

Inhaltsfeld/ Inhaltliche Konkretisierung	Leit-Ideen	Kompetenzschwerpunkte / Bildungsstandards	Methodenschwerpunkte	Schulspezifische Elemente/ Verknüpfung mit anderen Fächern	Lehrwerksbezug/ Unterrichtsmaterialien
Laufen, Springen, Werfen	Körperwahrnehmung Leistung Soziale Interaktion	Bewegungskompetenz mit- und gegeneinander spielen in sportlichen Handlungssituationen – auch wettkampfbezogen – anforderungsgemäß reagieren Urteils- und Entscheidungskompetenz Sportliche Wettbewerbssituationen selbständig organisieren und lösen Teamkompetenz Konflikte selbstständig analysieren und konstruktiv lösen	Selbstständiges Entwickeln, Probieren und Bewerten. Z.B. Spiel- und Wett- kampffideen und Techniken. Lösen von offenen Aufgabenstellungen (entdeckendes und Problem lösendes Lernen) „Spieleleichtathletik“	Bundesjugendspiele Minimarathon (fakultativ) Aktive Pause – Sport am Nachmittag Rhythmisches Bewegen zu Musik.	Kleine Spiele, Bälle, Netz/Zauberschnur/Bau stellenband, Bananenkisten Teppichfliesen, Flutterbälle, Wurfraketen Alle möglichen Hindernisse für den Bau eines Sprunggartens
Spiele - Basketball - Rückschlagspiel (Badminton oder Tischtennis)	Soziale Interaktion Leisten	Bewegungskompetenz Grundformen der Bewegungen bezogen auf die jeweilige Zielsetzung anwenden Urteils- und Entscheidungskompetenz Strategien zur Affektbeherrschung und - kanalisierung bei der unmittelbaren körperlichen Auseinandersetzung im Mit- und Gegeneinander benennen, bewerten und	Selbstständiges Finden und situationsangemessenes Lösen von Spielhandlungen in der Gruppe Regeln (insbesondere Ball im und aus dem Spiel) Zergliedern und Zusammenfügen von Bewegungsabläufen (z.B. anhand von Schaubildern / Demonstrationen)	Stadtmeisterschaften Schulturniere	Bälle, Tore, Körbe, Ziele

		<p>situationsbezogen einsetzen.</p> <p>Teamkompetenz</p> <p>die den betriebenen Sportarten zu Grunde liegenden Regeln und Wettkampfvorschriften erläutern und einhalten sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgserebnissen</p>			
Bewegen im Wasser	<p>Körperwahrnehmung</p> <p>Leisten</p> <p>Wagnis</p>	<p>Bewegungskompetenz</p> <p>Vortrieb erzeugen Grundformen der Bewegungen anwenden und gezielt im Rahmen der eigenen Möglichkeiten verbessern</p> <p>Urteils- und Entscheidungskompetenz</p> <p>funktionale Merkmale der gelernten Bewegung auf der Grundlage gezielter Beobachtungsvorgaben unter Verwendung der jeweiligen Fachbegriffe benennen, beschreiben und ansatzweise erklären</p>	<p>Experimentieren mit Bewegungsmöglichkeiten, um Vortrieb im und unter Wasser (in Bauch- und/oder in Rückenlage) erzeugen zu können.</p>	<p>Schwimmabzeichen Swim&Run</p>	<p>Schwimmbretter, Bälle, Pullboys</p>
Mit und gegen Partner kämpfen - Ringen und Raufen	<p>Körperwahrnehmung</p> <p>Soziale Interaktion</p>	<p>Bewegungskompetenz</p> <p>situationsbezogen fallen und landen</p> <p>Teamkompetenz</p> <p>sich fair verhalten, auch bei Erfolgs- und Misserfolgserebnissen</p>	<p>Miteinander gegeneinander kämpfen</p> <p>Den Gegner als Gegenüber respektieren.</p> <p>Gemeinsames Erarbeiten von Regeln.</p>	<p>Vermittlung eines Wertebewusstseins; Verknüpfung mit Ethik / Religion</p>	<p>Kleine Matten</p>