänzerische Grundformen (Gehen, Laufen, Hüpfen, Federn, Springen, Schwingen) zu Musik, Rhythmen, Sprache, akustischen und optischen Impulsen entwickeln, ausführen und variieren
	L PG Bewegung und Entspannung
	(4) Raumwege, Raum- und Zeitdimensionen erfahren und nutzen
	(5) mit und durch Bewegungen Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen darstellen
	L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(6) einfache Tänze erlernen und vorführen
	L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt L PG Selbstregulation und Lernen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 6, 7 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2 I 3.1.1 Körperwahrnehmung I 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.1.3 Laufen – Springen – Werfen I 3.1.6 Bewegungskünste F D 3.1.1.8 Präsentieren F D 3.1.2.2 Unterschiede von gesprochener und geschriebener Sprache erkennen F E 3.1.1.1 Hör-/Hörsehverstehen F E 3.1.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F KUW 3.1.4 Kinder räumen um F KUW 3.1.5 Kinder spielen und agieren F KUW 3.1.6 Kinder nutzen Medien F M 3.1.1.1 Zahldarstellungen und Zahlbeziehungen verstehen F M 3.1.2.1 Sich im Raum orientieren F MUS 3.1.3 Musik umsetzen F SU 3.1.1.3 Kultur und Vielfalt O 3.1 S. 111–118

3.1.6 Bewegungskünste

Die Schülerinnen und Schüler entdecken, erproben und gestalten Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, alleine, zu zweit und in der Gruppe.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Übungen und Figuren können die Kinder aufgrund ihrer körperlichen Voraussetzungen ungefährdet leisten? Wie werden Angebote gestaltet, damit jedem Kind Erfolgserlebnisse ermöglicht werden können? Welche Anlässe und Möglichkeiten bieten sich, Kunststücke zu präsentieren und das Schulleben mitzugestalten (zum Beispiel Zirkusaufführungen, Galas, Musicals, Theater)? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?	(1) einen Gegenstand (zum Beispiel Ballon, Reifen) entsprechend seiner Eigenschaften bewegen (2) Grundbewegungen des Jonglierens ausführen (zum Beispiel Jonglieren mit zwei Tüchern, Vorform der Kaskade, Diabolo) (3) vielfältige Kunststücke mit der Partnerin / dem Partner und Material erproben (zum Beispiel Standbilder bauen, Balancierelemente) L PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen (4) grundlegende Elemente der Akrobatik kennenlernen L PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen (5) Rollen und Gefühle darstellen (zum Beispiel Pantomime, szenische Darstellung) L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt (6) kurze Bewegungsfolgen und Kunststücke vorstellen L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 6, 7, 8 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 2 I 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.1.4 Bewegen an Geräten I 3.1.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern F D 3.1.1.6 Leseverstehen entwickeln F D 3.1.1.8 Präsentieren F D 3.1.2.2 Unterschiede von gesprochener und geschriebener Sprache erkennen F KUW 3.1.4 Kinder räumen um F KUW 3.1.6 Kinder nutzen Medien F MUS 3.1.3 Musik umsetzen O 3.1 S. 111–118

3.1.7 Bewegen im Wasser

Die Schülerinnen und Schüler erleben die besonderen physikalischen Eigenschaften des Wassers. Sie können das Medium Wasser durch vielfältige Spiel- und Experimentierformen erleben und erfahren (Wassergewöhnung). Die Schülerinnen und Schüler können die Wassereigenschaften nutzen und sich im Wasser fortbewegen (Wasserbewältigung). Die Schülerinnen und Schüler erlernen verschiedene Sprünge. Sie können sich unter Wasser orientieren und kurze Strecken tauchen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie kann den Kindern ein angstfreier, freudvoller Umgang mit dem Wasser ermöglicht werden? Wie können die Kinder bei der Wassergewöhnung an die besondere Atmung im Wasser herangeführt werden (zum Beispiel Mund- und Nasenschluss, Widerstand gegen Wasserdruck)? Welche organisatorischen Maßnahmen trifft die Schule, um den Kindern einen möglichst frühzeitigen Schwimmunterricht zu ermöglichen (Grundsatz: „Je früher, desto besser“)? Wie kann der Schwimmunterricht zeitökonomisch organisiert werden? Wie können Hilfsmaterialien wie Noodles, Schwimmbretter, Flossen, Pull Buoys in abwechslungsreichen Spiel- und Übungsformen die Wasserbewältigung unterstützen? Hinweis: Bei regelmäßigem Schwimmunterricht in den Klassen 1/2 und bei entsprechendem Leistungsvermögen der Kinder können Inhalte aus den Klassen 3/4 einbezogen werden.	(1) ein Wassergefühl entwickeln und Wassersicherheit in und durch abwechslungsreiche Spiel- und Übungsformen gewinnen (2) die besonderen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers erfühlen, erleben und benennen (zum Beispiel Schweben, Auftrieb, Widerstand, Antrieb, Temperatur, Kältereiz, verändertes Gleichgewichtsempfinden) L PG Wahrnehmung und Empfindung (3) grundlegende schwimmerische Fertigkeiten (zum Beispiel Fortbewegen in Brust- und Rückenlage, Abstoßen und Gleiten in Bauch-, Seiten- und Rückenlage) erproben und anwenden (4) schwimmartspezifische Arm- und Beinbewegungen koordinieren L PG Selbstregulation und Lernen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder elementare Kenntnisse über die Risiken und Gefahren im Bewegungsraum Wasser, insbesondere auch beim Springen und Tauchen erwerben und diese angemessen und verantwortungsbewusst anwenden? Welche Hilfestellungen und Hilfsmaterialien benötigen die Kinder, um sowohl das Bewegen als auch das Orientieren mit geöffneten Augen unter Wasser zu fördern? Wie werden Schulsportwettbewerbe, Wettkämpfe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert?	(5) fußwärts auf vielfältige Weise ins Wasser springen
	(6) unter Wasser die Augen offen halten und sich orientieren
	(7) eine kurze Zeit unter Wasser bleiben und ausatmen
	(8) Gegenstände aus schultertiefem Wasser mit den Händen ertauchen
	(9) eine kurze Strecke tauchen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 2, 3, 4, 5 I 3.1.1 Körperwahrnehmung I 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.1.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene O 3.1 S. 111–118

3.1.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern

3.1.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten

Die Schülerinnen und Schüler erlernen und üben grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten. Sie erproben verschiedene Materialien und Geräte in unterschiedlichen Situationen, lernen Risikosituationen einzuschätzen und beachten grundlegende Sicherheitsaspekte.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder ihre eigenen Ideen, Erfahrungen und Geräte einbringen? Welche Möglichkeiten bieten Schulalltag und Schulgelände, um Erfahrungen zum Fahren, Rollen und Gleiten zu sammeln? Wie können die Kinder zu einem rücksichtsvollen Verhalten beim Fahren, Rollen und Gleiten angeleitet werden? Welche besonderen Sicherheitsmaßnahmen (zum Beispiel Schutzkleidung, sachgerechter Geräteumgang gilt es zu berücksichtigen?	(1) sich mithilfe von Fahr-, Roll- und Gleitgeräten fortbewegen und dadurch ein besonderes Bewegungsgefühl erleben
	(2) sich auf dem Gerät im dynamischen Gleichgewicht halten (zum Beispiel Waveboard, Einrad, Inlineskating)
	(3) Geschwindigkeit, Fahreigenschaften sowie die Flieh- und Beschleunigungskräfte erfahren
	L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(4) die Richtung gezielt ändern, bremsen und gegebenenfalls fallen
	(5) einfache Kunststücke allein, zu zweit oder in der Gruppe mit verschiedenen Fahr-, Roll- und Gleitgeräten erproben
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 6 I 3.1.4 Bewegen an Geräten F SU 3.1.4.2 Mobilität und Verkehr L PG Bewegung und Entspannung; Wahrnehmung und Empfindung

3.1.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen

Die Schülerinnen und Schüler erproben auf spielerische Art und Weise ihre Kräfte. Sie lernen, sich an vereinbarte Regeln zu halten, sich in andere hineinzuversetzen und achtsam miteinander umzugehen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder Berührungsängste abbauen? Wie können einfache Regeln und Rituale zu einem gelingenden Raufen, Ringen und Kämpfen beitragen? Welche Formen der Gruppen- und Partnerbildung ermöglichen faire Vergleiche und vermeiden Ausgrenzungen und Stigmatisierungen?	(1) Vertrauen aufbauen und Körperkontakt zulassen
	(2) Bewegungen des Gegenübers wahrnehmen und darauf reagieren
	L PG Selbstregulation und Lernen; Wahrnehmung und Empfindung
	(3) Grenzen des eigenen Körpers kennenlernen
	L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(4) in einfachen Spiel- und Übungsformen ihre Kraft und Geschicklichkeit erproben und vergleichen
	(5) Stoppsignale des Gegenübers beachten und diese einhalten
	(6) sich an gemeinsam erarbeitete Rituale halten und Regeln nennen
	L BTV Wertorientiertes Handeln L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 4, 5 I 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.1.7 Bewegen im Wasser F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen O 3.1 S. 111–118

3.1.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten

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. Im Miteinander stärken sie ihre Persönlichkeit und bauen Vertrauen zu anderen auf. Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Bewegungsrepertoire durch erste Erfahrungen mit aktuellen Trendsportarten und regionalen Sportarten.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie wird die nähere Umgebung zum Erlebnisraum für die Kinder? Wie können erlebnispädagogische Elemente in einen rhythmisierten Schulalltag integriert werden? Wie kann den Kindern ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur nahegebracht werden? Welche Möglichkeiten haben die Kinder, ihre Erfahrungswelt in den verschiedenen Bereichen einzubringen? Welche Bewegungsmöglichkeiten haben einen aktuellen Lebensweltbezug für die Kinder? Wie können die Kinder an die sportlichen Angebote vor Ort (zum Beispiel Verein, Gemeinde) herangeführt werden?	(1) sich in ihrer natürlichen Umgebung bewegen und die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung erleben (Erlebnispädagogik, Wintersport) L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(2) ihre natürliche Umwelt achten und schätzen L BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen
	(3) erlebnispädagogische Inhalte im Gebäude und auf dem Schulgelände erfahren (zum Beispiel Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele) L BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(4) im Rahmen kooperativer Spiele miteinander kommunizieren und kooperieren L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen
	(5) wagnis- und freudvolle Bewegungssituationen erleben
	(6) das Erlebte in einfachen Formen reflektieren
	(7) aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten erproben und erleben L PG Wahrnehmung und Empfindung

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2, 6 I 3.1.1 Körperwahrnehmung I 3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen F KUW 3.1.7.1 Kinder erleben Natur F SU 3.1.3.1 Naturphänomene

3.1.9 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	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie werden die Kinder, auch durch die Vorbildfunktion der Lehrkraft, zur Übernahme von Verantwortung angeregt? Welches Maß an Absicherung ist nötig, damit das Kind ein gesundes Sicherheitsempfinden entwickeln kann (nur so viel wie nötig)? Wie können die besonderen Voraussetzungen der Kinder abgeklärt werden (zum Beispiel Elternbrief zum Schwimmunterricht)? Welche Bedeutung haben die vermittelten Verhaltensweisen und Regeln für den Alltag der Kinder?	(1) Verhaltens-, Sicherheits- und Hygienemaßnahmen nennen und einhalten (zum Beispiel Ablegen von Schmuck, Sportkleidung) L PG Körper und Hygiene (2) sich mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut machen (zum Beispiel Sporthalle, Sport- und Schulgelände, Schwimmhalle) (3) verantwortlich mit Sportstätten und dem Geräteraum umgehen (zum Beispiel Ordnung im Geräteraum, schonender Umgang mit Sportgeräten, Sauberkeit, Aufräumen) (4) Geräte benennen, sachgerecht aufbauen, abbauen und transportieren L PG Sicherheit und Unfallschutz (5) bei Bewegungsabläufen helfen, einander führen und tragen (zum Beispiel Partnerhilfe und Handfassung beim Balancieren, Blindenführung) (6) Regeln der Körperhygiene beachten (zum Beispiel zweckmäßige Sportkleidung) L PG Körper und Hygiene
	P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 4, 6, 7 F D 3.1.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information kennen F SU 3.1.2.1 Körper und Gesundheit F SU 3.1.4.1 Orientierung im Raum

3.2 Klassen 3/4

3.2.1 Körperwahrnehmung

Die Schülerinnen und Schüler erfahren die Veränderbarkeit ihres Körpers und entdecken die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten. Sie entwickeln ein Verständnis für funktionell richtiges Bewegen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Inhalte des Sportunterrichts eignen sich zur Schulung der Körperwahrnehmung? Wie kann die Körperwahrnehmung zur Gesunderhaltung im Schulalltag genutzt werden (gesundes Sitzen, Bewegungspause, Lernen mit und durch Bewegung)?	(1) ihre Körperspannung wahrnehmen und zielgerichtet auf- und abbauen (zum Beispiel einfache Übungen zur Muskelkräftigung und Dehnung, An- und Entspannungsübungen, Achtsamkeitsübungen) L PG Selbstregulation und Lernen; Wahrnehmung und Empfindung
	(2) ihr Körperschema entwickeln und sich körpergerecht verhalten (zum Beispiel funktionelle Haltung beim Sitzen, Tragen, Stehen, Gehen) L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG Selbstregulation und Lernen; Wahrnehmung und Empfindung
	(3) eine Bewegungsvorstellung entwickeln, Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen (zum Beispiel Bewegungskorrektur)
	(4) den Bewegungsumfang ihrer Gelenke erfahren (zum Beispiel Beweglichkeitsschulung) L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(5) ihre Körpererfahrungen beschreiben L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 1, 2, 3 I 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.2.4 Bewegen an Geräten F E 3.2.1.1 Hör-/Hörsehverstehen F E 3.2.1.2 Sprechen F F 3.2.1.1 Hör-/Hörsehverstehen F F 3.2.1.2 Sprechen F KUW 3.2.1.1 Kinder zeichnen F KUW 3.2.5 Kinder spielen und agieren F M 3.2.2.1 Sich im Raum orientieren F MUS 3.2.1.1 Umgang mit der Stimme – Stimmbildung und Singen F SU 3.2.2.1 Körper und Gesundheit

3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel

Die Schülerinnen und Schüler spielen zu zweit und in Gruppen mit- und gegeneinander (Bewegungsspiele). Sie können komplexere Spielideen verstehen und umsetzen, Spielideen entwickeln, abwandeln und Spiele mitorganisieren. Sie vereinbaren, akzeptieren und gestalten Spielregeln/Ordnungsformen und halten diese ein. Die Schülerinnen und Schüler können in sportartorientierten Spielen mit der Hand und mit dem Fuß (Wurf-, Torschuss- und Rückschlagspiele) einfache technische und taktische Handlungsmuster anwenden (Sportspiele). Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Lehrerrolle ist notwendig, um die Kinder in die Lage zu versetzen, gemeinsam und selbstständig zu spielen und zu üben? Welche Spiele eignen sich für den Pausensport und die Bewegungspausen? Welche Spielzonen (freie und gestaltete) bietet das Schulgelände? Mit welchen Aufgaben können die Kinder zunehmend Verantwortung für andere übernehmen (zum Beispiel einfache Spielleitungsaufgaben, Mannschaftsführung)? Welche Spiele eignen sich zur Schulung der exekutiven Funktionen? Wie werden Bewegungsspiele und -angebote zielgerichtet variiert, um insbesondere die exekutiven Funktionen zu fördern (siehe 4.4 Spieleliste)?	(1) während des Spiels unterschiedliche Rollen einnehmen und entsprechend handeln (zum Beispiel Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer) L PG Selbstregulation und Lernen (2) Spiele unter den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team und Rollen verändern, unter Anleitung und selbstständig spielen (3) Merkmale für faires Verhalten erkennen, benennen und umsetzen (4) Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren L BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich L PG Selbstregulation und Lernen (5) aus einem Repertoire „Kleiner Spiele“ (zum Beispiel Lauf- und Fangspiele, Kraft- und Gewandtheitsspiele, Wettspiele, kleine Sportspiele, Treffballspiele, Rückschlagspiele) auswählen und diese selbstständig spielen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder sportspielübergreifende Ballfähigkeiten und Ballfertigkeiten entwickeln? Welche Formen der Mannschaftsbildung ermöglichen faires Sporttreiben und vermeiden Ausgrenzungen und Stigmatisierungen? Wie können möglichst alle Kinder gleichzeitig spielen? Mit welchen Maßnahmen können Sportspiele unter Beibehaltung der Spielidee vereinfacht werden? Welche Kooperationsmöglichkeiten mit örtlichen Vereinen nutzt die Schule?	(6) in einfachen Spielsituationen und kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (zum Beispiel zuspielen, annehmen, führen, abspielen) (7) ihre Spielfertigkeiten und Spielfähigkeiten in weiteren Spielformen entwickeln (zum Beispiel Burgball, Tigerball) (8) in vereinfacht gestalteten sportartorientierten Spielen (zum Beispiel Minihandball, Minivolleyball) ihre Spielfertigkeiten und -fähigkeiten erweitern (zum Beispiel aus dem Lauf ein Ziel treffen, freilaufen, sich anbieten und Mitspielende sinnvoll einsetzen, die Flugbahn des Spielobjekts einschätzen, freie Räume nutzen) L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 3, 4, 5, 8 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2, 3, 4, 5 I 3.2.3 Laufen – Springen – Werfen I 3.2.7 Bewegen im Wasser F D 3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen F E 3.2.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F F 3.2.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F MUS 3.2.3 Musik umsetzen F SU 3.2.1.1 Leben in Gemeinschaft

3.2.3 Laufen – Springen – Werfen

Die Schülerinnen und Schüler laufen, springen und werfen auf vielfältige und spielerische Art und Weise.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Kindern, vielfältige Erfahrungen im Laufen, Springen und Werfen zu sammeln? Wie können die Kinder beim Laufen, Springen und Werfen auch eigene Ideen einbringen und sich eigene Ziele setzen? Welche weiteren Materialien/Techniken bieten sich an, um Objekte zielgerichtet in die Weite zu befördern (zum Beispiel unterschiedliche Wurfarten mit verschiedenen Materialien/Objekten)? Welche Situationen sensibilisieren die Kinder zu umweltbewusstem Handeln? Wie werden Schulsportwettbewerbe, Wetkämpfe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert?	(1) aus unterschiedlichen Positionen schnell starten und kurze Strecken mit maximaler Geschwindigkeit laufen (Elemente der Schnelllauftechnik)
	(2) Hindernisse schnell und rhythmisch überlaufen
	(3) ausdauernd laufen und dabei ein Gefühl für Tempo, Zeitdauer und Strecke entwickeln (mindestens 10 min)
	L PG Bewegung und Entspannung
	(4) in der Halle und im Gelände orientierend laufen und verantwortungs- und umweltbewusst handeln
	L BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen
	(5) zielgerichtet in die Weite und die Höhe springen (Elemente der Weit- und Hochsprungtechnik)
	(6) Schlagwurfbewegungen/gerader Wurf aus dem Stand und dem Dreischrittanlauf ausführen
	(7) ihre Lauf-, Sprung- und Wurferfahrungen erweitern und reflektieren
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 8 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 2, 6 I 3.2.1 Körperwahrnehmung I 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern F M 3.2.3 Größen und Messen F M 3.2.4.1 Daten erfassen und darstellen F SU 3.2.4.1 Orientierung im Raum

3.2.4 Bewegen an Geräten

Die Schülerinnen und Schüler bewältigen vielseitige offene und gebundene turnerische Bewegungsaufgaben an Geräten und Gerätelandschaften. Sie entwickeln ihre turnerischen Grundfertigkeiten weiter und können diese bei komplexeren Bewegungsanforderungen anwenden.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Rahmenbedingungen ermöglichen den Kindern, sich nach individuellem Vermögen zu bewegen? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen? Welche Maßnahmen nutzt die Schule, um Bewegungslandschaften und Gerätearrangements zeitökonomisch zu organisieren? Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Kindern, vielfältige Grundbewegungen auszuprobieren (zum Beispiel Klettergeräte, Balanciermöglichkeiten)? Wie werden Schulsportwettbewerbe, Wettkämpfe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert?	(1) ihre Körperspannung zielgerichtet zum Erlernen turnerischer Bewegungen und Bewegungsanforderungen anwenden (zum Beispiel den Körper auf Händen stützen, in der Holmengasse, beim Handstand)
	(2) komplexe Balancierübungen bewältigen (zum Beispiel Bewegungsfolgen mit zusätzlichem Material, Bällen und Tennisringen)
	(3) Gerätearrangements überwinden und bewältigen, sie nach Vorgabe nutzen, verändern und themenbezogen selbst gestalten
	L PG Bewegung und Entspannung; Selbstregulation und Lernen
	(4) ungewohnte räumliche und gerätespezifische Bewegungsanforderungen im Drehen, Fliegen und Rollen erfahren
	L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(5) turnspezifische Grundfertigkeiten ausführen, (zum Beispiel Rollen, Springen, Überschlagen, Auf- und Abschwingen, Felgbewegungen) mit und ohne Geländehilfe/Gerätehilfe
	(6) an Ringen, im Barren und am Reck schwingen
	(7) einen Sprung auf und über ein Großgerät ausführen, auch mit Absprunghilfe (zum Beispiel Hockwende, Aufhocken, Grätschsprung)
	(8) Bewegungsfolgen zusammenstellen und präsentieren (zum Beispiel Übungsverbindungen an Gerätebahnen und -kombinationen, wie Rad – Rolle – Strecksprung)
	(9) synchron in der Gruppe turnen
	L MB Kommunikation und Kooperation L PG Selbstregulation und Lernen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4, 7, 8 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 2 I 3.1.1 Körperwahrnehmung I 3.2.6 Bewegungskünste I 3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern I 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene F KUW 3.2.6 Kinder nutzen Medien

3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen

Die Schülerinnen und Schüler können in Kombination mit Rhythmus, Sprache und Musik, auch mit Handgeräten, gymnastisch-tänzerisch, kreativ-gestalterisch improvisieren, Bewegungen entdecken, erproben, gestalten, variieren und präsentieren. Sie können Tänze erlernen, entwickeln, gestalten und vorführen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Tanzanlässe bietet das Schulleben? Wo bieten sich Präsentationsmöglichkeiten im Schulleben und in der Unterrichtssequenz? Wie werden die musikalischen Vorlieben und Interessen der Kinder einbezogen? In welcher Weise wird eine kontinuierliche Rhythmusschulung in den Schulalltag eingebunden? Welche emotionale und motivationale Wirkung kann durch den Einsatz von Musik und Lehrervorbild erzeugt werden? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?	(1) sich ohne und mit Handgerät, Materialien und Objekten zu Musik im Raum bewegen (zum Beispiel Raumwege, Raumebenen) (2) Bewegungsfolgen zur Musik, auch in Verbindung mit Sprache, rhythmisch alleine, mit Partnerin/Partner und in der Gruppe ausführen und variieren L PG Wahrnehmung und Empfindung (3) Kinder- und Trendtänze sowie Tänze unterschiedlicher Stilrichtungen zu zweit und in der Gruppe erlernen, entwickeln und üben L BTV Personale und gesellschaftliche Vielfalt (4) Präsentationen gestalten L MB Produktion und Präsentation L PG Selbstregulation und Lernen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 6, 7 I 3.2.4 Bewegen an Geräten I 3.2.6 Bewegungskünste F D 3.2.1.6 Leseverstehen vertiefen F D 3.2.1.8 Präsentieren F E 3.2.1.1 Hör-/Hörsehverstehen F E 3.2.1.2 Sprechen F E 3.2.3.1 Soziokulturelles Wissen, interkulturelle Kompetenz F KUW 3.2.5 Kinder spielen und agieren F M 3.2.2.1 Sich im Raum orientieren F MUS 3.2.3 Musik umsetzen

3.2.6 Bewegungskünste

Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungskunststücke mit und ohne Gerät, mit der Partnerin/dem Partner und in der Gruppe ausführen, selbst entwickeln, üben und präsentieren.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Bewegungskunststücke können die Kinder aufgrund ihrer körperlichen und individuellen Voraussetzungen ungefährdet durchführen? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen? Wie werden Angebote gestaltet, damit jedem Kind Erfolgserlebnisse ermöglicht werden können (zum Beispiel Materialauswahl, Farben, Größe, unterschiedliche Bälle)? Welche Anlässe und Möglichkeiten bieten sich, Kunststücke zu präsentieren und das Schulleben mitzugestalten (zum Beispiel Zirkusaufführungen, Galas, Musicals, Theater)? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?	(1) grundlegende Elemente der Jonglage (zum Beispiel mit Tüchern, Diabolo, Tellern, Bällen) erweitern (2) vielfältige Kunststücke mit der Partnerin/dem Partner und Material entwickeln (zum Beispiel Rope Skipping, Einrad) (3) grundlegende Elemente der Akrobatik sicher anwenden (zum Beispiel Partner- und Kleingruppenakrobatik) L PG Selbstregulation und Lernen (4) ihre pantomimischen und szenischen Darstellungsmöglichkeiten ausbauen (5) Kunststücke und kleine Bewegungsabfolgen alleine, zu zweit und in der Gruppe gestalten und präsentieren L MB Produktion und Präsentation L PG Selbstregulation und Lernen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 6, 7 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 2 I 3.2.4 Bewegen an Geräten I 3.2.5 Tanzen – Gestalten – Darstellen I 3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern F D 3.2.1.6 Leseverstehen vertiefen F D 3.2.1.8 Präsentieren F KUW 3.2.5 Kinder spielen und agieren F M 3.2.2.1 Sich im Raum orientieren F MUS 3.2.3 Musik umsetzen

3.2.7 Bewegen im Wasser

In überwiegend spielerischer Form steigern die Schülerinnen und Schüler ihre Sicherheit im Wasser. Sie können in mindestens einer Schwimmart sicher schwimmen und eröffnen sich dadurch den Zugang zum Bewegungsraum Wasser. Die Entwicklung der Schwimmfähigkeit ist grundlegend für die sportliche und gesundheitspräventive Betätigung im Alltag (Freizeitgestaltung). Die Kinder lernen weitere Schwimmarten kennen.
Die Schülerinnen und Schüler erlernen verschiedene Sprünge. Sie können in die Tiefe und auf Strecke tauchen.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche bekannten Spielformen können im Medium Wasser verändert und umgesetzt werden? Welche Spiele eignen sich, um die Wassersicherheit zu steigern? Wie kann das „Prinzip der Vielfältigkeit“ beim Schwimmen lernen berücksichtigt werden? Hinweis: Entsprechend der individuellen Fähigkeiten der Kinder können die Anforderungen der Schwimmabzeichen als Orientierung herangezogen werden.	(1) variantenreich im Wasser spielen
	(2) eine Schwimmart sicher in der Gesamtkoordination von Arm, Beinbewegung und Atmung ausführen
	(3) Technikmerkmale weiterer Schwimmarten kennen lernen (Brust-, Kraul- und Rückenkraulschwimmen)
	L PG Selbstregulation und Lernen
	(4) das schnelle und ausdauernde Schwimmen verbessern

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder elementare Kenntnisse über die Risiken und Gefahren im Bewegungsraum Wasser, insbesondere auch beim Springen und Tauchen, erwerben und diese angemessen und verantwortungsbewusst anwenden? Wie werden Schulsportwettbewerbe, Wettkämpfe und das Erlangen von Abzeichen in das Schuleben integriert? Inwiefern können Bild- und Filmaufnahmen das Bewegungslernen unterstützen?	(5) aus verschiedenen Ausgangsstellungen, fuß- und kopfwärts, aus verschiedenen Absprunghöhen vielfältig springen (ausreichende Wassertiefe!)
	(6) ins tiefe Wasser springen und vollständig untertauchen
	(7) Gegenstände im tieferen Wasser mit den Händen ertauchen
	(8) in die Tiefe und die Weite orientiert tauchen (zum Beispiel durch Reifen)
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 1, 3, 4, 5, 8 I 3.2.1 Körperwahrnehmung I 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene F M 3.2.2.1 Sich im Raum orientieren F SU 3.2.3.1 Naturphänomene

3.2.8 Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern

3.2.8.1 Fahren – Rollen – Gleiten

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Bewegungserfahrungen mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten, lassen einschätzbare Risikosituationen zu und wagen etwas. Sie erhöhen dadurch ihre Bewegungssicherheit auch im Straßenverkehr.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder ihre eigenen Ideen, Erfahrungen und Geräte einbringen? Welche Möglichkeiten bieten Schulalltag und Schulgelände, um Erfahrungen zum Fahren, Rollen und Gleiten zu sammeln? Wie können Bewegungsanforderungen festgelegt werden (zum Beispiel Rollbrettführerschein)?	(1) Fahr-, Roll- und Gleitgeräte in komplexen Bewegungssituationen sicher nutzen (zum Beispiel Fahrtrichtung ändern, Kurven fahren, Hindernissen ausweichen, Sturzsituationen erkennen und vermeiden, sicheres Fallen üben)
	(2) sich mit dem Gerät in natürlicher oder gestalteter Umgebung kontrolliert und vorausschauend bewegen
	L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(3) mit Fahr-, Roll- und Gleitgeräten vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen bewältigen (zum Beispiel Kunststücke allein, zu zweit oder in der Gruppe erfinden, üben und präsentieren, einen Geschicklichkeitsparcours erfinden, erstellen und bewältigen)
	L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 6 I 3.2.4 Bewegen an Geräten F SU 3.2.4.2 Mobilität und Verkehr

3.2.8.2 Miteinander und gegeneinander kämpfen

Die Schülerinnen und Schüler erproben auf spielerische Art und Weise in Ring-, Rauf- und Kampfsituationen ihre Kräfte. Sie halten sich an vereinbarte Regeln, können sich in andere hineinversetzen und lernen sich gegenseitig zu respektieren.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie können die Kinder Berührungsängste abbauen? Welche einfachen Regeln und Rituale sind für ein gelingendes Raufen, Ringen und Kämpfen erforderlich?	(1) Bewegungen des Gegenübers wahrnehmen und darauf reagieren
	(2) ihr Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen und ihre Kraft situationsangemessen einsetzen, ohne einander zu verletzen
	L PG Selbstregulation und Lernen; Wahrnehmung und Empfindung
	(3) elementare Grifftechniken erlernen (zum Beispiel Ziehen, Schieben, Drücken) und in spielerischen Kämpfen anwenden
	(4) ihr Gegenüber in spielerischen Rauf-, Ring- und Kampfsituationen respektieren
	(5) nach vorgegebenen und gemeinsam vereinbarten Regeln raufen, ringen und kämpfen
	L BTV Wertorientiertes Handeln L PG Selbstregulation und Lernen
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 4 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 4, 5 I 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel I 3.2.7 Bewegen im Wasser F D 3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen

3.2.8.3 Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten

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. Erlebnispädagogische Situationen unterstützen die Kinder dabei, einen Platz in der Gemeinschaft zu finden. Im Miteinander stärken sie ihre Persönlichkeit und bauen Vertrauen zu anderen auf.
Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Bewegungsrepertoire durch die Ausübung aktueller Trendsportarten und regionaler Sportarten.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Wie kann die nähere Umgebung zum Erlebnisraum für die Kinder genutzt werden? Wie können erlebnispädagogische Elemente in einen rhythmisierten Schulalltag integriert werden? Wie kann den Kindern ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur nahegebracht werden? Welche Möglichkeiten haben die Kinder, ihre Erfahrungswelt in den verschiedenen Bereichen einzubringen? Welche Bewegungsmöglichkeiten haben einen aktuellen Lebensweltbezug für die Kinder? Wie kann wirkungsvoll auf außerschulische sportliche Angebote hingewiesen werden?	(1) sich in ihrer natürlichen Umgebung bewegen und die Natur zu unterschiedlichen Jahreszeiten und bei jeder Witterung erleben und nutzen (Erlebnispädagogik, Wintersport)
	(2) ihre natürliche Umwelt achten und schätzen
	L BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(3) erlebnispädagogische Inhalte im Gebäude und auf dem Schulgelände erleben (zum Beispiel Interaktionsspiele, Vertrauensspiele, Kommunikations- und Kooperationsspiele, Naturerfahrungsspiele)
	L BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen L BTV Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(4) im Rahmen kooperativer Spiele miteinander kommunizieren und gemeinsame Strategien entwickeln
	(5) Wagnis und Risiko erleben
	L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale L PG Wahrnehmung und Empfindung
	(6) das Erlebte beschreiben und reflektieren
	L BO Einschätzung und Überprüfung eigener Fähigkeiten und Potenziale
	(7) aktuelle Trendsportarten sowie regionale Sportarten kennenlernen
	(8) Sport- und Freizeitmöglichkeiten in ihrer Umgebung nutzen

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
	P 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität 5 P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 2, 3, 4, 5, 6 I 3.2.1 Körperwahrnehmung I 3.2.2 Spielen – Spiele – Spiel F D 3.2.2.3 Sprache als Mittel zur Kommunikation und Information nutzen F KUW 3.2.7.1 Kinder erleben Natur F M 3.2.2.1 Sich im Raum orientieren F M 3.2.3 Größen und Messen F SU 3.2.1.2 Arbeit und Konsum F SU 3.2.3.1 Naturphänomene F SU 3.2.4.1 Orientierung im Raum

3.2.9 Orientierung – Sicherheit – Hygiene

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Sicherheitsbewusstsein. Sie lernen den sicheren und sachgerechten Umgang mit Geräten sowie einfache Helfergriffe und wenden dies sachgerecht an.

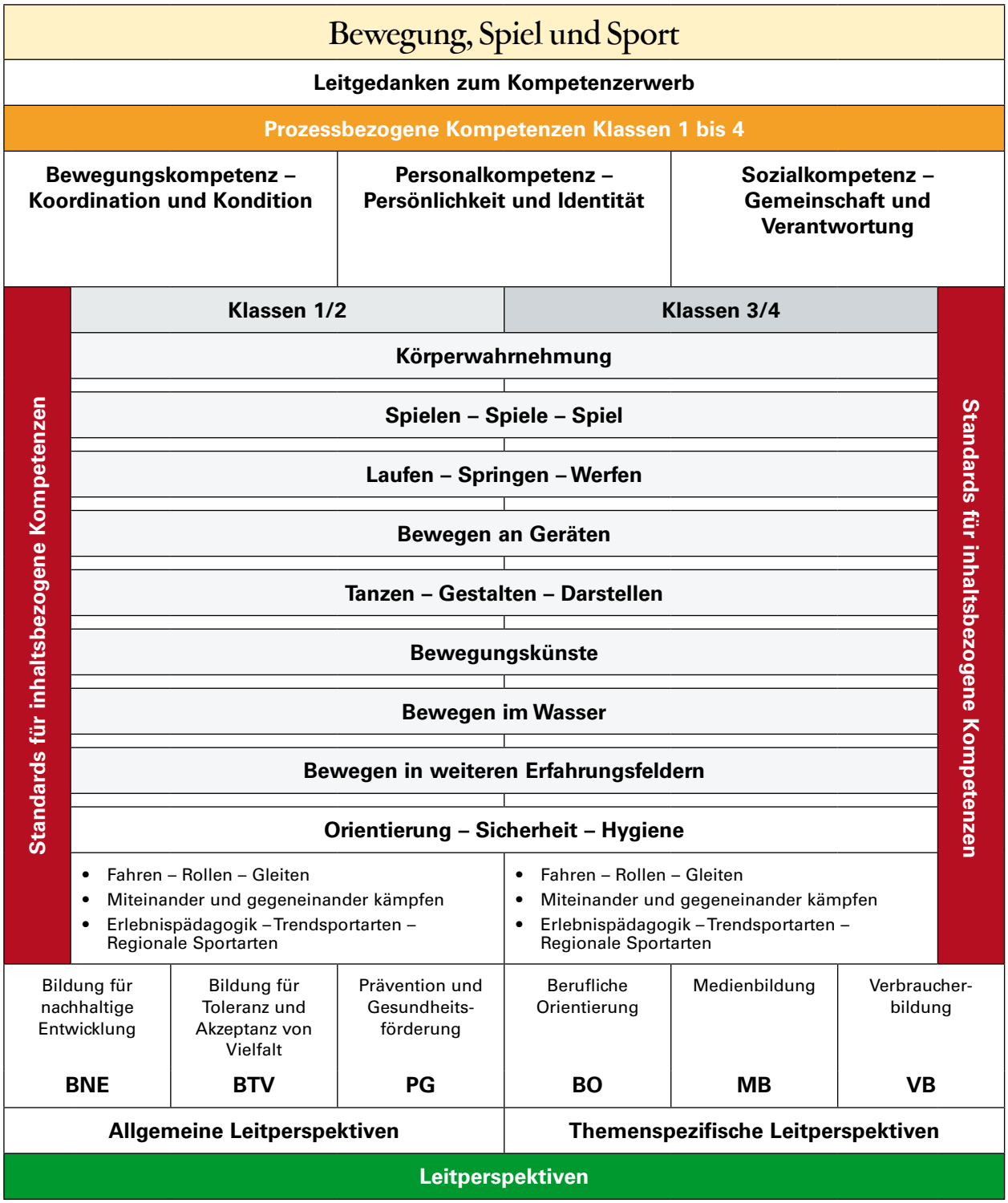
<table>
<tr><th>Denkanstöße</th><th>Teilkompetenzen</th></tr>
<tr><td></td><td>Die Schülerinnen und Schüler können</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Welches Maß an Absicherung ist nötig, damit das Kind ein gesundes Sicherheitsempfinden entwickeln kann (nur so viel wie nötig)?

Welche körperlichen, sozialen und emotionalen Voraussetzungen der Kinder sind für die ausgewählten Bewegungsangebote vorhanden und nötig?

Welche Sicherheits- und Hilfestellungen können tatsächlich von den Kindern übernommen werden, welche muss die Lehrkraft übernehmen?</td><td>(1) Großgeräte und einfache Geräteverbindungen nach Vorgabe sachgerecht auf- und umbauen, absichern und abbauen</td></tr>
<tr><td>(2) einen Helfergriff anwenden (zum Beispiel Klammergriff, Sandwichgriff)</td></tr>
<tr><td>(3) Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln einhalten (zum Beispiel Wassertiefe einschätzen)</td></tr>
<tr><td>L PG Sicherheit und Unfallschutz</td></tr>
<tr><td>(4) Regeln der Körperhygiene beachten (zum Beispiel Sportkleidung, duschen vor und nach dem Schwimmunterricht)</td></tr>
<tr><td>L PG Körper und Hygiene</td></tr>
<tr><td></td><td>P 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung 1, 4, 7</td></tr>
</table>

4. Anhang

4.1 Übersicht von Bewegung, Spiel und Sport



4.2 Verweise

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

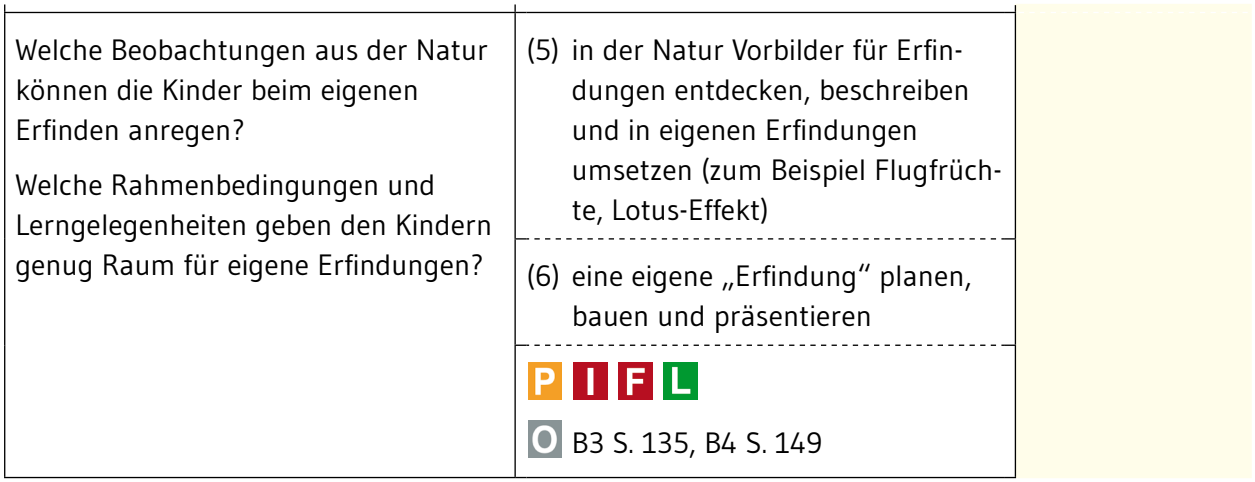
Symbol	Erläuterung
P	Verweis auf die prozessbezogenen Kompetenzen
I	Verweis auf andere Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen desselben Fachplans
F	Verweis auf andere Fächer
L	Verweis auf Leitperspektiven
O	Verweis auf den „Orientierungsplan für Bildung und Erziehung in baden-württembergischen Kindergärten und weiteren Kindertageseinrichtungen“

Die fünf verschiedenen Verweisarten

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

Darstellung der Verweise auf der Online-Plattform

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



Darstellung der Verweise in der Webanansicht (Beispiel aus SU 3.1.3.3 „Bauten und Konstruktionen“)

Darstellung der Verweise in der Druckfassung

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

Welche Beobachtungen aus der Natur können die Kinder beim eigenen Erfinden anregen? Welche Rahmenbedingungen und Lerngelegenheiten geben den Kindern genug Raum für eigene Erfindungen?	(5) in der Natur Vorbilder für Erfindungen entdecken, beschreiben und in eigenen Erfindungen umsetzen (zum Beispiel Flugfrüchte, Lotus-Effekt) (6) eine eigene „Erfindung“ planen, bauen und präsentieren P 2.5 Reflektieren und sich positionieren 4 I 3.1.3.1 Naturphänomene (3) F KUW 3.1.7.1 Kinder erleben Natur L MB Produktion und Präsentation L PG Selbstregulation und Lernen O B3 S. 135, B4 S. 149

Darstellung der Verweise in der Druckansicht (Beispiel aus SU 3.1.3.3 „Bauten und Konstruktionen“)

Gültigkeitsbereich der Verweise

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

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

		Die Verweise gelten für …
Mit welchen Medien kann die Wahrnehmung der Kinder für geometrische Strukturen gefördert werden? Den Kindern Gelegenheiten bieten, um mithilfe von geeigneten Materialien zu einer systematischen Vorgehensweise zu gelangen	(6) Körper beschreiben, untersuchen und nach Eigenschaften sortieren (Ecke, Kante, Fläche)	
	P L	… die Teilkompetenz (6)
	(7) Körper herstellen (zum Beispiel Kantenmodell, Vollmodell, Flächenmodell)	
	(8) Quader- und Würfelnetze (zum Beispiel durch Abwickeln) herstellen, zeichnen und untersuchen	
	L	… die Teilkompetenzen (7) und (8)
	P F	… alle Teilkompetenzen der Tabelle

Gültigkeitsbereich von Verweisen (Beispiel aus M 3.2.2.2 „Geometrische Figuren erkennen, benennen und darstellen“)

4.3 Abkürzungen

Leitperspektiven

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

Fächer der Grundschule

Abkürzung	Fach
BSS	Bewegung, Spiel und Sport
D	Deutsch
E	Englisch
F	Französisch
KUW	Kunst/Werken
M	Mathematik
MUS	Musik
RAK	Altkatholische Religionslehre
RALE	Alevitische Religionslehre
REV	Evangelische Religionslehre

Abkürzung	Fach
RISL	Islamische Religionslehre sunnitischer Prägung
RJUED	Jüdische Religionslehre
RRK	Katholische Religionslehre
RSYR	Syrisch-Orthodoxe Religionslehre
SU	Sachunterricht

4.4 Spiele zur Schulung der exekutiven Funktionen

Bewegung, Spiel und Sport bieten umfangreiche und vielfältige Möglichkeiten, die exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Inhibition/Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) zu fördern. Dadurch entwickelt sich die Selbstregulationsfähigkeit der Kinder. Sie stellt eine wichtige Grundlage für Entwicklungsprozesse und den Lernerfolg dar.

Von den unten aufgeführten Spielen werden im Sinne eines verlässlichen Repertoires mindestens acht Spiele bis zum Ende der Grundschulzeit verbindlich an allen Schulen gespielt. Die Spiele sind mit Blick auf die Schulung der exekutiven Funktionen einzusetzen und entsprechend zielgerichtet zu variieren. Dabei ist auf einen spiralcurricularen Aufbau in den einzelnen Jahrgangsstufen zu achten.

Absprachen im Rahmen des Schulcurriculums sind notwendig, damit ein verbindliches Spielerepertoire aufgebaut werden kann.

Klassen 1–4

Musik-Stopp-Spiel
Feuer, Wasser, Sturm
Familie Meier (Ein Besuch im Zoo)
Drache, Ritter und Prinzessin (Schere, Stein, Papier)
Schwarz – Weiß (Tag und Nacht)
Inselhüpfen
Hase im Kohl
Komm mit – Lauf weg
Die Schatzsuche
Kommando Bimberle

4.5 Geschlechtergerechte Sprache

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

Ausnahmen von diesen Regeln finden sich bei

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

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

4.6 Besondere Schriftauszeichnungen

Klammern und Verbindlichkeit von Beispielen

Im vorliegenden Fachplan sind einige Begriffe in Klammern gesetzt. Steht vor den Begriffen in Klammern „zum Beispiel“, so dienen die Begriffe lediglich einer genaueren Klärung und Einordnung. Begriffe in Klammern ohne („zum Beispiel“) sind ein verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

Beispiel 1: „Die Schülerinnen und Schüler können ihre Spielfertigkeiten und Spielfähigkeiten in weiteren Spielformen entwickeln (zum Beispiel Burgball, Tigerball).“
Hier dienen die Beispiele in der Klammer zur Verdeutlichung.

Beispiel 2: „Die Schülerinnen und Schüler können aus unterschiedlichen Positionen schnell starten und kurze Strecken mit maximaler Geschwindigkeit laufen (Elemente der Schnelllauftechnik).“
Hier sind die Begriffe verbindlicher Teil der Kompetenzformulierung.

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 Landesinstitut für Schulentwicklung, Heilbronner Str. 172, 70191 Stuttgart
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
Grafik	ruloff design, Karlsruhe
Druck	Konrad Triltsch Print und digitale Medien GmbH, Ochsenfurt
	Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber.
	Alle eingesetzten beziehungsweise verarbeiteten Rohstoffe und Materialien entsprechen den zum Zeitpunkt der Angebotsabgabe gültigen Normen beziehungsweise geltenden Bestimmungen und Gesetzen der Bundesrepublik Deutschland. Der Herausgeber hat bei seinen Leistungen sowie bei Zulieferungen Dritter im Rahmen der wirtschaftlichen und technischen Möglichkeiten umweltfreundliche Verfahren und Erzeugnisse bevorzugt eingesetzt.
	Juni 2016
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.

PEFC zertifiziert

Diese Broschüre stammt aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern und kontrollierten Quellen.

www.pefc.de

PEFC04-31-1754

**Bildung,
die allen
gerecht wird**

Das Bildungsland

Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT