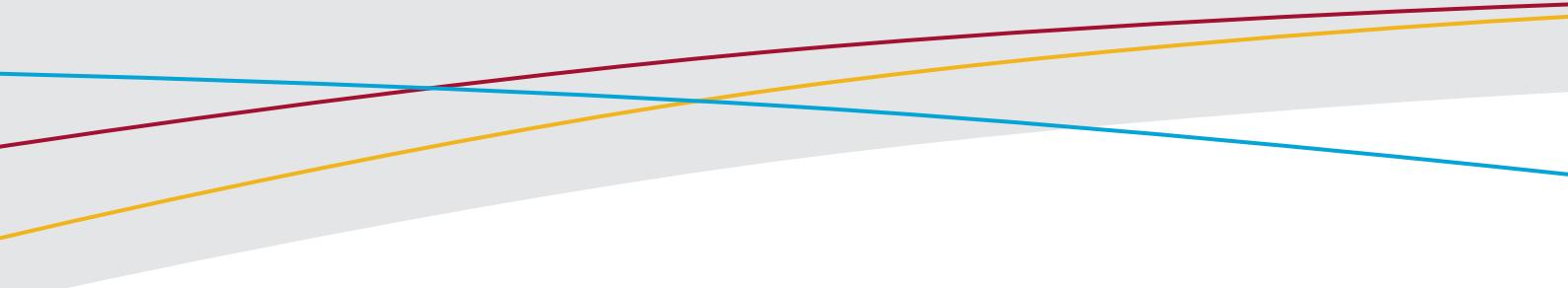


Rahmenplan Sport

schulartunabhängige Orientierungsstufe
Jahrgangsstufe 5 und 6

2025



Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung und
Kindertagesförderung

Impressum

Herausgeber

Ministerium für Bildung und Kindertagesförderung
Mecklenburg-Vorpommern

Institut für Qualitätsentwicklung (IQ M-V)
Fachbereich 4 – Zentrale Prüfungen, Fach- und Unterrichtsentwicklung,
Rahmenplanarbeit
19048 Schwerin

Telefon 0385 588 17003

presse@bm.mv-regierung.de
www.bm.regierung-mv.de
www.bildung-mv.de

Verantwortlich: Henning Lipski (V.i.S.d.P.)

Fotonachweise

Anne Karsten (Porträt Simone Oldenburg)

Stand

Juli 2025

Diese Publikation wird als Fachinformation des Ministeriums für Bildung und Kindertagesförderung Mecklenburg-Vorpommern kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

wir haben gemeinsam die Aufgabe und die Verantwortung, die Kinder und Jugendlichen auf ihrem Weg ins Leben zu unterstützen, sie zu begleiten und ihnen zur Seite zu stehen. Unser Ziel dabei ist, dass sie ihren Platz in der Gesellschaft finden und somit ein eigenverantwortliches und selbstbestimmtes Leben führen können.

Der Fachunterricht sichert eine fundierte Grundlage für den weiteren Lebensweg und die Handlungsfähigkeit in der modernen Welt. Unter Beachtung der Themenbereiche, die für die gesellschaftliche Orientierung der Kinder und Jugendlichen von Bedeutung sind, ermöglicht der Ihnen vorliegende Rahmenplan einen lebensweltbezogenen Unterricht. Der Fokus richtet sich gleichermaßen auf die fachspezifischen Schwerpunkte und die Kompetenzentwicklung, um eine Teilhabe der Lernenden am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen und die Entwicklung grundlegender Fähig- und Fertigkeiten zu fördern.

Sehen Sie diesen Rahmenplan im wortwörtlichen Sinne als dienendes Element. Der Aufbau ist so angelegt, dass die Inhalte für den Unterricht einerseits konkret und verbindlich benannt und andererseits mit den zu vermittelnden Kompetenzen verbunden werden. Zugleich steht Ihnen ausreichend Freiraum zur Verfügung, um den Unterricht methodisch vielfältig zu gestalten und die Inhalte nachhaltig zu vermitteln. Eine Vielzahl an fachspezifischen Hinweisen und Anregungen unterstützt Sie bei der Gestaltung eines abwechslungsreichen schülernahen Unterrichts.

Dabei wünsche ich Ihnen viel Freude.

Ihre



Simone Oldenburg
Ministerin für Bildung und
Kindertagesförderung

Inhaltsverzeichnis

1	Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans	4
1.1	Zielstellung und Struktur	4
1.2	Bildung und Erziehung in der schulartenunabhängigen Orientierungsstufe	6
1.3	Inklusive Bildung	7
2	Kompetenzen, pädagogische Perspektiven und Bewegungsfelder	8
2.1	Fachprofil	8
2.2	Kompetenzen und pädagogische Perspektiven	11
	Fachspezifische Kompetenzen	12
	Pädagogische Perspektiven	13
2.3	Bewegungsfelder	19
	Interdisziplinäres Bewegungsfeld	20
	Bewegungsfeld 1: Laufen, Springen, Werfen	27
	Bewegungsfeld 2: Spiele	30
	Bewegungsfeld 3: Bewegen an und mit Geräten	33
	Bewegungsfeld 4: Bewegungen gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten	37
	Bewegungsfeld 5: Bewegen im Wasser	40
	Bewegungsfeld 6: Mit-/gegeneinander kämpfen	43
	Bewegungsfeld 7: Fahren, Rollen, Gleiten	47
2.4	Sicherheitsförderung im Sportunterricht	50
3	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung	50
3.1	Rechtliche Grundlagen	50
3.2	Allgemeine Grundsätze	50
3.3	Fachspezifische Grundsätze	52
	Ziele der Leistungsbewertung	52
	Pädagogisch-methodische Grundsätze	52
	Bewertungskategorien	52
4	Aufgaben des Schulgesetzes	55
	Berufliche Orientierung [BO]	55
	Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung [BNE]	56
	Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt [BTV]	56
	Demokratiebildung [DB]	57
	Medienbildung und Digitale Kompetenzen [MD]	58
	Niederdeutsche Sprache und Kultur [MV]	58
	Prävention und Gesundheitserziehung [PG]	59

1 Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans

1.1 Zielstellung und Struktur

Zielstellung	Der Rahmenplan ist als rechtsverbindliche Grundlage und unterstützendes Instrument für die Unterrichtsgestaltung zu verstehen. Die Orientierung für die Unterrichtsplanung soll hierbei auf die Lerngruppe ausgerichtet sein. Die in diesem Rahmenplan benannten Themen füllen ca. 80 % der zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit. Den Lehrkräften wird somit Freiraum für die methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung eröffnet. Die Pflicht zur Erstellung eines schulinternen Lehrplans mit Fokus auf inhaltliche Aspekte entfällt.
Grundstruktur	Der Rahmenplan gliedert sich in einen allgemeinen Teil in Kapitel 1 und einen fachspezifischen Teil in Kapitel 2. In Kapitel 1 wird der für alle Fächer geltende Bildungs- und Erziehungsauftrag beschrieben. In Kapitel 2 werden die Kompetenzen, Arbeitsbereiche, Themen und Inhalte ausgewiesen. Rechtliche Grundlagen sowie allgemeine und fachspezifische Grundsätze zur Leistungsfeststellung und -bewertung werden in Kapitel 3 dargelegt. Das Kapitel 4 umfasst die Aufgabengebiete des Schulgesetzes M-V.
Stunden- ausweisung	Die Gewichtung des jeweiligen Themas ist aus dem empfohlenen Stundenumfang im Verhältnis zur Gesamtstundenzahl ersichtlich und als Orientierungswert anzusehen.
Querschnitts- themen	In Kapitel 4 des Rahmenplans werden die im Schulgesetz M-V festgelegten Aufgabengebiete als Querschnittsthemen erläutert, welche mithilfe zugeordneter Kürzel in Abschnitt 2.3 an Kompetenzen und Inhalte angebunden und somit fachlich verankert werden.
Kompetenzen	Im Zentrum des Fachunterrichts steht der Kompetenzerwerb. Die Kompetenzen werden in der Auseinandersetzung mit den verbindlichen Themen entwickelt. In Abschnitt 2.2 werden die zu erreichenden Kompetenzen benannt.
Bewegungs- felder	Im Rahmenplan sind die fachspezifischen Inhalte in Bewegungsfeldern ausgewiesen. Diese verstehen sich als offen auszulegende Sport-, Spiel- und Bewegungsaktivitäten. Den Bewegungsfeldern sind inhaltlich verbundene Module (Themen) zugeordnet.
Themen	Für den Unterricht werden in Abschnitt 2.3 verbindliche und/oder wahl- obligatorische Themen benannt und im Tabellenkopf hervorgehoben. Die Reihenfolge der Themen hat keinen normativen, sondern empfehlenden Charakter.
verbindliche Inhalte	Die Konkretisierung der Themen erfolgt in Form der Ausweisung verbindlicher Inhalte in Abschnitt 2.3.
Hinweise und Anregungen	Neben Anregungen für die Umsetzung im Unterricht werden sowohl didaktische und methodische Hinweise zur Auseinandersetzung mit den verbindlichen Inhalten gegeben als auch exemplarisch Möglichkeiten für die fachübergreifende und fächerverbindende Arbeit sowie fachinterne Verknüpfungen aufgezeigt.
Begleit- dokumente	Begleitende Dokumente für die Umsetzung des Rahmenplans finden Sie auf der Portalseite des Faches auf dem Bildungsserver M-V unter: Rahmenpläne an allgemein bildenden Schulen (bildung-mv.de)

Verschränkung der Teilbereiche	Im Anschluss an die tabellarischen Darstellungen der Themen werden Verschränkungsbeispiele der in Abschnitt 2.1 ausgeführten Teilbereiche klassenbezogen anhand ausgewählter Elemente der Themen aus Abschnitt 2.3 beispielhaft visualisiert.
Verknüpfungsbeispiele	Im Anschluss an die tabellarischen Darstellungen der Themen sowie der exemplarischen Ausweisung der Verschränkung der Teilbereiche werden Beispiele für die Verknüpfung von Kompetenzen und Inhalten aufgeführt.
Inklusive Sprache	Auf Basis des Grundgesetzes für die Bundesrepublik Deutschland, Artikel 3 (3) „Niemand darf wegen seines Geschlechtes [...] benachteiligt werden.“ wird im Kontext der inklusiven Sprache in Schule die Formulierung „Lernende“ und „Lehrkräfte“ gewählt.
Bildungssprachliche Kompetenzen	<p>Bildungssprachliche Kompetenzen sind die wesentliche Voraussetzung für einen erfolgreichen Bildungsweg, die Chancengleichheit sowie für die mündige Teilhabe an politischen und gesellschaftlichen Prozessen.</p> <p>Im unteren Teil der Thementabellen finden sich konkrete Beispiele für die Umsetzung fachsprachlicher Mittel, dargestellt auf Wortebene sowie Satz- und Textebene. Diese drei Ebenen spielen eine zentrale Rolle in der Sprachbildung und sind essentiell für das Verständnis und die Verwendung von Sprache:</p> <p>Die Grundlage der Fähigkeit zur Wortschatzerweiterung und Wortbildung bildet die Untersuchung von Bedeutung, Form und Funktion einzelner Wörter auf der Wortebene. Für die Entwicklung grammatischer Kompetenzen ist die Betrachtung der Struktur von Sätzen auf der Satzebene entscheidend. Durch die Beschäftigung mit der Textebene wird die Kompetenz, kohärente Texte zu verstehen und zu verfassen, weiterentwickelt und ausgebaut.</p> <p>Im Rahmenplan Sprachbildung werden die Standards, Kompetenzen und grundsätzlichen didaktischen Prinzipien aufgezeigt und konkrete fachbezogene Beispiele der Umsetzung ausgewiesen.</p>

1.2 Bildung und Erziehung in der schulartenunabhängigen Orientierungsstufe

In der schulartunabhängigen Orientierungsstufe soll durch intensive Beratung sowohl der Erziehungsberechtigten als auch der Kinder die Entscheidung für die Wahl der nachfolgenden Bildungsgänge erleichtert werden.

Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bilden – als pädagogische Einheit – eine Phase besonderer Beobachtung sowie leistungs- und persönlichkeitsbezogener Förderung und Orientierung. Für die Umsetzung der Aufgaben und Ziele in der Orientierungsstufe ist ein multiprofessionelles Team verantwortlich. Ihm gehören alle in der Jahrgangsstufe unterrichtenden Lehrkräfte und unterstützenden pädagogischen Fachkräfte an.

In der schulartunabhängigen Orientierungsstufe soll den Lernenden in besonderem Maße durch freie Arbeits- und Unterrichtsformen der Übergang aus dem Primar- in den Sekundarbereich erleichtert werden – etwa durch die Individuelle Lernzeit, während der sich die Lernenden individuell mit Lernaufgaben beschäftigen, die ihrer Lernausgangslage entsprechen.

Der Unterricht in der schulartunabhängigen Orientierungsstufe zeichnet sich in besonderer Weise durch das Prinzip des fachübergreifenden und fächerverbindenden Lernens aus. Es wird gefördert und weiterentwickelt. Das erfolgreiche gemeinsame Lernen in den heterogenen Lerngruppen der Orientierungsstufe basiert auf innerer Differenzierung. Lernende können unter Berücksichtigung ihrer fachspezifisch individuellen Leistungsfähigkeit zu klassenübergreifenden Lerngruppen zusammengefasst werden.

Der Übergang in die nachfolgenden Bildungsgänge erfolgt auf der Grundlage einer schriftlichen Schullaufbahnempfehlung. Diese wird am Ende des ersten Halbjahres der Jahrgangsstufe 6 erstellt und berücksichtigt den erreichten Leistungsstand, die Lernentwicklung, fachübergreifende Fähigkeiten sowie das Arbeits- und Sozialverhalten. Der Leistungsstand umfasst die Lernergebnisse und ist für den Übergang in die Jahrgangsstufe 7 des gymnasialen Bildungsganges mit einem verbindlichen Notendurchschnitt von mindestens 2,5 sowie in den Fächern Deutsch, Mathematik und der ersten Fremdsprache mit mindestens ausreichenden Leistung festgelegt.

6

Die Erziehungsberechtigten werden bezüglich der Wahl der weiterführenden Bildungsgänge eingehend beraten. Grundsatz der gesamten Arbeit in der schulartunabhängigen Orientierungsstufe ist eine Erziehung, die zur Persönlichkeitsentwicklung und -stärkung, zur Gestaltung des eigenen Lebens in sozialer Verantwortung sowie zur Mitwirkung in der demokratischen Gesellschaft befähigt. Eine angemessene Feedback-Kultur an allen Schulen ist ein wesentliches Element zur Erreichung dieses Ziels.

1.3 Inklusive Bildung

Inklusion ist als gesamtgesellschaftlicher Prozess zu verstehen. Dabei stellt inklusive Bildung eine übergreifende Aufgabe von Schule dar und schließt alle Gegenstandsbereiche im Lernen ein. Inklusive Bildung ist das gemeinsame Lernen von Lernenden mit und ohne Behinderung. Sie ist eine wichtige Voraussetzung für Selbstbestimmung, aktive Teilhabe an Gesellschaft, Kultur, Beruf und Demokratie. Grundvoraussetzung für eine gelingende Inklusion ist die gegenseitige Akzeptanz und die Rücksichtnahme sowie die Haltung und Einstellung aller an Schule Mitwirkenden. Ziel inklusiver Bildung ist es, alle Lernenden während ihrer Schullaufbahn individuell zu fördern, einen gleichberechtigten Zugang zu allen Angeboten des Unterrichts und der verschiedenen Bildungsgänge sowie des Schullebens insgesamt zu ermöglichen. Weiterhin sollen die in den Rahmenplänen beschriebenen Kompetenzen und Inhalte der allgemein bildenden bzw. beruflichen Schulen sowie der höchstmögliche Abschluss der jeweiligen Schulart erreicht werden.

In Mecklenburg-Vorpommern werden Maßnahmen zur Einführung eines inklusiven Schulsystems umgesetzt, die Lernenden sowie Lehrkräfte entlasten. Dazu werden neben dem Unterricht in Regelklassen, eigene Lerngruppen für Lernende mit starken Auffälligkeiten in den Bereichen Sprache oder Lernen oder Verhalten gebildet. In inklusiven Lerngruppen erhalten Lernende eine kooperative und entsprechend ihrer Lernausgangslage eine individuelle Förderung. Die Lernenden der inklusiven Lerngruppen sind einer festen Bezugsklasse in der Grundschule oder in der weiterführenden allgemeinbildenden Schule zugeordnet. Der Unterricht in den Lerngruppen erfolgt durch sonderpädagogisches Fachpersonal. Ein weiterer Baustein im inklusiven Schulsystem ist die Einrichtung von Schulen mit spezifischer Kompetenz. Diese ermöglichen Lernenden mit sonderpädagogischem Förderbedarf in den Schwerpunkten Hören oder Sehen oder körperliche und motorische Entwicklung eine wohnortnahe Beschulung. Die Lernenden können mit ihrem Freundeskreis, beispielsweise aus der Kindertagesstätte oder aus der Nachbarschaft, gemeinsam in eine Schule gehen und gemeinsam lernen. Wichtig im Zusammenhang mit inklusiver Bildung sind individualisierte curriculare Anpassungen. Diese finden ihre Anwendung bei einer vermuteten oder festgestellten Teilleistungsstörung, bei vermutetem oder festgestelltem sonderpädagogischen Förderbedarf.

Individualisierte curriculare Anpassung (ICA)

Mithilfe Individualisierter curricularer Anpassungen können die Voraussetzungen einer gezielten Förderung verbessert und Lernchancen erhöht werden. Dieses pädagogische Instrument erlaubt eine flexible Gestaltung des Lernsettings auf struktureller und der Lernanforderung auf inhaltlicher Ebene, um den besonderen Bedürfnissen aller Kinder und Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten konstant gerecht werden zu können.

Eine detaillierte Beschreibung der ICA sowie Umsetzungsbeispiele sind auf dem Bildungsserver (bildung-mv.de) unter ZDS Diagnostik und Schulpsychologie hinterlegt.

2 Kompetenzen, pädagogische Perspektiven und Bewegungsfelder

2.1 Fachprofil

Sport in der Gesellschaft	Bewegung, Spiel und Sport sind ein wesentlicher Bestandteil der Lebenswelten von Menschen, durchdringen heute alle gesellschaftlichen Lebensbereiche und erfüllen damit vielfältige Funktionen in Gesundheit, Soziologie, Pädagogik, Psychologie, Wirtschaft und Politik. Eine Betrachtung moderner Gesellschaften wird daher immer unvollständig sein, wenn der Sport als Teilsystem unberücksichtigt bleibt. Gesamtgesellschaftliche Entwicklungen wie Urbanisierung, Globalisierung, Digitalisierung sowie individualisierte Lebensstile haben und werden den Sport, die Sportlandschaft sowie die Art des Sporttreibens weiter beeinflussen. Diese Entwicklungen gilt es im Schulsport zu berücksichtigen und aufzugreifen.
Doppelauftrag	Das Schulfach Sport nimmt in inhaltlicher, methodisch-didaktischer und räumlicher Hinsicht im Vergleich zu anderen Schulfächern eine besondere Rolle ein. Die Einzigartigkeit des Fachs zeigt sich durch die doppelte Aufgabe, sowohl die Sport- und Bewegungskultur zu erschließen als auch die Persönlichkeit zu entwickeln ¹ . Damit ist das Fach Sport in kaum vergleichbarer Weise mit der Lebensführung, Gesundheitsförderung und Persönlichkeitsentwicklung von jungen Menschen verbunden.
Bewegung, Lernen und Gesundheitsförderung	Bewegung, Spiel und Sport fördern die körperliche und motorische Entwicklung und bieten stets auch soziale, emotionale und kognitive Lern- und Erfahrungsgelegenheiten. Das pädagogische Anliegen ist es, den Lernenden die Freude an Bewegung sowie die Bedeutung sportlicher Aktivitäten für die eigene physische und psychische Gesundheit zu vermitteln. Eine besondere Stellung kommt daher dem Sport im Kontext der Gesundheitsförderung und Prävention zu.
Vielfalt, Teilhabe und Persönlichkeitsentwicklung	Sportunterricht eröffnet vielfältige Erfahrungsfelder, die besonders geeignet sind das Miteinander und Zusammenwirken aller am Schulleben Beteiligten zu fördern. Gemeinsames Sporttreiben bietet allen Heranwachsenden in ihrer Vielfalt und Heterogenität Chancen zur Teilhabe und Akzeptanz. Unter Berücksichtigung individueller Voraussetzungen, Fähigkeiten, Talente und Neigungen, der sozialen, ethnischen und kulturellen Herkunft, der Religion, des Geschlechts sowie der sexuellen Orientierung sollen die Kinder und Jugendlichen in der Schule gemeinsam lernen, aufwachsen und individuell gefördert werden. Die Förderung einer ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung wird durch die Integration eines interdisziplinären Bewegungsfeldes unterstützt. In den Bewegungsfeldern werden die Module des interdisziplinären Bewegungsfeldes (Exekutive Funktionen, Psychomotorik und Erlebnispädagogik) aufgegriffen und eine Verknüpfung von kognitiven und motorischen Anforderungen gemäß den sensiblen Entwicklungsphasen berücksichtigt.
Inklusiver Sportunterricht	Um einen inklusiven Sportunterricht ² zu gewährleisten, ist es notwendig, diesen durch differenzierte Methoden, Sozial- und Arbeitsformen, Medien, Lernangebote, Lerninhalte, Materialien bzw. Gerätehilfen, Aufgabenformate und Bearbeitungsumfänge auf die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen.

¹ Memorandum zum Schulsport vom DOSB, DSLV und dvs, 2009, S.5

² Empfehlungen für den Umgang mit pädagogischen und sonderpädagogischen Förderbedarfen im Sportunterricht

Spezifische und allgemeine Handlungsfähigkeit	<p>Sportunterricht weist den Lernenden Wege zur sinnvollen sportorientierten Freizeitgestaltung, eröffnet Möglichkeiten zur Ausbildung stabiler Interessen sowie überdauernder Motivationen zum Sporttreiben. Im Zentrum stehen die Entwicklung und Förderung einer umfassenden Handlungsfähigkeit, die im Feld von Bewegung, Spiel und Sport spezifisch ausgelegt wird. Das breite Spektrum unterschiedlicher Bewegungsfelder bietet Chancen unterschiedliche Motive für das Sporttreiben zu erfahren, zu bewerten und für sich und andere zu erschließen. Dies befähigt alle Lernenden auch über die Schulzeit hinaus zum regelmäßigen selbstbestimmten Sporttreiben.</p>
	<p>Das allgemeine Erziehungsziel der Mündigkeit ist in der sportdidaktischen Diskussion durch das Ziel der Handlungsfähigkeit im Sport präzisiert worden. Sportunterricht soll Lernende anleiten, die Wirklichkeit des Sports auf ihren möglichen Sinn zu befragen, um eine spezielle Handlungsfähigkeit auszubilden. Über eine spezielle Handlungsfähigkeit verfügen diejenigen, die aus Erfahrungen wissen, welchen unterschiedlichen Sinn es haben kann, im Sport aktiv zu sein und in Abwägung dieses Wissens den Sport selbstbestimmt ausüben zu können.</p>
Kompetenzen	<p>Die Entwicklung einer sportlichen Handlungsfähigkeit schließt Fach-, Sozial- und Selbstkompetenz ein und erfolgt durch die gezielte Auseinandersetzung mit der Sport- und Bewegungskultur aus verschiedenen Sinnperspektiven.</p>
Mehr-perspektivität	<p>Die Leitidee der Handlungsfähigkeit wird durch einen mehrperspektivisch ausgerichteten Sportunterricht umgesetzt. Sportliche Aktivität hat nicht nur einen der jeweiligen Bewegung zugeordneten Sinn, sondern kann aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet bzw. thematisiert werden. Durch die unterschiedlichen Zugangsweisen im Fach Sport erfahren Lernende Sinnperspektiven, sammeln vielfältige Erfahrungen und werden in ihrer Persönlichkeitsentwicklung unterstützt. Der Schulsport bietet Kindern und Jugendlichen unterschiedliche Situationen, in denen sie ihr Bewegungshandeln unter verschiedenen Sinnperspektiven ausüben und vielfältige Erfahrungen sammeln können.</p>
Pädagogische Perspektiven im Schulsport	<p>Der Schulsport ist in den Jahrgangsstufen 5 und 6 so zu gestalten, dass Lernende diesen aus unterschiedlichen Perspektiven (P 1 bis P 6) erleben:</p>
	<ul style="list-style-type: none"> P 1: LEISTUNG erfahren, verstehen und reflektieren P 2: GESUNDHEIT fördern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln P 3: MITEINANDER kooperieren, wettstreiten und sich verständigen P 4: EINDRUCK – Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern P 5: AUSDRUCK – kreative Bewegungsideen erproben und sich körperlich ausdrücken P 6: WAGNIS eingehen und verantworten
Bewegungsfelder	<p>Diese pädagogischen Perspektiven verwirklichen sich im Schulsport an ausgewählten Inhalten.</p>
	<p>Für die Jahrgangsstufen 5 und 6 werden die konkreten fachspezifischen und fachübergreifenden Inhalte durch folgende Bewegungsfelder strukturiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> BF INT: Interdisziplinäres Bewegungsfeld BF 1: Laufen, Springen, Werfen BF 2: Spiele BF 3: Bewegen an und mit Geräten BF 4: Bewegungen gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten BF 5: Bewegen im Wasser BF 6: Mit-/gegeneinander kämpfen BF 7: Fahren, Rollen, Gleiten

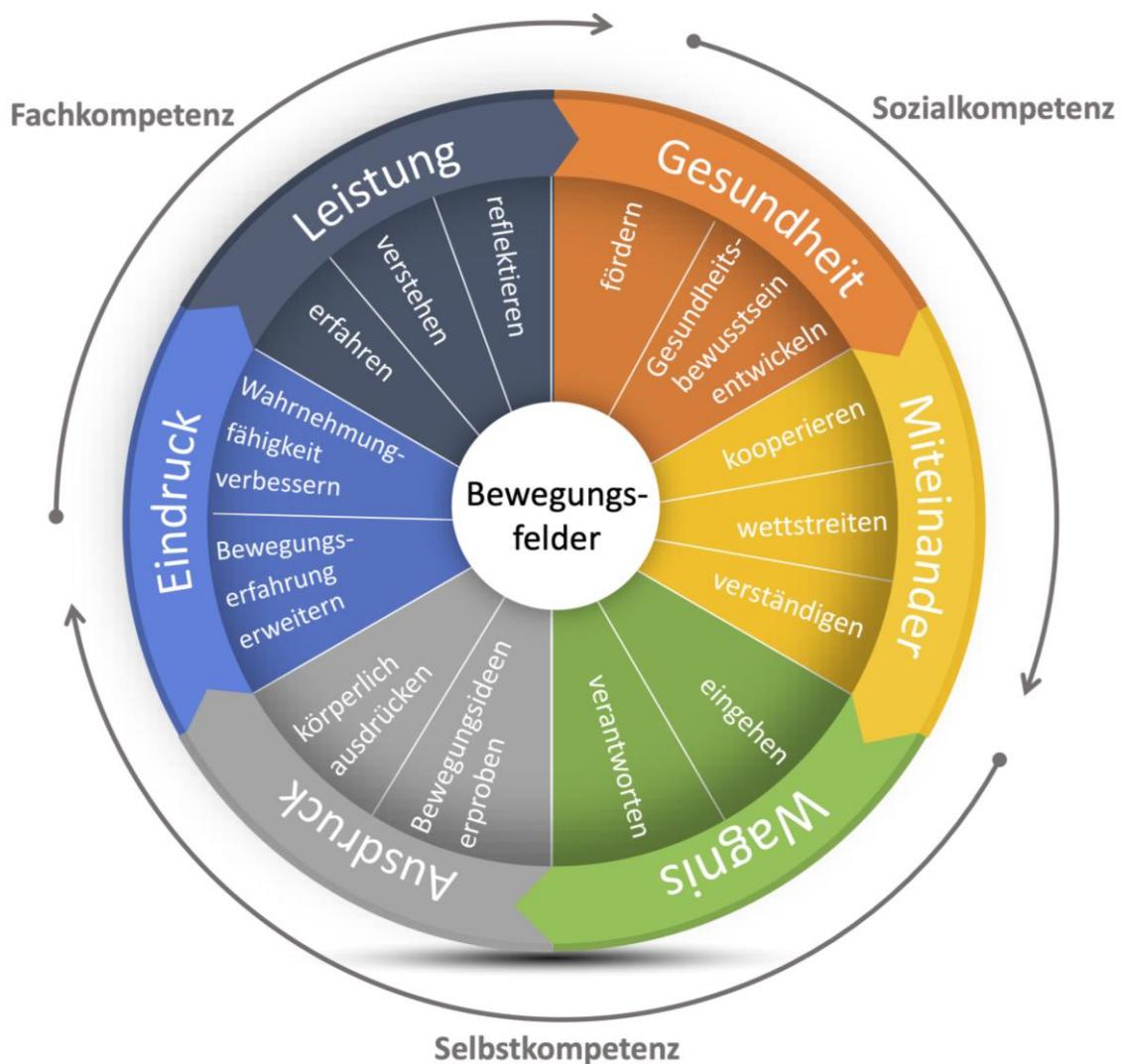
Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten	In der praktischen Umsetzung werden die Sportstunden im größeren Zusammenhang in einem sogenannten Unterrichtsvorhaben gestaltet. Die Vorhaben umreißen Unterrichtsgegenstände aus den Inhaltsbereichen der einzelnen Bewegungsfelder, in deren Zentrum pädagogisch perspektivierte Themen stehen. Perspektivisch unterrichten erfordert eine konsequente Ausrichtung von Inhalten an Perspektiven. Ein Unterrichtsvorhaben akzentuiert eine Hauptperspektive. In der Orientierungsstufe sollen alle pädagogischen Perspektiven mindestens einmal aufgegriffen werden. Exemplarische Vorschläge für Unterrichtsvorhaben sind in den Bewegungsfeldern unter „Beispiele für die Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten“ aufgeführt.
Digitale Medien im Sportunterricht	Für den Einsatz sowie die reflexive Auseinandersetzung mit digitalen Medien im Sportunterricht bieten sich die folgenden Möglichkeiten an: Die Aneignung von Fähigkeiten und Fertigkeiten wird z. B. durch selbstständiges Arbeiten mit animierten Bildreihen und Lernvideos, Feedback zum Bewegungsverlauf und -ergebnis sowie Dokumentation und Vergleich des motorischen Lernfortschrittes mittels digitaler Werkzeuge unterstützt. Zur Präsentation und Analyse von Unterrichtsinhalten in digitaler Form bieten sich u. a. kreative Bewegungsprodukte z. B. Tanzvideos, Parkour-Runs, grafische Darstellungen sportlicher Leistungen sowie Methoden-/Stationskarten, Bildreihen und Lernvideos an. Chancen und Risiken der Veröffentlichung selbstgestalteter Videos sind in diesem Zusammenhang zu thematisieren.
Beitrag zum Schulleben und zur Schulentwicklung	Auf Schulebene können unter Mitwirkung möglichst vieler Beteiligter der Schule Angebote und Sportprogramme entwickelt werden, die Sport, Spiel und Wettkampf zum gemeinsamen Erlebnis werden lassen. Der außerunterrichtliche Schulsport verbindet die Erfahrungen der Lernenden aus dem Unterricht mit neuen Bedingungen und Organisationsformen. Außerunterrichtliche Sportveranstaltungen tragen entscheidend zu einem interessanten Schulleben bei. Die Lernenden sollen zunehmend aktiv in die Organisation und Durchführung verschiedener Sportangebote wie z. B. Bewegte Pausen und Elemente der Bewegten Schule eingebunden werden. Der Gesundheits- und Erlebniswert sportlicher Betätigung, das soziale Engagement in der Gemeinschaft sowie das rücksichtsvolle Verhalten in der Natur sollten besondere Beachtung finden. Dafür bietet sich die Verbindung und Zusammenarbeit mit den örtlichen Sportvereinen und Verbänden an. Beispiele von außerunterrichtlichen Veranstaltungen mit sportlichem Charakter sind: <ul style="list-style-type: none">– Schulsporttage, Schulsportfeste, Spielfeste– Exkursionen, Klassenfahrten, Schullandheimaufenthalte– Schulsportliche Wettbewerbe z. B. Jugend trainiert für Olympia– Arbeitsgemeinschaften– Projekte– Teambuilding– Abenteuer- und Erlebnispädagogik

2.2 Kompetenzen und pädagogische Perspektiven

Die Entwicklung der allgemeinen und speziellen Handlungsfähigkeit erfolgt durch die gezielte Auseinandersetzung mit der Sport- und Bewegungskultur aus verschiedenen *Sinnperspektiven*.

Kompetenzen, verstanden als Interaktion von Wissen und Können, zeigen sich insbesondere in der Bewältigung von Anforderungssituationen und bilden sich in der Auseinandersetzung mit ihnen aus.

Durch die Synthese aus *Bewegungsfeldern* und *pädagogischen Perspektiven* lassen sich *Unterrichtsvorhaben* mit entsprechenden Anforderungssituationen der Sport- und Bewegungskultur ableiten, die als methodisch-didaktische Lernanlässe dienen, um die *fachspezifischen Kompetenzen* auszubilden.³



³ Töpfer et al. (2022, 08.06.) Kompetenzorientierung im Sport: eine Taxonomie für den Sportunterricht. <https://doi.org/10.1007/s12662-022-00831-0>

Fachspezifische Kompetenzen

Fachkompetenz (Sach- und Methodenkompetenz):

Lernende erweitern ihre Fachkompetenz, indem sie ...

- motorische Fähigkeiten und sportliche Fertigkeiten erwerben und erweitern.
- selbstständig unbekannte Bewegungsaufgaben lösen.
- Spielformen verstehen, anwenden und variiieren.
- Regeln zielorientiert verändern.
- Bewegungen gestalten und präsentieren.
- Informationen von Bewegungsvorbildern, Bildvorlagen, Zeichnungen oder Bewegungsbeschreibungen in Bewegungshandeln umsetzen.
- Bewegungsabläufe und Spielhandlungen nach Kriterien reflektieren.

Sozialkompetenz:

Lernende erweitern ihre Sozialkompetenz, indem sie ...

- Leistungsunterschiede anerkennen, Rücksicht nehmen und alle Lernenden teilhaben lassen.
- durch die gemeinsame Entwicklung von Regeln und Vereinbarungen die Konflikte konstruktiv und argumentativ lösen.
- Verantwortlichkeiten erkennen und Verantwortung für sicheres sportliches Handeln übernehmen.
- in verschiedenen Sozialformen kooperativ und zielorientiert arbeiten.
- im Lern- und Übungsprozess helfen und sichern.
- die Prinzipien des fairen Spiels verstehen und anwenden, um ein respektvolles Miteinander zu fördern.
- klare und respektvolle Kommunikation im Team und mit der Lehrkraft praktizieren und reflektieren.

Selbstkompetenz:

Lernende erweitern ihre Selbstkompetenz, indem sie ...

- ihre eigenen sportlichen Fähigkeiten und Leistungen reflektieren und realistische Ziele setzen.
- eigene Stärken und Schwächen im Lernprozess wahrnehmen und Misserfolge konstruktiv verarbeiten.
- Bedürfnisse wahrnehmen und äußern.
- im Umgang mit Sieg und Niederlage ihre Emotionen wahrnehmen und regulieren.
- Schiedsrichterentscheidungen akzeptieren und Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen.
- Risiken beim Sport erkennen, realistisch einschätzen und situationsangemessenes Verhalten zeigen.
- verantwortungsbewusst mit Wagnissituationen umgehen.

Pädagogische Perspektiven

P 1: LEISTUNG erfahren, verstehen und reflektieren

Die Bereitschaft zum Leisten soll hier als Weiterentwicklung des individuellen Könnens verstanden werden und ist grundlegende Aufgabe aller Schulfächer. Übungsbereitschaft und Durchhaltevermögen sind eng damit verknüpft. Kinder und Jugendliche sollen selbstbestimmt und systematisch durch Üben zu Leistungen mit individueller Bedeutung kommen können. Sportliche Leistungen bestimmen sich als ganzheitliche Leistungen mit hohem körperlichen Anteil. Sportliche Erfolge haben durch ihre gesellschaftliche Wertschätzung einen großen Ich-Wert. Bereits Kinder sind kompetente Gutachter in diesem Bereich, da Bewertungskriterien i. d. R. einfach verständlich sind. Im Sport werden diese sozialen Anerkennungsprozesse einer Leistung erfahrbar. Für Heranwachsende sind sportliche Leistungen im positiven wie im negativen Sinne statusbestimmend und der Umgang damit muss gelernt werden.

Leistung bedeutet, das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu stärken und erfahrbar zu machen, dass sich Anstrengung und Durchhaltevermögen auszahlen. Angemessene Aufgabenschwierigkeiten und individuelle Bezugsnormen sind in dem Zusammenhang wichtige Bedingungen. Derartige Selbstwirksamkeitserfahrungen verankern sich nachhaltig und können in andere Lebensbereiche ausstrahlen.

Die Verbindung von sportlichen Leistungen und dem Selbstwertgefühl führt zu ambivalenten Wirkungen. Lehrkräfte selbst müssen sensibel mit Leistungsunterschieden umgehen sowie den Lernenden einen rücksichtsvollen und verantwortlichen Umgang mit differenzierten Ergebnissen vermitteln. Grundlegend ist in dem Zusammenhang die Beachtung unterschiedlicher Ausgangslagen besonders in der Leistungsbewertung. Hieraus ergibt sich eine Kernaufgabe koedukativen Unterrichts. Darüber hinaus sollten insbesondere gemeinschaftliche Leistungssituationen gefördert werden.

Die Objektivität von Leistungen sollte auch theoretisch thematisiert und damit relativiert werden. Gängige objektive Bewertungskriterien sollten transparent gemacht und überprüft werden. Auf experimentelle Weise können aus unterschiedlichen Spiel- und Wettkampfregeln Erkenntnisse gewonnen werden.

Die Perspektive Leistung impliziert das Einschätzen, Nachvollziehen und Reflektieren der eigenen sportmotorischen Leistung.

Beispielhafte Leistungserziehung und Relativierung in Übung, Spiel und Wettkampf:

- Weiterentwickeln des individuellen Könnens auf der Basis von Übungsbereitschaft und Durchhaltvermögen
- Ausprägen eines Bewertungsvermögens anhand von Kriterien
- Erfahren des Zusammenhangs zwischen persönlicher Anstrengung und Leistungsentwicklung
- Stärken des Selbstbewusstseins durch Aufbau von Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit
- Bewältigen einer anspruchsvollen Bewegungsaufgabe entsprechend des individuellen Leistungsvermögens

P 2: GESUNDHEIT fördern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Aus dieser Perspektive soll auf einen gesundheitsförderlichen Lebensstil hingewirkt werden. Körperliche Aktivität findet in dem Zusammenhang ihren Stellenwert als Säule der Prävention. Im Sport können Erfahrungen und Einstellungen zum Bewegen gewonnen werden, die weit über gesundheitliche Aufklärung hinausgehen. Sportliche Inhalte und Kompetenzen sollen unter dem Blickwinkel der Förderung aber auch Gefährdung des Gesundheitszustandes betrachtet werden.

Aus der Ambivalenz des Sportes ergeben sich diese konträren Pole. Bewegung kann durch adäquate Dosierung den Folgen von Bewegungsmangel entgegenwirken. Das Bewegungsverhalten gehört zu den willentlich beeinflussbaren Größen der Lebensführung und kann im Sportunterricht direkt mit seinen positiven Wirkungen erfahren werden. Angeknüpft werden können darüber hinaus Themen wie Ernährung, Entspannung, Stressmanagement und Körperpflege.

Überdosierung von Sport birgt jedoch auch Risiken, welche sich durch Über- und Fehlbelastungen bemerkbar machen und die Gesundheit dauerhaft schädigen können. Die Gefahren des Leistungssportes mit ihren Auswirkungen auf das persönliche Leben der Sporttreibenden sind wichtige Aspekte beispielsweise in Bezug auf die Berufswünsche der Lernenden. Auch die Gefährdungspotenziale bestimmter Sportarten können gewinnbringender Teil des Unterrichts sein. Die Auswirkungen von Doping und wachstumsfördernden Substanzen, welche kurzfristige Erfolge versprechen, und medizinischen Bedenken gehören zum allgemeinen Gesundheitswissen, welches für die Lebens- und Erfahrungswelt von Bedeutung ist.

Um Verhaltensänderungen über Unterricht hinaus herbeizuführen, müssen erzieherische Wirkungen erzielt werden. Bewegung muss möglichst täglich und dauerhaft in die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen integriert werden. Eine Möglichkeit, die der Schulsport hat, ist die Freude an Bewegung zu vermitteln. Weitere Ansatzpunkte sind Leistungsfähigkeit verbessern, Fitness erhöhen sowie ein gesundes Bewegungsverhalten anzustreben. Grundlegende Prinzipien des gesundheitsförderlichen Sporttreibens wie Dosierung, Vielseitigkeit und Pausenverhalten müssen erlernt werden, um medizinisch wirksam zu sein. An praktischen Beispielen sollen Lernende diese Bausteine des Gesundheitsbewusstseins ausprobieren und verinnerlichen, um Handlungsfähigkeit zu entwickeln. Dies bedeutet unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Sport und allgemeines Bewegungsverhalten gesundheitlich zu beurteilen und zu gestalten.

Bewegung, Spiel und Sport als Ressource zur Gesunderhaltung und zum Wohlbefinden:

- Erfahren der subjektiven und objektiven Belastungsparameter
- Verbessern der physischen und psychischen Belastbarkeit
- Erlernen grundlegender Prinzipien eines gesundheitsbewussten Sporttreibens
- Kennenlernen von Entspannungsübungen als eine mögliche Form zur Stressbewältigung
- Kennenlernen der Ambivalenz von gesundheitsförderlicher Bewegung und sportlichen Risiken wie Über- und Fehlbelastungen und Verletzungen

P 3: MITEINANDER kooperieren, wettstreiten und sich verständigen

Sport ist ein sozialer Bereich, in dem Gemeinschaft erlebt werden kann, Kommunikationsbarrieren aufgebrochen und Probleme zwischenmenschlicher Natur leichter überwunden werden können als in anderen Lebensbereichen. Heterogenität der Interessen und Leistungen in Schulklassen bewirken große Herausforderungen an das soziale Lernen der Kinder und Jugendlichen. Dennoch kann Gemeinschaft im Sport auf eine derart besondere Art und Weise erlebt werden, wie das in kaum einem anderen Fach möglich ist. Soziales Lernen ist eine zentrale Aufgabe von Schule und soll im Angesicht von abweichendem Verhalten und Gewalt vermehrt Beachtung geschenkt werden.

Im Sport können Grundformen des gesellschaftlichen Miteinanders spielerisch erworben werden. Es ergeben sich im Schulsport Gelegenheiten soziale Konflikte sichtbar zu machen und Lösungsalternativen aufzuzeigen. Besondere Inszenierungen sind in diesem Zusammenhang nicht notwendig, da sportliche Handlungen in sich bereits ein ausreichendes Repertoire an sozialen Lernsituationen mit sich bringen.

Pädagogisch bedeutsam aus dieser Perspektive ist das Handeln nach Regeln, insbesondere auch in Konkultursituationen. Hier wird in die Teilbereiche des Befolgens von Regeln und des Organisierens durch Regeln unterschieden. Miteinander und Gegeneinander bilden im Spiel nicht zwangsläufig Gegenpole, wenn Konkurrenz auch als gemeinsames Handeln vermittelt wird, dessen Gelingen von der Akzeptanz der Gegenseite mit ihren Bedürfnissen abhängt.

Gleichzeitig ergeben sich im Prozess des selbstständigen Organisierens sportlicher Handlungen fruchtbare Erfahrungen des gemeinsamen Handelns. Wichtig in diesem Zusammenhang ist der Umgang mit körperlichen, kulturellen und individuellen Unterschieden. Sport ermöglicht es, diese Vielfalt als Bereicherung kennenzulernen.

Der Schulsport schafft Bedingungen, die die Ausbildung von Handlungsfähigkeit begünstigen. Zunehmend selbstständig und verantwortlich soll das Miteinander in sportlichen Situationen geregelt werden.

Soziale Handlungsfähigkeit durch Verknüpfung von praktischer Erfahrung und Reflexion:

-
- Entwickeln des Regelbewusstseins und der Spielfähigkeit auf der Basis der Fairness
 - Aufbauen von Akzeptanz gegenüber Vielfalt und Individualität
 - Erkennen, Verstehen und Nachempfinden von Einstellungen, Motiven und Emotionen
 - Bewältigen von Kooperations- und Konkultursituationen
 - Fördern des Kommunikationsvermögens
 - Selbstständiges Regeln des Miteinanders in sportlichen Handlungssituationen
 - Entwickeln von Empathie Perspektivwechsel Perspektiven anderer Menschen zu verstehen und nachzuempfinden

P 4: EINDRUCK – Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrung erweitern

Durch Sport sollen alle Sinne zum Lernen aktiviert werden. Bewegung eröffnet Kleinkindern den Zugang zur Welt, welcher durch den Erwerb von Sprache erweitert wird. Damit bildet Bewegung die Basis für die kognitive Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Diese Primärerfahrungen durch Bewegung sind unerlässlich und können nicht mittels Sekundärerfahrungen substituiert werden.

Die Funktionsfähigkeit aller Wahrnehmungssysteme entwickelt und erhält sich durch deren Gebrauch. In Bezug auf Bewegungen betrifft dies das optische, taktile, vestibuläre und das kinästhetische Sinnessystem. Insbesondere die Integration der Wahrnehmungen aus den unterschiedlichen Bereichen hat fundamentale Bedeutung für die geistige Entwicklung. Sportunterricht sollte daher vielseitigen Bewegungsaufgaben bis ins Jugendalter hinein den Vorrang vor Technikspezialisierungen geben. Der Fokus sollte auf Gleichgewichtsaufgaben, Schulung der Auge-Hand-Koordination und offenen Fertigkeiten liegen, welche Anpassungen an sich ändernde Umweltbedingungen provozieren.

Bewegungen entfalten emotionale Reize, die dazu beitragen sich wiederholt in Bewegungssituationen zu begeben. Der Schulsport kann Möglichkeiten bieten unterschiedliche Wahrnehmungserlebnisse wie Rausch der Geschwindigkeit, Leichtigkeit des Fliegens u. ä. zu erzeugen. Das durch geeignete arrangierte Situationen herbeigeführte Gefühl der Kontrolle kann zusätzlich das Selbstvertrauen stärken.

Durch Bewegung mit Materialien entwickeln junge Menschen ein Gefühl für Aussehen und Eigenschaften von Gegenständen und der Umgebung. Verschiedene Bewegungsräume wie z. B. Wasser oder Luft und Höhe werden durch das aktive Erkunden mit ihren Eigenschaften erschlossen.

Unter dieser Perspektive sind vorrangig Wahrnehmungs- und Erkundungsaufgaben zu verstehen, die im freien Kontext stattfinden sollten.

Vielfältige Anforderungen an Sinnessysteme zur Reizaufnahme und -verarbeitung:

- Erweitern der Bewegungserfahrung durch Erkunden neuer Bewegungsräume
- Wahrnehmen optischer, vestibulärer, kinästhetischer und taktiler Sinneseindrücke
- Verbesserung der Sensomotorik
- Verfeinern der koordinativen Fähigkeiten
- Weiterentwickeln der Auge-Hand-Koordination

P 5: AUSDRUCK – kreative Bewegungsideen erproben und sich körperlich ausdrücken

Körpersprache hat elementare Bedeutung für den ersten Eindruck, den andere Menschen von der eigenen Person gewinnen. Körperbotschaften bestimmen einen Großteil der Kommunikation.

Im Sport ist die ästhetische Erziehung in Form von Bewegungsgestaltung nach normierten Kriterien verankert. Unter Erweiterung des Blickwinkels bilden jedoch auch andere Ausdrucksinhalte, beispielsweise Emotionen wie Furcht, Fröhlichkeit und Wut, wertvolle Reflexionsanlässe. Neben gymnastischen und tänzerischen Varianten treten damit Bewegungskünste wie Akrobatik, Jonglieren und Bewegungstheater in den Fokus.

Die Pluralität der Bewegungsalternativen bildet einen Gegenpol zu möglichst genauer Technikimitation wie sie viele Sportfelder vorgeben. Kreativität als Zweck der Bewegung selbst leistet einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und ergänzt sprachliche und symbolische Ausdrucksformen des Menschen.

Expressive Bewegungen können die Grundlage für subjektive Anerkennung durch das soziale Umfeld bieten. In den Jugendkulturen lassen sich vielfältige Beispiele aus der Asphaltartistik mit Skateboard, Bike oder Inlineskates ausmachen. In geeigneten Situationen lassen sich hier parallel körperliche Fertigkeiten entwickeln und Kriterien der Anerkennung im sozialen Kontext thematisieren.

Bewegungen transportieren Botschaften, die sprachlich nicht übermittelt werden können. Darüber hinaus kann Bewegung in Gruppen gemeinschaftsstiftend sein, wenn aus gemeinsamer Bewegungskunst ein Projekt entsteht, das mehr ist als die Summe der Einzelteile (Menschenpyramiden, Tanzprojekte u. ä.).

Unterricht aus dieser Perspektive zielt auf Erfindungsreichtum und geht damit über die etablierten Bewegungskünste hinaus. Gruppenprojekte eröffnen Raum zum Einbringen von Vorerfahrungen und Einflüssen aus allen Kulturen. Mit der Entwicklung des persönlichen Bewegungsstils kann Identitätsbildung und Einzigartigkeit der Heranwachsenden unterstützt werden.

Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten:

17

- Erweitern der Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers
- Ausdrücken von Emotionen in Verbindung mit kreativen Bewegungsideen
- Erproben eines Themen- bzw. Bewegungsparcours zur persönlichen Exploration
- Ausprägen der Gestaltungsmöglichkeiten durch Imitieren, Variieren und Neugestalten von Bewegungen
- Individuelles und gruppenbezogenes Gestalten von Bewegungen

P 6: WAGNIS eingehen und verantworten

Diese Perspektive beinhaltet Sporthandlungen mit herausfordernden Situationen und unsicherem Ausgang. Besondere Situationen im Sport können unter dem Begriff Wagnis eine Wirkung entfalten, die auch in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine große Rolle spielt. Wagnis zeichnet sich dadurch aus, dass die Herausforderung zumindest subjektiv einen unsicheren Ausgang hat und das Risiko besteht, dass das angestrebte Ziel nicht erreicht wird. Die Bewältigung der Situation erfordert Mut, Entschlossenheit, Vertrauen in das eigene Vermögen und die Fähigkeit, mit Unsicherheit und potenziellen Rückschlägen umzugehen. Von den individuellen Fähigkeiten und Erfahrungen hängt ab, wo die Routine endet und das Wagnis beginnt. Jede Wagnislage erfordert eine realistische Selbsteinschätzung.

Im sportlichen Kontext ergeben sich Wagnisse häufig, wenn der feste Stand, die gewohnte Lage im Raum aufgelöst werden, außergewöhnliche Anforderungen an das Gleichgewicht oder die Steuerungsfähigkeit gestellt werden.

Wagnis verbindet Angst mit Sicherheit und beinhaltet immer auch die Befähigung zum Nein sagen. Da Wagnis ein Überschreiten von psychischen und physischen Grenzen und den Umgang mit Angst impliziert, kommt es schrittweise zu einer Erweiterung der persönlichen Grenzen. Durch die erfolgreiche Bewältigung der Wagnissituation wird das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten gestärkt.

Damit Kinder und Jugendliche bereit sind, das Wagnis einzugehen, ist es hilfreich, wenn sie die Unterstützung ihrer Umgebung spüren. Dies erfordert eine sichere und ermutigende Lernumgebung, in der sie ihre Grenzen austesten und aus Fehlern lernen können. Durch positive Erfahrungen und gezielte Förderung von Mut und Risikobereitschaft können sie lernen, Herausforderungen anzunehmen.

Verbunden ist das Wagnis mit der Verantwortung, die andere beispielsweise in Form von Sicherstellungen beim Turnen, Kooperation beim Pyramidenbau oder Sichern beim Klettern übernehmen.

Wagnis als Bewährungssituation und Anreiz zur reflektierten Erweiterung des persönlichen Könnens:

- Bewältigen von Angstsituationen auf der Basis realistischer Selbsteinschätzung
- Erfahren von Stärkung und Ermutigung durch das Meistern herausfordernder Anforderungen
- Erlernen von Sicherheitseinschätzungen durch Erkennen und Einschätzen von Risiken unter kompetenter Anleitung sowie situationsangemessenem Handeln in Gefahrensituationen
- Übernehmen von Verantwortung für sich und andere

2.3 Bewegungsfelder

Jahrgang		5	6
Wochenstunden	90 (ca. 22 je BF)		
	Interdisziplinäres Bewegungsfeld (integrativ) (Exekutive Funktion, Psychomotorik, Erlebnispädagogik)		
Bewegungsfelder	1	BF 1 Laufen, Springen, Werfen	BF 2 Spiele
	2	BF 2 Spiele	BF 4 Bewegungen gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten
	3	BF 3 Bewegen an und mit Geräten	BF 6 Mit-/gegeneinander kämpfen
	4	BF 1-7 Wahl	BF 1-7 Wahl
	BF 5 Bewegen im Wasser und BF 7 Fahren, Rollen, Gleiten (gemäß schulorganisatorischen Gegebenheiten, außerschulisch, projektbezogen)		

Belegung der Bewegungsfelder In den Jahrgängen 5 bis 6 sind die vorgegebenen Bewegungsfelder verbindlich zu unterrichten. Die Reihenfolge innerhalb des Schuljahres ist variabel, wobei bewegungsfeldübergreifende Bezüge nach Möglichkeit herzustellen sind. Die Bewegungsfelder 5 und 7 können gemäß schulorganisatorischen Gegebenheiten angewählt werden.

Das interdisziplinäre Bewegungsfeld ist in jeder Jahrgangsstufe mindestens einmal integrativ in einem frei wählbaren Bewegungsfeld zu realisieren. Die Lehrkraft entscheidet sich für ein Modul: *Exekutive Funktionen, Psychomotorik, Erlebnispädagogik*. Möglichkeiten zur Umsetzung sind exemplarisch in den Unterrichtsvorhaben aufgeführt.

Modularisierung der Bewegungsfelder Die einzelnen Bewegungsfelder sind jeweils in ein Basismodul und zwei Wahlmodule strukturiert. Die Lehrkraft entscheidet sich für ein Modul, wobei die Grundlagen aus dem Basismodul zu unterrichten sind. Beim wiederholten Anwählen sollte vorzugsweise das andere Modul gewählt werden, wobei die Inhalte des Basismoduls erneut aufgegriffen werden.

Interdisziplinäres Bewegungsfeld

Im späten Schulkindalter sind von jedem Heranwachsenden altersspezifische Entwicklungsaufgaben zu bewältigen: Erlernen körperlicher Geschicklichkeit, konkrete Operationen und anschauliches Denken, soziale Kooperation, Rollenverhalten, kognitive Entwicklung, Entwicklung von Gewissen, Werten und Moralvorstellungen.

Der Sportunterricht, insbesondere die Bewegungsangebote in den Modulen Exekutive Funktionen Psychomotorik und Erlebnispädagogik, bieten Anlässe zur Bearbeitung dieser Entwicklungsaufgaben und zur Förderung einer ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung, indem sie motorische, sensorische, neurophysiologische, kognitive und emotionale Prozesse vereinen. Wiederkehrende Reflexionsphasen entwickeln das Bewusstsein der Lernenden für die individuelle Persönlichkeitsentwicklung.

Exekutive Funktionen

Exekutive Funktionen sind kognitive Fähigkeiten, die für die Kontrolle und Selbstregulierung des Verhaltens erforderlich sind. Das Abrufen kurzzeitig gespeicherter Informationen (Arbeitsgedächtnis), die Impuls- und Verhaltenskontrolle, die Emotionsregulation (Inhibition) sowie die Umstellungsfähigkeit, bezogen auf Situations- und Aufmerksamkeitswechsel (kognitive Flexibilität) stehen für ein gut ausgeprägtes exekutives System.



⁴Abb.: Exekutive Funktionen

Exekutive Funktionen lassen sich direkt durch Bewegungsspiele mit kognitiven Ansprüchen durch aufsteigende Komplexität, einem schnellen Wechsel zwischen Regeln und Bedingungen, dem Behalten und Manipulieren von Informationen oder dem Ausblenden von ablenkenden Reizen fördern. Auf indirektem Weg wird das exekutive System durch eine Aktivierung des entsprechenden Gehirnbereichs gefördert, wenn der Sportunterricht ein Gefühl der Zugehörigkeit vermittelt sowie Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeit stärkt.

Im Zusammenspiel mit anschließenden Reflexionsphasen, in denen die Bedeutung von Emotionen auf selbstregulative Prozesse eingeordnet und erfahrbar gemacht werden, trägt dieses didaktisch-methodische Vorgehen zu einer ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung bei.

⁴ Modifizierte Darstellung auf Grundlage von: TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL). *Exekutive Funktionen – Basis für erfolgreiches Lernen*. <http://www.znl-ulm.de>

Modul 1: Exekutive Funktionen		integrativ
Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen	
<p>Bewegungsspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • zur Verhaltenskontrolle (Inhibition) • für das Arbeitsgedächtnis • mit kognitiver Umstellungsfähigkeit 	<p>Grundprinzip der Spielabläufe</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grundspiel 2. Komplexität bzw. Schwierigkeit steigern 3. Kognitiven Anspruch erhöhen <p>Spielevariationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brennball, Zweifelderball, Zombieball, Parteiball, Zahlenball • Staffel- und Gedächtnisspiele • Sportspiele 	
Reflexion	<p>mögliche Reflexionsanlässe zur Selbstregulation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benennen und Einordnen von Emotionen • Umgang mit Sieg und Niederlage • Akzeptanz von Leistungsunterschieden • Bedürfnisaufschub • Einschätzen der eigenen Leistung • Einschätzen anderer Leistungen • Einschätzen des eigenen Verhaltens mit Auswirkung auf andere • Reflexion von Handlungsverläufen • Umgang mit Regeln/Regeländerungen • Aufmerksamkeit (fokussierte, anhaltende, geteilte, wechselnde) 	
<p>Verknüpfungen</p> <p>[BF INT] [BF 1] [BF 2] [BF 4] [BF 6] [PG] [BTB]</p>		

Psychomotorik

Psychomotorik ist ein Ansatz der Persönlichkeitsbildung über motorische Lernprozesse als ganzheitliches Konzept der Erziehung durch Wahrnehmung, Erleben und Bewegung. Die Bewegungsangebote in einem psychomotorisch ausgerichteten Sportunterricht stellen den Lernenden als Interaktionssubjekt in den Mittelpunkt und orientieren sich an folgenden didaktischen Prinzipien:

Prinzip der Ganzheitlichkeit: Die gesamte Person mit motorischen, geistigen, emotionalen und sozialen Komponenten steht im Zentrum, d.h. Neigungen und Interessen werden im Unterricht aufgegriffen, sowie Möglichkeiten der eigenständigen Mitgestaltung geschaffen. Prinzip der Handlungsorientiertheit: Lernsituationen sollen zum Problemerkennen und zur Lösungssuche auffordern, im Sinne von selbsttätigem Explorieren mit sich und der materialen und personalen Umwelt. Prinzip der Offenheit: Wahrmöglichkeiten für das Handeln und die Art der Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsgegenstand begünstigen individuelle Lernsituationen zur Erweiterung der Handlungskompetenz. Die Anforderungen sind kommunikationsorientiert und begleiten die Beziehungsarbeit zwischen Lehrenden und Lernenden in Richtung motivierender und entspannter Lernatmosphäre.

Modul 2: Bewegungsthemen aus der Psychomotorik

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Körpererfahrungen	<p>Sinneswahrnehmungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • taktil, kinästhetisch, vestibulär, akustisch, visuell z. B. Puddingmann und Muskelprotz, Blindwalk durch die Gasse, Wer ist hier der Boss? <p>körperliche Identität, Expression/Impression</p> <ul style="list-style-type: none"> • körperliche Grenzen, Körperhaltung und -ausdruck, Bewegungsgestaltung, körperlicher Ausdruck mit Unterstützung von künstlerischen Mitteln wie Tönen, Farben, Rhythmusinstrumenten z. B. Pantomime-Memory, Darstellung von Alltagstätigkeiten, Gordischer Knoten <p>Bewegungsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmöglichkeiten und Fähigkeiten des Körpers, Grundbewegungsformen, Grundpositionen z. B. Darstellen von Redewendungen, Dreibeinlauf, Sanitäterfange, Helferball <p>Entspannungsformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atmung und Bewegung, Ausgleich und Entspannung über Bewegung z. B. Fantasie-reise, Löwenatmung, Yoga
Materiale Erfahrungen	<p>Sinnliche Materialerfahrungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ertasten, Benennen, Unterscheiden und Begreifen von Materialeigenschaften z. B. Vier-Tore-Ball mit Pezziball, Atomspiel <p>Physikalische Grundeigenschaften</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwerkraft, Reibung und Widerstand durch Gleiten, Rutschen, Rollen, Schaukeln, Schwingen z. B. Schlucht überwinden, am Reck schwingen, Sprünge am Minitrampolin <p>Sachgerechter und variierender Materialeinsatz und -gebrauch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestalten, Kombinieren, Verändern und Differenzieren von Materialien und Objekten in neuen und variierenden Bedeutungszusammenhängen z. B. Treibball mit Schwimmnudel, Hockey mit Schaumstoff-blöcken bzw. Stoffstücken, Staffeln mit Naturobjekten <p>Spielen mit Materialien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausprobieren, Arrangieren, Bauen, Stapeln, Werfen und Fangen, z. B. Turmbauten, Gerätelandschaften

Soziale Erfahrungen	<p>Grundsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontrast von Nähe – Distanz, Hemmung – Aggression, Autonomie – Abhängigkeit, Vertrauen – Misstrauen z. B. Zwillings-tandem finden, Luftballontanz <p>Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körpersprache, verbale Kommunikation, Kontaktaufnahme über Material oder Spielformen, Berührungen z. B. Begrüßungsrituale, Kettenrennen <p>Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenzugehörigkeit, gegenseitige Hilfen, Individualität und Ähnlichkeiten, soziale Anerkennung über Einbringen von Stärken in die Gruppe, Kooperation – Konkurrenz, Stärken – Schwächen z. B. Heiße Kartoffel, Roboterspiel, Stab versenken
Reflexionen	<p>mögliche Reflexionsanlässe zu den Bewegungsthemen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben der Körperwahrnehmung vor, während und nach der Übung z. B. Körperposition, Spannung, Entspannung Atmung, Herzschlag u. a. • Beschreibung der materialen Erfahrung z. B. Eigenschaften, Nutzung, Zweckmäßigkeit, Anspruch u. a. • Beschreibung der sozialen Erfahrungen z. B. Kooperation, Kommunikation, Empathie, Rücksichtnahme <p>mögliche Reflexions-Methoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein-Wort-Feedback • Finger-, Daumenrating • Standogramm • Reflexionsbogen
<p><i>Verknüpfungen</i></p> <p>[BF INT] [BF 2] [BF 3] [BF 4] [BF 5] [BF 6] [BF 7] [Musik] [PG]</p>	

Erlebnispädagogik⁵

Erlebnispädagogik als eine handlungsorientierte Methode möchte junge Menschen durch exemplarische Lernprozesse in ihrer Persönlichkeitsentwicklung fördern. Durch das Bewältigen von physischen, psychischen und sozialen Herausforderungen werden sie dazu befähigt, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten. Die Sportpädagogik hat das Potenzial dieser handlungsorientierten Methode für sich entdeckt und mit der *Perspektive Wagnis eingehen und verantworten* einen festen Platz im Schulsport zugeschrieben.

Das Lernfeld Schule kann von dieser Pädagogik profitieren. Mögliche Ziele und Effekte sind:

- Entwicklung sozialer Kompetenzen (Toleranz, Konfliktfähigkeit, Anpassungsbereitschaft sowie Team- und Gruppenfähigkeiten)
- Stärkung des persönlichen Selbstwertgefühls
- Entwicklung der Selbstkompetenz und Selbstverantwortung
- Förderung von Konflikt- und Problemlösestrategien
- Förderung der emotionalen Kompetenz (Umgang mit Aggressionen und Frustrationen, Empathiefähigkeit, richtiger Umgang mit Feedback und Kritik)
- Stärkung der Zusammenarbeit innerhalb von Gruppen

In Form von spielerischen Aufgaben bzw. kooperativen Abenteueraufgaben, die sich in die Kategorien *Kennenlernen, Warm-Ups, Kooperations- und Kommunikationsaufgaben und Vertrauen*⁶ gliedern, werden die erlebnispädagogischen Impulse im Sportunterricht gesetzt und durch Reflexion und Transfer der Erlebnisse pädagogisch wirksam gemacht. Den zentralen Stellenwert hat die Kooperation innerhalb der Lerngruppe.

Modul 3: Erlebnispädagogische Elemente mit Schwerpunkt Teambuilding integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p><i>Die Elemente der Erlebnispädagogik können im Sportunterricht, in erlebnispädagogischen Schulstunden, in Klassenleiterstunden, aber auch als Arbeitsgemeinschaften im Ganztag, als mehrtägiges Projekt, an Wandertagen und Kennlern- bzw. Klassenfahrten in und mit naturbezogenen Handlungsräumen realisiert werden.</i></p>	
Kennenlernen und Warm-Up	<p>kurze, einfache Spiele, um sich auf die Gruppe einzustimmen und sich gemeinsam zu bewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schuhhaufen, Alaskan Rugby, Atom-Spiel, Riesen-Zauberer-Elfen, Wäscheklammernklau <p>Einführung der Stopp-Regel</p>
Kommunikation und Kooperation	<p>Spiele mit Aufgaben, die nur in enger Kooperation gelöst werden können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baum finden, die Rettung, der geheime Code, Plane falten/Insel, das Haus vom Nikolaus, Heißer Draht, Spinnennetz <p>Zusammentragen und Anerkennen der Regeln einer erfolgreichen Zusammenarbeit</p>

^{5,6} Vent-Schmidt, Andreas: Erlebnispädagogik in der Schule: Die Konzeption erlebnispädagogischer Unterrichtsstunden und Projekte. Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2014.

Vertrauen	<p>Übungen mit Wagnis und Risiko</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Welle, Maikäferspiel, Mattenimbiss, Fall vom Kasten, Dampfer im Nebel, Menschliche Feder
Feedback und Reflexion	<p>Austausch und Verarbeitung des Erlebten</p> <p>Feedbackregeln</p> <p>Feedback geben an Einzelne oder die Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich-Botschaften • Verbesserungsvorschläge und Tipps <p>Feedback nehmen als Einzelne oder als Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuhören • ggf. Nachfragen, aber nicht rechtfertigen • fürs Feedback bedanken <p>mögliche Reflexionsanlässe</p> <ul style="list-style-type: none"> • geschaffte und gescheiterte Übungen • Lernerfahrung • Umgang in der Gruppe • Transfer des Erlebten in den Alltag <p>mögliche Reflexions-Methoden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein-Wort-Feedback • Finger-, Daumenrating • Standogramm • Reflexionsbögen
<p>Verknüpfungen [BF 2] [BF 3] [BF 6] [BF 7] [PG] [BTM] [BNE]</p>	

Beispiele für die Verknüpfung von Pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „*Train your brain, Spielen mit Köpfchen*“ – Förderung exekutiver Funktionen anhand kognitiver Aufsetzer.
- P2: „*Körper im Einklang*“ – Stärkung der Exekutiven Funktionen als Schlüssel zur Selbstregulation beim Mit- und Gegeneinander kämpfen.
- P3: „*Alle in einem Boot*“ – Förderung sozialer Kompetenzen durch den rhythmisch kraftvollen Gleichschlag im Drachenboot.
- P4: „*Kurs auf unbekannte Gewässer, Piraten auf Entdeckungstour*“ – Wahrnehmen unterschiedlicher Sinneseindrücke in einer Bewegungslandschaft mit motopädagogischen Elementen.
- P5: „*Zauber der Zirkusakrobatik*“ – Erleben und Reflektieren körperlicher, materialer und sozialer Erfahrungen beim Erproben von Akrobatik- und Bewegungskunststücken.
- P6: „*Fort Boyard, zusammen erobern wir den Schatz*“ – Problemlösen und Kooperation als gemeinsame Aufgabe der Klasse.

Bewegungsfeld 1: Laufen, Springen, Werfen

Laufen, Springen und Werfen als Grundformen menschlicher Bewegung sind wesentlich für das Erschließen alltäglicher und sportspezifischer Bewegungshandlungen und somit sportartübergreifend von großer Bedeutung. Das vielseitige Laufen, Springen und Werfen stellt für die Lernenden ein Erlebnis sowie eine Herausforderung dar und unterstützt die breitgefächerte Ausbildung in den anderen Bewegungsfeldern. Bewegungsfeldspezifische Spielformen gewährleisten eine motivationale Hinführung zu den Inhalten des Bewegungsfeldes.

Basismodul: Spielorientiertes Laufen, Springen, Werfen

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Spielformen und Wettspiele	<p>Laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasche- und Fangspiele, Platzsuchspiele, Würfel- und Kartenspiele, Reaktionsspiele, Zonen- und Risikosprints <p>Springen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Additionssprünge, Risiko-Sprung <p>Werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zonenwerfen, Zonenschleudern, Rasendarts <p>Kleine Staffeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transportstaffeln, Ketten- und Endlosstaffeln, Umkehr- und Wendestaffeln <p>Staffeln mit Zusatzaufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tic-Tac-Toe-, Turmbau-, Memory-, Puzzlestaffeln
Kombinierte Spielformen und Wettspiele	<p>Laufen und Springen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hürdenstaffel, Hindernisstaffel, Weitsprungstaffel, Laufen und Werfen • Biathlonvarianten, Springen und Werfen • Hochsprungdunking
<p>mögliche Hilfsmittel zum Laufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musik, Kartons, Reifen, Fliesen, Markierungen, Hütchen, Schaumstoffbalken, Matten, Koordinationsleiter etc. <p>mögliche Hilfsmittel zum Springen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kartons, Reifen, Fahrradmäntel, Minihürden, Zauberseil, Gummischnur, Steg, Kasten, Sprungbrett, Kastentreppe, Rampe, Tau, Stab, Minitrampolin, Ringe, Koordinationsleiter, Schaumstoffblöcke, Seile, Mattenberg, Ball, Luftballon, Weichbodenmatte, Weitsprungzonenband, Schaumstoffgrube etc. <p>mögliche Hilfsmittel zum Werfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flatterball, Schlagball, Wurfrakete, Wurfheuler, Gummiring, Gummistab, Fahrradmantel, Tennisball, Tennisring, Schleuderball, Frisbee, Naturobjekte etc. 	<p>Verknüpfungen</p> <p>[BF INT] [BF 2] [Physik] [Mathe] [BNE]</p>

Wahlmodul 1: Vielseitiges Laufen, Springen, Werfen

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Vielseitiges Laufen	<p>Laufen mit unterschiedlicher Intention</p> <ul style="list-style-type: none"> • schnelles und ausdauerndes Laufen • rhythmisches und koordinatives Laufen <p>Laufen zur Wahrnehmungsschulung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeitschätzläufe • Laufen mit Belastungs- und Erholungsabschnitten • Laufen auf unterschiedlichem Untergrund, Barfußlauf • Laufen mit Handicap • Laufen im Tandem, in der Gruppe <p>Laufen mit Raumorientierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freies Laufen im Raum, Figurenlaufen, Laufen mit Orientierungshilfen <p>Laufen mit Hindernissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen über, in, auf und um Hindernisse <p>Laufen mit Zusatzaufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufdiktat, Rechenaufgaben, Puzzelläufe, Geschicklichkeitsläufe
Vielseitiges Springen	<p>Springen mit unterschiedlichen Intentionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weit-, Hoch-, Rhythmisierungssprünge • Koordinationssprünge <p>Springen über Hindernisse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Springen über Sportgeräte • Springen über Alltagsgegenstände <p>Springen mit Flugerlebnissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Absprung von einer Erhöhung • Springen mit federnden Sprunggeräten
Vielseitiges Werfen	<p>Werfen mit unterschiedlichen Geräten und Intentionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weit-, Ziel- und Hochwerfen, Werfen aus unterschiedlichen Positionen • Stehen, Liegen, Sitzen, Hocken • Werfen aus der Ruhe, dem Drehen, Angehen, Anlaufen, Werfen in unterschiedlichem Gelände/mit unterschiedlichen Bedingungen • in der Halle, auf dem Sportplatz, auf dem Schulhof, im Wald, bei Wind
<p><i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [BF 2] [Physik] [PG] [BNE]</p>	

Wahlmodul 2: Laufen, Springen, Werfen - Kinderleichtathletik⁷

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Laufen einer Kurzstrecke im individuell höchsten Tempo oder Laufen einer Langstrecke in individuellem Lauftempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lauf-ABC • Steigerungsläufe • Technikläufe • Frequenzläufe • Tempowechselläufe • Bergauf-/Bergabläufe, Treppenläufe • Starten aus unterschiedlichen Positionen • Zeitschätzläufe • Geländeläufe auf unterschiedlichen Untergründen • Orientierungsläufe unter Verwendung von Hilfsmitteln • Läufe mit Zeitmessung
<p>Springen in die Weite aus individuellem Anlauf oder Springen in die Höhe aus individuellem Anlauf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Springen aus dem Stand und in Bewegung • Sprung-ABC • Springen aus der Absprungzone • Zonen- und Zielweitsprung • Springen mit Absprunghilfen • Springen auf Landeflächen • Springen an bzw. mit Berührung von Gegenständen • Hoch-Weitsprung • Anlauf-, Rhythmisierungsübungen
<p>Werfen in die Weite aus individuellem Anlauf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wurf-ABC • Werfen über Hindernisse • Zielwerfen • Werfen mit verschiedenen Gegenständen • Staffelspiele mit Wurfgeräten • Anlaufschulung mit Wurfgerät
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 2] [Physik] [PG] [BNE]</p>	

29

Beispiele für die Verknüpfung von Pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „BewegungsCHECK im Fokus“ – Ermitteln der individuellen Bestleistungen in Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Koordination.
- P2: „Schn(L)auen wie ein Profi“ – Ausdauernd laufen und dabei die Reaktionen des eigenen Körpers auf physische Beanspruchung kennenlernen.
- P3: „Mathe drippt Sport“ – Beim Additionsweitsprung mit anderen kooperieren und wettstreiten.
- P4: „Ich spüre die Druckwelle“ – Schnell laufen und den eigenen Ruhe-, Belastungs- und Erholungspuls wahrnehmen und beschreiben.
- P5: „Jubeln wie die Profis“ – Über das Erproben und Entwickeln von Jubelsprüngen sich körperlich ausdrücken.
- P6: „Jump’n’Run – Wie Super Mario!“ - Gewagte Sprünge von Level zu Level.

⁷ Kinderleichtathletik des Deutschen Leichtathletik-Verbandes (DLV)

Bewegungsfeld 2: Spiele

Spielen gehört zu den Grundbedürfnissen von Kindern und Jugendlichen. Das selbstständige Organisieren von Spielen in variablen Alltagssituationen erfordert das Entwickeln, Anwenden und Variieren von Regeln. In vielfältigen Spielformen erlangen die Lernenden ein Repertoire an Bewegungsspielen auf der Basis des sportspielgerichteten Lernens. Durch ausgewählte Technik-, Taktik- und Koordinationsbausteine in den Wahlmodulen (Zielschussspiele/Endzonenspiele und Rückschlagspiele) werden Basiskompetenzen gemäß Heidelberger Ballschule, systematisch entwickelt, bevor eine Spezialisierung innerhalb eines großen Sportspiels erfolgt.

Basismodul: Spielen lernen		integrativ
Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen	
Kleine Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Laufspiele • Fangspiele • Kooperative Spiele • Hüpfspiele • Spiele mit Spielgeräten 	
Spielidee und Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Regelfestlegung • Modifizierung von Regeln • Spielvariationen • Entwickeln Kleiner Spiele 	
Spielreflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Regeleinhaltung • Selbst- und Fremdeinschätzung • Umgang mit Erfolg und Misserfolg 	
mögliche Spielgeräte:	<ul style="list-style-type: none"> • Sportgeräte (z. B. Bälle, Frisbee, Indiaca), Alltagsgegenstände (z. B. Tücher, Zeitungen) oder Naturobjekte (z. B. Kastanien, Tannenzapfen, Holzstöcke) 	
<i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [BF 1] [PG]		

Wahlmodul 1: Zielschussspiele/Endzonenspiele

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Ausgewählte Taktikbausteine	<p>Anbieten und Orientieren, Überzahl kooperativ herausspielen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einnehmen einer optimalen Position auf dem Spielfeld und Verschaffen eines Vorteils im Zusammenspiel z. B. 5 gegen 2 <p>Ballbesitz individuell und kooperativ sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Behaupten des Ballbesitzes und Einleiten einer Anschlussaktion z. B. Schützen den Ball <p>Lücken erkennen und Abschlussmöglichkeit nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erkennen von Freiräumen für einen Durchbruch, Pass, Torabschluss bzw. Punktgewinn z. B. 4-Torespiel mit Dribbling
Ausgewählte Technikbausteine	<p>Mitspielende/Gegenspielende erkennen und Ballabgabe kontrollieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen der Positionen der Spielenden/Gegenspielenden, Steuern des Krafteinsatzes bei der Ballabgabe z. B. Partieballvariationen <p>Flugbahn erkennen und Ballbesitz kontrollieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen der Flugkurve des Balles, An- und Mitnahme des Balles z. B. Dreierformation
<p><i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [BF 1] [Physik] [PG]</p>	

Wahlmodul 2: Rückschlagspiele

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Ausgewählte Technikbausteine	<p>(Zu-)Spielrichtung und -weite vorwegnehmen, Laufweg und -tempo zum Ball festlegen</p> <ul style="list-style-type: none"> Antizipation von Richtung und Weite eines Balles und Anpassen der Laufbewegung z. B. Ball über die Schnur <p>Ball im Blick behalten, Winkel und Krafteinsatz steuern</p> <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung des Ballfluges und Steuern der Richtung eines Balles mit einem differenzierten Krafteinsatz z. B. Schiffe versenken
Ausgewählte Koordinationsbausteine	<p>Präzisionsdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> höchstmögliche Genauigkeit einer Bewegungs-handlung z. B. Rückschlag-varianten mit Zielschusscharakter <p>Variabilitätsdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewältigung von wechselnden Anforderungen z. B. Passspiele unter veränderten Umgebungs-bedingungen oder mit differenzierten Spielgeräten <p>Organisationsdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewältigung simultaner Anforderungen z. B. Oberes Zuspiel an die Wand mit Hochhalten eines Luftballons <p>Komplexitätsdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewältigung sukzessiver Anforderungen z. B. Aufsetzerball mit Zusatzaufgaben
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 1] [Physik] [PG]</p>	

Beispiele für die Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „Soccer – Golf“ – Verfeinern des Ballgefühls in einem Fußballgolf-Parcours.
- P2: „Du bist was du isst!“ – Erweitern des Ernährungswissens im Rahmen einer Memory-Staffel mit Ball.
- P3: „Zweifelderball 4.0“ – Entwickeln und Erproben von Variationen des Zweifelderballs in Kleingruppen.
- P4: „Beat the Champ“ – Reflexion und Einsatz von Handi- und Procaps für ein ausgeglichenes Tischtennisspiel.
- P5: „Jeden Punkt feiern!“ – Entwickeln einer Jubel-Performance zu Musik-Short im Volleyballteam. – Über einen Team-Jubel den Gemeinschaftsgedanken fördern.
- P6: „3m – kein Problem!“ – Vom Springen mit Hocker zum Korbleger.

Bewegungsfeld 3: Bewegen an und mit Geräten

Das Bewegen an und mit Geräten umfasst ein breites Spektrum an Bewegungs- und Erfahrungsmöglichkeiten. Ein vielfältiger Umgang mit turnerischen Grundformen und Turnelementen kann sowohl im normierten als auch im nicht-normierten Turnen durch das Erproben und Finden von Bewegungen, das selbstständige Erarbeiten von turntechnischen Bewegungsformen und akrobatischen Elementen, das Verbessern von Bewegungsqualität sowie die kreative und kooperative Auseinandersetzung mit Bewegungsformen, Geräten und Bewegungssituationen realisiert werden. Die Lernenden begeben sich dadurch in nicht alltägliche, ungewohnte Situationen und Körperpositionen, die Vertrauen sowie gegenseitiges Helfen und Sichern erfordern. Bewegungsfeldspezifische Spielformen gewährleisten eine motivationale Hinführung zu den Inhalten des Bewegungsfeldes.

Basismodul: Grundlegende Bewegungstätigkeiten

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p><i>Die grundlegenden Bewegungstätigkeiten können an und mit Standardturngeräten, Gerätearrangements oder im Bereich des freien Turnens realisiert werden.</i></p>	
Balancieren, Rollen, Drehungen, Stützen, Springen und Hängen in Gerätelandschaften	<p>Geräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen</p> <p>Abenteuerturnen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dschungelspiel, Gefängnisausbruch, Polar-expedition, Turn Warrior, Ninja Hall <p>Gleichgewichtsspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schaufensterpuppen, Spiegelbild, Seiltänzer (Hallenlinien), Fußkampf, Gleichgewichtsschulung mit Medizinball <p>Natürliche und arrangierte unbewegliche oder bewegliche Balanceparcours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwebebalken, Bank, Wackelboard, Slackline, Rad, Pezziball, Rollbank, Schnurbarren, Kombinationen <p>Rollbewegungen mit Variationen der einleitenden Phase und der Endphase (Breitenachse, Tiefenachse, Längsachse) mit und ohne Gerät</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hügel hinabrollen, Baumstammrollen, Streckensprung mit Drehung, aus Bauchlage abrollen (schräge Bank an Sprossenbank), Rolle vw/rw aus schräger/horizontaler, weicher Ebene, Abrollen über Pezziball, Partnerrolle <p>Stützen in unterschiedlichen Körperpositionen mit und ohne Gerät</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stützwandern, Stützkreisel, Brückenfangen, Hockwenden

	<p>Sprungformen mit und ohne Absprunghilfe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf- und Niedersprünge, Stützsprünge, gemischte Sprünge, kreatives Springen z. B. mit Airtrack, Minitrampolin • Springen über Hindernisse • Mehrfachsprünge, Freerunning, Sprungpyramiden, Elemente aus Le Parkour <p>Klettern an unterschiedlichen Geräten bzw. Gerätekombinationen, künstlichen Kletteranlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • präzises Greifen und Antreten • Gleichgewicht und Überkreuzbewegungen • weich greifen • taktisch klettern <p>Schaukeln an und auf Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ringe, Trapez, Schaukelseile <p>Schwingen an Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tau, Ringe, Barren, Reck
<p>Helfen und Sichern an elementar turnspezifischen Bewegungsformen am Boden: beliebige Rolle vw, beliebige Rolle rw, Rad, flüchtiger Handstand, Kopfstand</p>	<p>Übungen zur Körperspannung</p> <p>Helfen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserleichterung • Steuerung der präzisen Bewegungsrichtung z. B. in den Bewegungsablauf eingreifen durch Helfergriffe wie Klammergriff, halber Klammergriff, Hüftdrehgriff, Schuhhilfe, Zughilfe, Drehhilfe, akustische Hilfe <p>Sichern</p> <ul style="list-style-type: none"> • angstfreies und sicheres Turnen • Geräte zur Bewegungserleichterung (Absprunghilfen, Sicherung von Landestellen durch Weichböden, schiefe Ebene) • optische Orientierungshilfen
<p><i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [BF 2] [Physik] [PG]</p>	

Wahlmodul 1: Vielseitige turnerische oder akrobatische Bewegungstätigkeiten

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p><i>Die Inhalte des freien Turnens können an und mit Standardturngeräten, Gerätearrangements oder in urbanem Gelände realisiert werden.</i></p>	
<p>Wahlthema 1: Parkours/Freerunning</p>	<p>Balancieren und Springen auf verschiedenen Turngeräten und Gerätkombinationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bank, Medizinball, Reckstange, Wand z. B. Cat-Balance <p>Präzisionssprünge auf verschiedenen und von verschiedenen Turngeräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bank, Reckstange (tief), Barren <p>Präzisionsläufe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reifenparcours <p>Parkourrolle</p> <ul style="list-style-type: none"> • isolierte Abrollbewegung auf der Ebene, Rolle nach dem Sprung/Niedersprung <p>Landungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vier-Punkt-Landung, Präzisionslandung, einbeinige Landung, Punktlandungssprünge, nach Absprung aus dem Stand, vom kleinen Kasten, über Hindernisse <p>Hindernisse überwinden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufknien, Aufhocken, seitliches Rüberrutschen, Hockwende, Flanke, Kehre mit Aufstützen eines Beines auf dem Gerät • Hocksprung durch die Kastengasse, Kriech-Tunnel, Hängeseil, Netzklettern <p>Basissprünge/Vaults</p> <ul style="list-style-type: none"> • z. B. Crane, Step Vault, Lazy Vault, Wall-Run <p>Parcoursspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hindernisparcour, Parcour-Tag z. B. Boden ist Lava, Schwung-slalom, Kooperationsparcours, Blindlauf, Capture the Flag
<p>Wahlthema 2: Akrobatische Bewegungsfolge in Verbindung mit elementaren turnerischen Elementen</p>	<p>akrobatische Elemente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balance-Elemente und Stände z. B. Stände vorlings, rücklings, gebeugt; Gallionsfigur, Bankstellung, Flieger, Schulterstand • Dynamische-Elemente z. B. Rollen, Räder • Fantasiefiguren z. B. Sehenswürdigkeiten, Hängebrücke, Tausendfüßler, Kamel <p>Pyramidenbau</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menschenpyramide für zwei, drei, vier, fünf und mehr Personen
<p><i>Verknüpfungen</i> [BF INT] BF 6] [Physik] [PG]</p>	

Wahlmodul 2: Turnen an Wettkampfgeräten

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Kürübung am Boden bestehend aus mindestens fünf Elementen und mindestens ein weiteres Gerät</p>	<p>Kombination ausgewählter basaler gerätespezifischer Elemente aus Elementkatalog Turn10® (DTB)</p> <p>Boden</p> <ul style="list-style-type: none"> z. B. Rolle vw, beliebige Rolle rw, Rad, Flüchtiger Handstand, Sprung mit 1/1 Drehung oder Kopfstand (2 Sek.), Wechsel-/Nachstellschritt und Schersprung bzw. Pferdchensprung, beliebige Standwaage (2 Sek.) <p>Schwebebalken</p> <ul style="list-style-type: none"> z. B. beliebiger Aufgang, beliebige Schrittverbindungen, Arabeske (2 Sek.), Gymnastische $\frac{1}{2}$ Drehung, Pferdchensprung/Schersprung, Stand-/Kniestandwaage) (2 Sek.), beliebiger Abgang <p>Reck/Stufenbarren</p> <ul style="list-style-type: none"> z. B. Sprung in den Stütz oder Hüftaufschwung, Hüftumschwung vorlings rw, Kniehangab- und -aufschwung, Spreizumschwung vw, beliebiger Abgang <p>Barren</p> <ul style="list-style-type: none"> z. B. Sprung in den Stütz, Vor-/Rück-schwingen, Außenquer-/Grätschsitz, Winkelstütz <p>Minitrampolin</p> <ul style="list-style-type: none"> z. B. Strecksprung, Grätschsprung, Hocksprung, Grätschwinkelsprung, Bücksprung, Strecksprung mit 1/1 Drehung <p>Sprung Bock/Kasten</p> <ul style="list-style-type: none"> z. B. Aufknien und Mutsprung, Aufhocken und Strecksprung, Hockwende mit $\frac{1}{4}$ Drehung zum Gerät, Grätsche, Hocke

Verknüpfungen
[BF INT] [BF 2] [PG]

Beispiele für die Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „*Class Chase Tag!*“ – Absolvieren von Fangwettkämpfen auf selbstgebauten Parcourscourts im Rahmen einer Klassenmeisterschaft.
- P2: „*Mentaler Bodyguard, angstfrei Turnen*“ – Erfahren der positiven Wirkung des Helfens und Sicherns beim Erlernen neuer Elemente bzw. Bewegungsfolgen.
- P3: „*Sport Escape, der Countdown läuft*“ – Im Team einen Parcours überwinden, Aufgaben lösen und am Ende den Code knacken.
- P4: „*Hoch hinaus*“ – Gestalten und Präsentieren einer akrobatischen Bodendarbietung mit Paar- und Gruppenfiguren.
- P5: „*Luftakrobatik*“ – Erproben ausdrucksstarker Sprünge am Minitrampolin.
- P6: „*Mut zur Lücke*“ – Stützen und Schwingen zwischen den Holmen.

Bewegungsfeld 4: Bewegungen gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten

Im Mittelpunkt dieses Bewegungsfeldes stehen gymnastische, rhythmische und tänzerische Bewegungserfahrungen sowie kreative Bewegungsgestaltungen. Das Finden von Bewegungsformen und ihrer Verbindungen, die Verknüpfung von Musik und Bewegung, das Bewegen mit und ohne Handgerät bzw. alternativen Objekten, die Auseinandersetzung mit tänzerischen Stilrichtungen bieten den Lernenden kreative Bewegungsanlässe in verschiedenen Arrangements. Dieses bedeutsame Erfahrungs- und Entfaltungsfeld bietet zudem Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit kultureller Vielfalt. Bewegungsfeldspezifische Spielformen gewährleisten eine motivationale Hinführung zu den Inhalten des Bewegungsfeldes.

Basismodul: Bewegungsspiele zum Tanzen, Rhythmisieren und Gestalten integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Kleine Spiele im Tanzen, Rhythmus oder Darstellen	<p>Spiele mit und ohne Materialunterstützung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zu Musik z. B. Atomspiel mit Tanzmoves • mit Rhythmus/Taktgeber z. B. Klatschen, Stampfen, Body-Percussion • mit Darstellungsaufgaben z. B. Ich-packe-meinen-Koffer-Pantomime
<p>mögliche Handgeräte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball, Seil, Reifen, Keule, Band <p>mögliche alternative Objekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stäbe, Bälle, Matten, Fahrradmäntel, Pezzibälle, Tücher, Stühle, Klanghölzer, Therabänder u. a 	
<p><i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [Musik] [Theater] [PG]</p>	

Wahlmodul 1: Group Fitness

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<i>Die Inhalte können anhand folgender Group-Fitness-Formen erarbeitet werden: Step-Aerobic, Kickbox Aerobic, Zumba®, Zumba® Step, BallKoRobics, Rope-Skipping, Jumpstyle, u. a.</i>	
Paar- oder Gruppengestaltung mit spezifischen Schritt- und Sprungmustern nach ausgewählten Gestaltungskriterien	<p>Imitieren und Variieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Ausgangs-) Stellungen, Körper- und Körperteilhaltungen, Körperteilbewegungen, Sprünge, Schritte, Drehungen <p>mögliche Gestaltungskriterien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Showaspekt wie Anfangs- und Endpositionen, Aufstellungsformen, Musikauswahl • Choreografie wie Ausführung, Schwierigkeitsgrad, Synchronität, Musiktempo (BPM)
<p><i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [BF 3] [BF 6] [Musik] [Theater] [PG]</p>	

Wahlmodul 2: Kreatives Gestalten

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p><i>Die Inhalte können mit folgenden Handgeräten bzw. alternativen Objekten erarbeitet werden: Ball, Seil, Reifen, Keule, Band, Stäbe, Bälle, Matten, Fahrradmäntel, Gymnastikbälle, Tücher, Stühle, Klanghölzer, Therabänder u. a.</i></p>	
<p>Wahlthema 1: Paar- oder Gruppengestaltung aus gymnastischen Grundformen mit oder ohne Handgerät/alternativen Objekten</p>	<p>gymnastische Grundformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stände, Sitze, Lagen, Bodenelemente, Armhaltungen, Geh- und Laufschritte, Federn, Hüpfen und Galopp, Sprünge, Schwünge und Kreise, Drehungen, Wellen und Körperspiralen <p>mögliche Gestaltungskriterien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raum-Variationen wie Raumwege, Richtungen, Körperebenen, Aufstellungsformen • Zeit-Variationen wie Tempo, Bewegungsfluss
<p><i>Die Inhalte können anhand folgender Tanzformen erarbeitet werden: Gesellschaftstänze wie Standardtänze, Lateinamerikanische Tänze, Modetänze oder Schautänze wie Hip-Hop, Jazz-, Modern-, Breakdance sowie regionale Tänze oder Volkstänze.</i></p>	
<p>Wahlthema 2: Paar- oder Gruppentanz nach ausgewählten Gestaltungskriterien</p>	<p>Imitieren und Variieren spezifischer Bewegungstechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Ausgangs-)Stellungen, Körper- und Körperteilbewegungen, Sprünge, Schritte, Drehungen <p>mögliche Gestaltungskriterien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmus/Takt wie Rhythmus, Taktgefühl, Synchronität • Figuren und Techniken wie Ausführung, Verbindungen, Schwierigkeitsgrad • Tänzerische Darbietung wie Paar- und Gruppenharmonie, Ausstrahlung, musikalische Umsetzung
<p>Verknüpfungen [BF INT] [Musik] [Theater] [PG] [BTW]</p>	

Beispiele für die Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „Upcycling“ – Absolvieren von Sprungfolgen im Fahrradmantel mit variierenden BPM.
- P2: „Techno meets Soul“ – Kontrastieren von Spannung und Entspannung mit Hilfe unterschiedlicher Musik.
- P3: „Extravagante Luftsprünge“ – Kooperatives Erarbeiten einer Gruppenkomposition mit dem Double Dutch.
- P4: „Move, box, feel!“ – Erproben des subjektiven Belastungsempfindens mit Hilfe der Borg-Skala in einer Kickbox-Choreografie.
- P5: „Wir bouncen, wir sind swag!“ – Produzieren eines ausdrucksstarken Kurzvideos mit Hip-Hop-Grundschritten.
- P6: „Breaking“ – Erproben von herausfordernden Figuren aus akrobatischen Tanzformen in der Crew und Präsentation in einem Tanz-Battle.

Bewegungsfeld 5: Bewegen im Wasser

Das Bewegen im Wasser ist ein unverzichtbares Erfahrungsfeld, um Bewegungsaktivitäten durchzuführen und Bewegungserfahrungen zu sammeln, die ausschließlich in diesem Element möglich sind. Das Beherrschen der Grundfertigkeiten des Schwimmens sind fundamental für die Schwimmfähigkeit und bilden die Basis für Schwimmtechniken. Das Erlernen des sicheren Schwimmens begründet sich einerseits aus der Notwendigkeit des sicheren Bewegens und Verhaltens in verschiedenen Wassersituationen gegenüber der Gefahr des Ertrinkens und andererseits aus der hohen gesundheits- und freizeitbezogenen Bedeutung dieses einzigartigen Bewegungsraumes. Elementar ist das Erlernen und Verbessern von Schwimmtechniken, die eine schnelle Distanzbewältigung oder einen lang andauernden Aufenthalt im Wasser ohne Fremdhilfe erlauben. Bewegungsfeldspezifische Spielformen gewährleisten eine motivationale Hinführung zu den Inhalten des Bewegungsfeldes.

Basismodul: Grundfertigkeiten im Wasser

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Wassergewöhnung/Wasserbewältigung	<p>Belehrung/Regeln in der Schwimmhalle, Kenntnisse zur Selbstrettung</p> <p>Spiele zur Wassergewöhnung im Flach- und/oder im Tiefwasser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Süßwassertransport, Verkehrsspiel, Burgball, Schiffe versenken, Viruspandemie, Beckenrand-Fangen, Feuer-Wasser-Blitz, Gegenstände sammeln, Grün oder Blau, Karten-Staffel, Haltet die Seite frei, Kettenfangen
Schweben, Gleiten, Atmen, Tauchen, Fortbewegen, Springen	<p>Übungen und Spielformen</p> <p>Schweben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seeigel, Raumkapsel, Waschmaschine, Stautentransport <p>Gleiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strömungskanal, Raketen zum Mond, Seilboot, Fließband <p>Atmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gartenspiel, Tore pusten, Eierklau, Sing meinen Song <p>Tauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Badewannenungeheuer, Brillen-Fangen, Catch me if you can, Tunneltauchen, Hundehütte, Hindernisstauchen, Chaos, Zahlenkünstlerin, Zeittauchen <p>Fortbewegen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scheibenwischer, Motorboot, Wasserschrift, Slalom, Katz und Maus, Seehund, Delfintunnel <p>Springen vom Beckenrand/Block/Brett</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fußsprung vw, rw über das Brett oder durch den Reifen, Schraube, Paketsprung, Startsprung, Hechten, Hocken, Grätschen, Paarsprünge

Niveaustufe: Schwimmen-Können	<p>Basisstufe</p> <ul style="list-style-type: none"> beliebiger Sprung ins tiefe Wasser, anschließend 100 m schwimmen in einer beliebigen Schwimmart, keine Zeitbegrenzung, Wechsel der Schwimmart ist erlaubt, das Wasser ohne Hilfsmittel selbstständig verlassen
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 2] [BF 7] [Physik] [PG] [BNE]</p>	

Wahlmodul 1: Sicherer Schwimmen

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Brustschwimmen und Schwimmen in Rückenlage	<p>Brustschwimmen</p> <ul style="list-style-type: none"> Koordination Arm- und Beinbewegung, Armzug, Atmung, Gleitphase, Beinschlag <p>Schwimmen in Rückenlage</p> <ul style="list-style-type: none"> mit und ohne Hilfsmittel, Brustbeine, Wechselbeinschlag Korkenzieher: Drehen von der Bauch- in die Rückenlage <p>Gesamtlage</p>
Niveaustufe: Sicherer-Schwimmen	<p>Mindestanforderungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Sprung ins tiefe Wasser, anschließend 15 min schwimmen und mindestens 200 m in einer beliebigen Schwimmart zurücklegen oder Kopfsprung ins tiefe Wasser, anschließend 100 m Schwimmen in einer Schwimmart mit Zeitbegrenzung und 100 m Schwimmen in einer zweiten Schwimmart ohne Zeitbegrenzung
Tauchen	<p>Tief- und Streckentauchen</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientierung unter Wasser Tieftauchen kopfwärts/fußwärts Streckentauchen vom Beckenrand/nach Startsprung
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 2] [BF 7] [Physik] [PG] [BNE]</p>	

Wahlmodul 2: Schwimmabzeichen

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Brustschwimm- und Rückenkraultechnik	<p>Brustschwimmen</p> <ul style="list-style-type: none"> Koordination Arm- und Beinbewegung, Armzug, Atmung, Gleitphase, Beinschlag <p>Rückenkraulschwimmen</p> <ul style="list-style-type: none"> stabile Wasserlage mit Beinantrieb, Arm- antrieb, Atmung, Koordination <p>Kippende</p> <ul style="list-style-type: none"> Anschwimmen und Anschlag, Kippbewegung, Füße an die Wand stellen, Abstoß in Seitenlage <p>Startsprung</p> <ul style="list-style-type: none"> Absprung, Steuerung Eintauchphase, Ein- tauchen, Übergang Schwimmbewegung
Schwimmabzeichen	<p>Leistungen entsprechend Deutscher Prüfungs- verordnung Schwimmen</p> <p>z. B. Bronze</p> <ul style="list-style-type: none"> Sprung kopfwärts vom Beckenrand und 15 min Schwimmen. In dieser Zeit sind mindestens 200 m zurückzulegen, davon 150 m in Bauch- oder Rückenlage in einer erkennbaren Schwimmart und 50 m in der anderen Körperlage einmal ca. 2 m Tieftauchen von der Wasser- oberfläche mit Heraufholen eines kleinen Gegenstandes Paketsprung vom Startblock oder 1 m-Brett Kenntnis von Baderegeln
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 7] [Physik] [BNE]</p>	

Beispiele für die Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „Abtauchen“ – Entwickeln und Erproben von Tauchspielen zur individuellen Leistungsverbesserung der Grundfertigkeiten.
- P2: „Jede Sekunde zählt!“ – Anwenden und Erproben von Formen der Selbst- und Fremdrettung.
- P3: „Swim Stars – Wettkämpfen im Wasser!“ – Erproben verschiedener Wettkampfspiele in der Gruppe.
- P4: „Schwimmen wie die Seeotter“ – Erfahren der physikalischen Eigenschaften des Wassers und des Auftriebs beim Schwimmen in der Rückenlage.
- P5: „Activity extreme“ – Pantomimisch Begriffe unter Wasser erklären.
- P6: „Der Wagnissprung“ – Erlernen von Sprüngen ins Wasser aus unterschiedlichen Höhen.

Bewegungsfeld 6: Mit-/gegeneinander kämpfen

Das miteinander und gegeneinander Kämpfen bietet vielfältige Möglichkeiten und Formen der körperlichen Auseinandersetzung regelgebunden zu thematisieren. In den Vordergrund rücken bei den Übungsformen mit direktem bzw. indirektem Körperkontakt das Erspüren der eigenen Kraft sowie das Zulassen und Aushalten von körperlicher Nähe in den Grundbewegungen wie Schieben, Ziehen und des Kämpfens am Boden. Die Lernenden erfahren das Kräftemessen unter den Bedingungen der Fairness, des verantwortlichen Handelns gegenüber anderen und der Beherrschung von Emotionen, Selbstdisziplin und Aggressionskontrolle. Bewegungsfeldspezifische Spielformen gewährleisten eine motivationale Hinführung zu den Inhalten des Bewegungsfeldes.

Basismodul: Spiel- und Übungsformen zur Anbahnung von Vertrauen und Körperkontakt

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Aufbau von Vertrauen	<p>Spiel- und Übungsformen ohne Geräte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blinder Roboter, Pendel, Rush Hour, Ausweichen, Flugplatz, Henne und Habicht, Sanitäter - Spiel <p>Spiel- und Übungsformen mit Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schluchtenkampf, Mattensandwich, die Matte fällt
Anbahnung von Körperkontakt	<p>Spiel- und Übungsformen ohne Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klatschbegrüßung, Körpergruß, Moleküle, Kettenfangen, Körpertick, Gordischer Knoten, Sitzkreis, Signalfangen, Rüben Ziehen <p>Spiel- und Übungsformen mit Geräten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gürtelfangen, Wäscheklammerjagd, Rasenmäher, Schlangenfangen, Hochwasser, Bänke - ABC, Menschrüttelbank, Stuhlkampf
Entspannungsübungen	<p>Einzel-, Paar- und Gruppenübungen (mit und ohne Musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tennisballmassage, Pizza belegen, Beinrüttler, Zart und kräftig, Geheimschrift
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 2] [BF 3] [PG]</p>	

Wahlmodul 1: Kampfformen mit indirektem und direktem Körperkontakt

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Werte, Rituale, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Werte wie Wertschätzung, Respekt, Hilfsbereitschaft, Mut, Ernsthaftigkeit, Rücksicht, Höflichkeit • Begrüßungs- und Kampfrituale • Regeln im Kampf, Stopp-Signale
Kampfformen mit indirektem Körperkontakt	<p>Spiel- und Übungsformen in der Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gürtelkampf, Mattenschieben, Viereckkampf, Reise nach Jerusalem mit Medizinbällen <p>Spiel- und Übungsformen zu zweit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauziehen, Airbag, Mauersturz, Medizinballschieben, Ballduell
Kampfformen mit direktem Körperkontakt	<p>Spiel- und Übungsformen in der Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werwolf, Einer/eine auf der Matte, Kreisausbruch, Romeo und Julia, Kämpfende Reihe, Bodenrugby, Planetenangriff, Reiterkampf <p>Spiel- und Übungsformen zu zweit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drehmoment, Schildkröten umdrehen, Liegestützkampf, Schultersieg im Kniestand, Rückenschiebekampf, Rauswerfen im Kniestand, Sitzkampf, Reifenball, Tritt in die Pfütze, Linienkampf
Kämpfe in Turnierform	<p>Kampfformen in Variation unter Berücksichtigung der bekannten Regeln, Rituale und Werte entwickeln</p> <p>mögliche Turnierformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kaiserturnier, Eckenturnier, Nummernkampf, Relatives Turnier, Handicap-Turnier
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 2] [BF 3] [PG]</p>	

Wahlmodul 2: Kämpfen am Boden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Werte, Rituale, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Werte wie Wertschätzung, Respekt, Hilfsbereitschaft, Mut, Ernsthaftigkeit, Rücksicht, Höflichkeit • Begrüßungs- und Kampfrituale • Regeln im Kampf, Stopp-Signale
<p>Kämpfen nach Prinzipien am Boden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umdrehen • Halten und Befreien • Kombination von Umdrehen und Halten 	<p>Prinzipien des Umdrehens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stützen, fixieren oder wegnehmen • Umdrehen unter Einsatz des Körpergewichts • Ausnutzen des Gegendrucks • unter den Schwerpunkt kommen <p>Prinzipien des Haltens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halten der Schultern • Fixieren des Oberkörpers • Halten mit freiliegenden Beinen <p>Prinzipien des Befreiens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beinklammern • Überrollen • Aufrichten • Herauswinden <p>Umdrehen in Rücklage aus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bankposition • Bauchlage • Kniestand
Übungskämpfe am Boden	<p>Bodenkämpfe zu zweit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kämpfen aus verschiedenen Ausgangslagen, mit verschiedenen Aufgabenstellungen, Kämpfe mit Handicaps, Verkehrte Welt, Schwarz und Weiß <p>Bodenkämpfe in der Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Superman/Superwoman, Hilfe-Bodenkampf, Zwei gegen Eins <p>Bodenkämpfe in Turnierform</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gewinner und Verlierer, Nummern-Bodenkampf, Mannschaftsbodenkampf <p>mögliche Turnierformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kaiserturnier, Eckenturnier, Nummernkampf, Relatives Turnier, Handicap-Turnier
<i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [BF 2] [BF 3] [Physik]	45

Beispiele für die Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „Rauferei Royal(e)“ – Entdecken der eigenen Stärken im Kaiserturnier.
- P2: „Wellness Warrior!“ – Schulung der Selbst- und Fremdwahrnehmung sowie der Konzentration und Achtsamkeit durch unterschiedliche Entspannungsübungen.
- P3: „Kampfbuddies!“ – Entwickeln von Variationen bekannter Kampfformen im kooperativen Zweikampf.
- P4: „Sinnes-Samurai“ – Förderung der Wahrnehmungsfähigkeit durch das Kämpfen mit Pro- und Handicaps in der Bodenlage.
- P5: „Kampf der Titanen“ – Entwicklung einer kreativen Kampfszene, die Elemente aus Kampf- und Tanzkunst kombinieren.
- P6: „Wagemutige Meister!“ – Sich ungleichen Kampfduellen stellen und die gegenseitige Verantwortung reflektieren.

Bewegungsfeld 7: Fahren, Rollen, Gleiten

Fahren, Rollen und Gleiten umfasst vielfältige Fortbewegungsarten in verschiedenen Bewegungsräumen. Das Beherrschen von Rollgeräten und das Fahren auf dem Wasser hat für Kinder und Jugendliche ein hohes Aufforderungspotenzial und zählt für viele Lernende zu den wichtigsten Freizeitaktivitäten. Das sichere Fahren und die situationsangepasste Manövriertfähigkeit des Roll- und Gleitgerätes sind Voraussetzungen für Bewegungsvariation und Tricks. Oft sind urbane Sport- und Bewegungsräume das Setting zur Ausübung dieser Bewegungsformen und beliebte Begegnungspunkte für soziale Kontakte. In vielfältigen Übungsformen können die Lernenden sowohl das Fahren und Rollen in der Sporthalle als auch das Fahren, Rollen, Gleiten im Freien erproben sowie sicheres Fahren und Manövriieren unter variablen Bedingungen erlernen. Bewegungsfeldspezifische Spielformen gewährleisten eine motivationale Hinführung zu den Inhalten des Bewegungsfeldes.

Basismodul: Koordinative Grundlagen des Fahrens, Rollens und Gleitens		integrativ
Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen	
Koordinationsspiele mit Gleit- und Rollgegenständen	<p>Gleichgewichtsregulation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollbrett: Karussell • Gleithilfen: Zug- und Fangspiele mit der Teppichfliese <p>Geschwindigkeitsregulation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollbrett: Wer rollt am Weitesten?, Curling, Autorennen • Gleithilfen: Mattenrutschen <p>Richtungsregulation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollbrett: Fernsteuerung • Gleithilfen: Slalom-Zugübungen mit der Teppichfliese <p>Koordinationsspiele mit Gleit- und Rollgegenständen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schifffahrt, Linienfahren, Krankentransport, Schatten-/Synchronfahren, Wellenreiter, Atomspiel, Bootsfahrt, Brennball mit Fahr-, Gleit- und Rutschstationen, Quidditch, Bewegungsgeschichten 	
<i>Verknüpfungen</i> [BF INT] [BF 2] [Physik] [PG]		47

- Rollbrett: Karussell
- Gleithilfen: Zug- und Fangspiele mit der Teppichfliese

- Rollbrett: Wer rollt am Weitesten?, Curling, Autorennen
- Gleithilfen: Mattenrutschen

- Rollbrett: Fernsteuerung
- Gleithilfen: Slalom-Zugübungen mit der Teppichfliese

- Schifffahrt, Linienfahren, Krankentransport, Schatten-/Synchronfahren, Wellenreiter, Atomspiel, Bootsfahrt, Brennball mit Fahr-, Gleit- und Rutschstationen, Quidditch, Bewegungsgeschichten

Wahlmodul 1: Fahren und Rollen in der Sporthalle

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p><i>Je nach Ausstattung und Bedingungen können die Inhalte auch mit anderen Sportgeräten wie Rollbrett, Einrad, Pedalo, Inlineskates, Scooter, Waveboards u. a. erarbeitet werden.</i></p>	
Manövrierfähigkeit	<p>Fahrposition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sitzen, Kniestand, Bauchlage, Rückenlage, Hocksitz, Stehen, Bankstellung <p>Antrieb</p> <ul style="list-style-type: none"> • beidhändig, beidfüßig, mit einem Fuß, anschieben, am Seil (ziehen) • durch eine andere Person <p>Bremsen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fußbremse, Handbremse, Fersenbremse, Bremse am Gerät <p>Richtung</p> <ul style="list-style-type: none"> • vorwärts, rückwärts
Sicheres Fahren unter variablen Bedingungen in einem Parcours	<p>Kombination und Variation der Fahrposition, des Antriebs und der Richtung</p> <p>Gestaltungsmöglichkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • standardisierter Parcours • selbst erbauter Parcours • kombinierter Parcours z. B. mit Verkehrszeichen/Fitnessstationen
Spielformen	<p>Umkehr- und Pendelstaffeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taxistaffel, Tic-Tac-Toe, Biathlon, Vielseitigkeitsstaffeln, Seilbahnstaffel <p>Fangspiele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wäscheklammerfangen, Tag - Nacht, Schnick-Schnack-Schnuck, Herr Fischer – Wie tief ist das Wasser? <p>Spiele mit dem Ball</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parteiball, Zombie-Ball, Kastenhandball, Rollball, Brennball, Schuhhockey
<p>Verknüpfungen [BF INT] [BF 2] [Physik] [PG]</p>	

Wahlmodul 2: Fahren, Rollen und Gleiten im Freien

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p><i>Die Inhalte können mit unterschiedlichen Geräten wie Skateboard, Inliner, Waveboard, Scooter bzw. Drachenboot, Kajak, Kanu u. a. erarbeitet werden.</i></p>	
Manövrierfähigkeit	<p>Antrieb</p> <ul style="list-style-type: none"> • Druck auf den Boden mit den Füßen, Hoch-Tief-Bewegungen des Oberkörpers, Ziehen des Paddels <p>Bremsen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fersenbremse, Bremse am Gerät, Eintauchen des Paddels <p>Richtung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neigen bzw. Drehen des Oberkörpers • Ziehen bzw. Eintauchen des Paddels
Sicheres Fahren unter variablen Bedingungen	<p>Boden</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Asphalt oder Pflasterstein • auf geraden und unebenen Strecken (z. B. Rampen) • von schrägen Flächen • um bzw. über Hindernisse <p>Wasser</p> <ul style="list-style-type: none"> • angepasst an äußere Bedingungen z. B. Wasser- und Lufttemperatur, Wind, Wellengang, Strömungsverhältnisse, Sichtbedingungen, Wasserhindernisse
<p>Verknüpfungen [BF INT] [Physik] [PG] [BNE] [BO]</p>	

Beispiele für die Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Inhalten:

- P1: „Speedslalom“ – Weiterentwicklung der individuellen Fähigkeiten durch Zeitfahren im Hindernisparcours.
- P2: „Sicher auf Rollen und fit zur See“ – Entwicklung eines Gefahren- und Sicherheitsbewusstseins bei variablen Bedingungen.
- P3: „Im Einklang mit der Gruppe“ – Entwickeln und Erfahren von Synchronität und Rhythmus im Drachenboot.
- P4: „Auf in unterschiedliche Galaxien“ – Erkunden neuer Wahrnehmungsräume und -bedingungen beim Fahren, Rollen und Gleiten.
- P5: „Skills on the wheels“ – Erweitern des individuellen Bewegungsrepertoires durch eigene kreative Bewegungsideen.
- P6: „Rampe runter, Mut rauf“ – Meistern von Herausforderungen beim sicheren Fahren von schrägen Ebenen.

2.4 Sicherheitsförderung im Sportunterricht

Der Sportunterricht sowie alle weiteren schulsportlichen Angebote sind wesentliche Bestandteile einer ganzheitlichen Bildung von Lernenden. Lehrkräfte sowie alle im Ganztag tätigen Fachkräfte leisten mit Bewegungs- und Sportangeboten einen wichtigen Beitrag zur Umsetzung des Doppelauftrags.

Dabei muss bei allen schulsportlichen Aktivitäten stets die körperliche Unversehrtheit von Schutzbefohlenen gewährleistet werden. Im Sinne der Gesunderhaltung und Gefahrenabwehr für Lernende sind folgende Sicherheitsvorschriften und -hinweise zu berücksichtigen:

- Organisation und Sicherheit im Schulsport⁸
- sportartübergreifende sowie bewegungsfeldspezifische Hinweise/Checklisten der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (DGUV)

3 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

3.1 Rechtliche Grundlagen

Die Leistungsbewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Rechtsvorschriften in den jeweils geltenden Fassungen:

- [Verordnung zur einheitlichen Leistungsbewertung an den Schulen des Landes Mecklenburg-Vorpommern](#) (Leistungsbewertungsverordnung – LeistBewVO M-V) vom 30. April 2014
- [Mecklenburg-Vorpommern - § 6 LSRVO M-V | Landesnorm Mecklenburg-Vorpommern | Abweichen von den allgemeinen Grundsätzen der Leistungsbewertung | § 6 - Abweichen von den allgemeinen Grundsätzen der Leistungsbewertung | gültig ab: 01.08.2024](#)

3.2 Allgemeine Grundsätze

50 Leistungsbewertung umfasst mündliche, schriftliche und gegebenenfalls praktische Formen der Leistungsermittlung. Den Lernenden muss im Fachunterricht die Gelegenheit dazu gegeben werden, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu üben und unter Beweis zu stellen. Die Lehrkräfte begleiten den Lernprozess der Kinder und Jugendlichen, indem sie ein positives und konstruktives Feedback zu den erreichten Lernständen geben und im Dialog und unter Zuhilfenahme der Selbstbewertung der Lernenden Wege für das weitere Lernen aufzeigen.

Es sind grundsätzlich alle in Kapitel 2 ausgewiesenen Kompetenzbereiche bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Das Beurteilen einer Leistung erfolgt in Bezug auf verständlich formulierte und den Lernenden bekannte Kriterien, nach denen die Bewertung vorgenommen wird. Fachbezogen ergeben sich die Kriterien zur Leistungsbewertung aus dem Zusammenspiel der im Rahmenplan formulierten Kompetenzen und Inhalte.

Anforderungsbereiche und allgemeine Vorgaben für Klassenarbeiten

Ausgehend von den verbindlichen Themen, zu denen erworbene Kompetenzen nachzuweisen sind, wird im Folgenden insbesondere benannt, nach welchen Kriterien die Klassenarbeiten zu gestalten und die erbrachten Leistungen zu bewerten sind.

Klassenarbeiten bestehen aus mehreren unabhängig voneinander bearbeitbaren Aufgaben, die in Teilaufgaben gegliedert sind. Die Teilaufgaben sollen nicht beziehungslos nebeneinanderstehen, aber doch so unabhängig voneinander sein, dass eine Fehlleistung – insbesondere am Anfang – nicht die weitere Bearbeitung der Aufgabe stark erschwert. Außerdem soll darauf geachtet werden, dass durch Teilaufgaben nicht ein Lösungsweg zwingend vorgezeichnet wird. Sie sind so zu gestalten, dass sie Leistungen in den drei Anforderungsbereichen erfordern.

⁸ Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung, und Kindertagesförderung des Landes Mecklenburg-Vorpommern

Anforderungsbereich I umfasst

- das Wiedergeben von Sachverhalten und Kenntnissen im gelernten Zusammenhang,
- die Verständnissicherung sowie
- das Anwenden und Beschreiben geübter Arbeitstechniken und Verfahren.

Anforderungsbereich II umfasst

- das selbständige Auswählen, Anordnen, Verarbeiten, Erklären und Darstellen bekannter Sachverhalte unter vorgegebenen Gesichtspunkten in einem durch Übung bekannten Zusammenhang und
- das selbstständige Übertragen und Anwenden des Gelernten auf vergleichbare neue Zusammenhänge und Sachverhalte.

Anforderungsbereich III umfasst

- das Verarbeiten komplexer Sachverhalte mit dem Ziel, zu selbständigen Lösungen, Gestaltungen oder Deutungen, Folgerungen, Verallgemeinerungen, Begründungen und Wertungen zu gelangen. Dabei wählen die Lernenden selbstständig geeignete Arbeitstechniken und Verfahren zur Bewältigung der Aufgabe, wenden sie auf eine neue Problemstellung an und reflektieren das eigene Vorgehen.

Die Stufung der Anforderungsbereiche dient der Orientierung auf eine in den Ansprüchen ausgewogene Aufgabenstellung und ermöglicht so, unterschiedliche Leistungsanforderungen in den einzelnen Teilen einer Aufgabe nach dem Grad des selbständigen Umgangs mit Gelerntem einzuordnen.

Der Schwerpunkt der zu erbringenden Leistungen liegt im Anforderungsbereich II. Darüber hinaus sind die Anforderungsbereiche I und III zu berücksichtigen.

Die in den Arbeitsaufträgen verwendeten Operatoren müssen in einen Bezug zu den Anforderungsbereichen gestellt werden, wobei die Zuordnung vom Kontext der Aufgabenstellung und ihrer unterrichtlichen Einordnung abhängig und damit eine eindeutige Zuordnung zu nur einem Anforderungsbereich nicht immer möglich ist.

Der Schwierigkeitsgrad wird gesteuert durch

- die Komplexität der Aufgabenstellung,
- die Komplexität und Anforderungshöhe des vorgelegten Materials oder einer entsprechenden Problemstellung,
- die Anforderung an Kontext- und Orientierungswissen,
- die Anforderung an die sprachliche Darstellung,
- Umfang und Komplexität der notwendigen Reflexion oder Bewertung.

3.3 Fachspezifische Grundsätze

Ziele der Leistungsbewertung

- Erhalten und Steigern der Lernmotivation
- Vermitteln eines realistischen individuellen Leistungsstandes
- Fördern des individuellen Leistungsvermögens
- Transparenz des Zusammenhangs zwischen individuellen Leistungsvoraussetzungen und erreichtem Leistungszuwachs
- Verdeutlichen des Ausprägungsgrades der Handlungsfähigkeit

Pädagogisch-methodische Grundsätze

Die Sportlehrkräfte einer Schule sind angehalten, einheitliche Bewertungskriterien unter pädagogischen Gesichtspunkten zu erarbeiten und mit Blick auf schulspezifische Bedingungen zu modifizieren. Neben sportmotorischen Leistungen (z. B. Weiten, Zeiten, Höhen, Bewegungsqualität, Gestaltung von Bewegungen, Spielerfolg und Effizienz) sind auch theoretisches Wissen (z. B. Regeln, Beschreibung von Bewegungen, Organisationsformen des Sports und ihre Anwendung) sowie sinnperspektivisches Verhalten der Lernenden angemessen zu berücksichtigen.

Die individuellen Voraussetzungen der Lernenden sowie die Lern- und Leistungsentwicklung, z. B. Steigerung der individuellen sportlichen Leistung, sportliche Vielseitigkeit, Lernfähigkeit und Lernbereitschaft in Bezug auf neue Fertigkeiten, bilden die Grundlage für eine differenzierte Bewertung. Das bedeutet, den Lernenden nicht vorrangig Defizite aufzuzeigen, sondern ihnen bereits Erreichtes bewusst zu machen und neue Perspektiven zu eröffnen.

Eine transparente Leistungsbewertung impliziert, dass die Bewertungskriterien mit den Lernenden im Unterricht erarbeitet und eingeübt und ihnen nachvollziehbar erläutert werden.

Vor dem Erteilen von Noten sind ausreichende Übungsphasen unabdingbar. Nach Möglichkeit sollen den Lernenden Gelegenheiten für individuelle Lernerfolgskontrollen angeboten werden. Gesundheitliche Beeinträchtigungen der Lernenden sowie Ganz- oder Teilbefreiung durch Atteste sind sowohl im Unterrichtsprozess als auch bei der Notengebung zu berücksichtigen.

Bewertungskategorien

Es sind alle im Fachprofil ausgewiesenen Kompetenzen bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Die Leistungsbewertung erfolgt nach transparenten Kriterien und berücksichtigt sowohl punktuelle als auch prozessbezogene Formen der Leistungsbewertung.

Zu den Bewertungskategorien zählen die Unterrichtsleistungen in den Bereichen sportmotorische Leistungen, das sportpraktische Handeln, Unterrichtsbeiträge als auch sinnperspektivische Verhaltensweisen.

Die Inhalte des interdisziplinären Bewegungsfeldes sind von der Leistungsbewertung ausgenommen.

Sportmotorische Leistungen

- Absolvieren einer Bewegungsaufgabe
- Demonstrieren einer Bewegung, Technik oder gestalterischer Bewegungsabläufe nach vorgegebenen oder selbst gewählten Kriterien
- Präsentieren von Arbeitsergebnissen
- Sportmotorische Testverfahren
- Spielsituationen
- Wettkampfsituationen

Sportpraktisches Handeln

- konstruktive und zielorientierte Auseinandersetzung mit der Bewegungsaufgabe
- angemessene Haltung, Anstrengungs- und Leistungsbereitschaft
- sachgerechter Geräte Auf- und Abbau
- Helfen und Sichern im Übungsprozess
- Zusammenarbeit im Team

Unterrichtsbeiträge

- Unterrichtsdokumentationen z. B. Protokoll, Lerntagebücher, Portfolio, Visualisierungen
- sachbezogene Beiträge in den kognitiven Phasen insbesondere Reflexion der Praxis
- mündliche Unterrichtsbeiträge z. B. Verbalisieren der Bewegungspraxis, Referate
- Ergebnisse von Einzel- oder Gruppenarbeiten und deren Darstellung z. B. Ton-, Audio- und Videoprodukte

Sinnperspektivisches Verhalten

Im Sinne der mehrperspektivischen Ausrichtung des Sportunterrichts kann die Komplexität der Notengebung nicht allein durch eine Leistungsnote wiedergegeben werden, sondern muss durch das Heranziehen von leistungsbegleitenden Umständen und Verhaltensweisen an die Individualität der Lernenden angepasst werden, so dass die Sinnperspektiven des Sportunterrichtes Beachtung finden.

Beobachtbares Verhalten bei den Lernenden im Rahmen der pädagogischen Perspektiven soll in der Leistungsbewertung Berücksichtigung finden.

P1: LEISTUNG erfahren, verstehen und reflektieren

- Fehler erkennen und korrigieren
- konditionelle Leistungsfähigkeit nachweisen
- taktische Fähigkeiten nachweisen
- in Leistungssituationen Einsatz zeigen
- beharrlich auf ein Ziel hinarbeiten
- Leistungsmaßstäbe kennen, anwenden und reflektieren

P2: GESUNDHEIT fördern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

- Bewegungen funktionsgerecht ausführen
- Kenntnisse über gesundheitsgerechtes Bewegungsverhalten nachweisen
- gesundheitliche Risiken kennen und situationsangepasste Maßnahmen anwenden

P3: MITEINANDER kooperieren, wettstreiten und sich verständigen

- Absprachen mit anderen treffen sowie organisatorisch (Beteiligung beim Auf-, Um- und Abbau) und motorisch umsetzen
- Regelkenntnisse nachweisen und Vereinbarungen einhalten
- Regeln entwickeln und anpassen
- Verantwortungsübernahme

P4: EINDRUCK – Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern/

P5: AUSDRUCK – Kreative Bewegungsideen erproben und sich körperlich ausdrücken ⁹

-
- 54
- Originalität und Vielfalt von Ideen beim Variieren und Gestalten von Bewegungen zeigen
 - Handlungsentwürfe unter Anwendung von Gestaltungskriterien in Bewegung umsetzen
 - Bewegungsgestaltungen einschätzen

P6: WAGNIS eingehen und verantworten

- individuell herausfordernde Bewegungsaufgaben bewältigen
- situationsangepasst Verantwortung für sich und andere übernehmen

⁹ Die Leistungserwartung unter P4 ist nur begrenzt beobachtbar. Lernerfolge in dieser Perspektive können sich jedoch in den Verhaltensweisen unter P5 widerspiegeln.

4 Aufgaben des Schulgesetzes

Die Schule setzt den Bildungs- und Erziehungsauftrag insbesondere durch Unterricht um, der in Gegenstandsbereichen, Unterrichtsfächern, Lernbereichen sowie Aufgabenfeldern erfolgt. Im Schulgesetz werden zudem Aufgabengebiete benannt, die Bestandteil mehrerer Unterrichtsfächer sowie Lernbereiche sind und in allen Bereichen des Unterrichts eine angemessene Berücksichtigung finden sollen. Diese gestalten sich im Sinne einer inklusiven Bildung. Diese Aufgabengebiete sind als Querschnittsthemen in allen Rahmenplänen abgebildet. Inhalte des vorliegenden Rahmenplans, die den im Folgenden aufgeführten Querschnittsthemen zugeordnet werden können, sind durch Kürzel gekennzeichnet und verankern die Aufgabengebiete fachlich.

Berufliche Orientierung [BO]

Der Berufswahl als lebenslang wiederkehrender Entscheidungsprozess und der Fähigkeit, sich in der Arbeitswelt neu- und umorientieren zu können, kommen grundlegende Bedeutung zu. Dabei stellt der stetige Wandel der Berufsbilder und besonders die steigende Vielfältigkeit von Studiengängen und Bildungswegen nach dem Schulabschluss die jungen Erwachsenen immer wieder vor Herausforderungen. Diesen anspruchsvollen, berufswahlbezogenen Situationen gewachsen zu sein und die erforderlichen Entscheidungen eigenverantwortlich und kriteriengeleitet treffen sowie begründet reflektieren zu können, erfordert von den Lernenden individuelle Berufswahlkompetenz. Sie bildet den Grundstein für eine lebenslange aktive Gestaltung des eigenen Berufslebens und ermöglicht den Lernenden einen guten Übergang in den Beruf und die gesellschaftliche Teilhabe.

Berufliche Orientierung ist ein zentrales Aufgabenfeld von Schule, welches kontinuierlich fachübergreifend und fächerverbindend stattfindet und sowohl inklusiv als auch gendersensibel gedacht wird. Ab Jahrgangsstufe 5 beschäftigen sich die Lernenden aufbauend auf ihren Vorerfahrungen mit ihren eigenen Interessen, Neigungen und Fähigkeiten. Individuelle Arbeits- und Berufswelterfahrungen werden dokumentiert, reflektiert und mit anderen Maßnahmen zur Beruflichen Orientierung systematisch verknüpft. Die Lernenden erwerben darüber hinaus Kenntnisse über den Ausbildungsstellenmarkt, die Bildungswege und die entsprechenden Anforderungsprofile sowie ihre Bildungs-, Einkommens- und Karrierechancen und treffen schließlich eine begründete Berufs- oder Studienwahl. Berufliche Orientierung wird als Querschnittsaufgabe im schuleigenen BO-Konzept geregelt.

Bildung für eine Nachhaltige Entwicklung [BNE]

Förderung des Verständnisses von wirtschaftlichen, ökologischen, sozialen und kulturellen Zusammenhängen

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) ist keine neue, zusätzliche Aufgabe von Unterricht, sondern beinhaltet einen Perspektivwechsel. Aktuelle globale Herausforderungen wie Klimawandel, internationale Handels- und Finanzbeziehungen, Umweltschutz, erneuerbare Energien oder soziale Konflikte und Kriege werden in ihrer Wechselwirkung von ökonomischen, ökologischen, sozialen, kulturellen und politischen Aspekten betrachtet. Unterrichtsthemen sollten in allen Fächern daher so ausgerichtet werden, dass Lernende eine Gestaltungskompetenz erwerben, die sie zum nachhaltigen Denken und Handeln sowie zur globalen Perspektive befähigt.

„BNE in der Schule zielt darauf ab Schülerinnen und Schüler zu unterstützen, Kenntnisse und Fähigkeiten für eine positive Zukunftsgestaltung zu erwerben, ihre eigene zukünftige Rolle in einer Welt komplexer Herausforderungen zu reflektieren, verantwortungsvolle Entscheidungen zu treffen, eigene Handlungsspielräume für einen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Wandel zu erkennen und sich trotz Widersprüchen, Unsicherheiten und Zielkonflikten an Aushandlungs- und Gestaltungsprozessen zu beteiligen.“ (Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur Bildung für nachhaltige Entwicklung in der Schule, vom 13.06.2024)

Unterstützung und konkrete Orientierung gibt hierbei der „Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung“ (<https://www.kmk.org/themen/allgemeinbildende-schulen/weitere-unterrichtsinhalte-und-themen/bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung.html>), der Empfehlungen für die Entwicklung von Lehr- und Bildungsplänen sowie die Gestaltung von Unterricht und außerunterrichtlichen Aktivitäten gibt. Der „Bildungsatlas Umwelt und Entwicklung“ der AG Natur- und Umweltbildung Mecklenburg-Vorpommern e. V. weist außerschulische Bildungsangebote nach Themen und Regionen aus (<https://www.umweltschulen.de/de/>). Für die Beratung und Unterstützung bei der Umsetzung von BNE im Unterricht stehen zudem pro Schulamtsbereich abgeordnete Lehrkräfte als BNE-Regionalberatungen zu Verfügung. Kontakte und aktuelle Informationen sind auf dem Bildungsserver M-V zu finden. (<https://www.bildung-mv.de/unterricht/bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung/>)

Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt [BTVA]

Interkulturelle Bildung ist eine Querschnittsaufgabe von Schule. Vermittlung von Fachkenntnissen, Lernen in Gegenstandsbereichen, außerschulische Lernorte, grenzüberschreitender Austausch oder Medienbildung – alle diesbezüglichen Maßnahmen müssen koordiniert werden und helfen, eine Orientierung für verantwortungsbewusstes Handeln in der globalisierten und digitalen Welt zu vermitteln. Der Erwerb interkultureller Kompetenzen ist eine Schlüsselqualifikation im 21. Jahrhundert. Kulturelle Vielfalt verlangt interkulturelle Bildung, Bewahrung des kulturellen Erbes und den Dialog zwischen den Kulturen. Ein Austausch mit Gleichaltrigen zu fachlichen Themen unterstützt die Auseinandersetzung mit kultureller Vielfalt. Die damit verbundenen Lernprozesse zielen auf das gegenseitige Verstehen, auf bereichernde Perspektivwechsel, auf die Reflexion der eigenen Wahrnehmung und einen toleranten Umgang miteinander ab. Fast alle Unterrichtsinhalte sind geeignet, sie als Gegenstand für bi- oder multilaterale Projekte, Austausche oder auch virtuelle grenzüberschreitende Projekte im Rahmen des Fachunterrichts zu wählen. Förderprogramme der Europäischen Union bieten dafür finanzielle Rahmenbedingungen.

Demokratiebildung [DB]

Demokratische Gesellschaften in einer globalen Welt können nur dann Bestand haben, wenn Möglichkeiten der aktiven Mitgestaltung von gesellschaftlicher Gegenwart und Zukunft erkennbar und nutzbar werden. Aufgabe der Schule – als ein Lernort für Demokratie – ist es daher, den Lernenden Lernräume und -gelegenheiten zu eröffnen, um selbstständiges politisches und soziales wie auch kommunikatives und partizipatorisches Handeln, zu realisieren.

Dabei sollen bei den Lernenden spezifische Fähigkeiten entwickelt werden, um

- eigene Interessen zu erkennen und zu formulieren
- unterschiedliche Interessen auszuhalten,
- eigene begründete Urteile zu bilden und zu vertreten,
- ein Rechtsbewusstsein zu entwickeln
- verantwortlich an Prozessen politisch-gesellschaftlicher Meinungsbildung und Entscheidung teilzunehmen und
- bei Interessenkonflikten demokratische Lösungen zu finden.

Demokratiebildung in der Schule integriert die im Schulgesetz benannten Aufgabengebiete Demokratiepädagogik, Menschenrechtsbildung, Friedenspädagogik und Rechtserziehung und basiert dabei gemäß § 3 der Stundentafelverordnung auf drei Säulen:

- (1) „Politische Bildung als Unterrichtsfach“,
- (2) „Politische Bildung als fächerübergreifendes Unterrichtsprinzip“ und
- (3) „Demokratiepädagogik / Demokratische Schul- und Unterrichtskultur“.

Während Säule 1 den Unterricht in den Fächern Politische Bildung/Sozialkunde sowie in Teilen auch im Sachunterricht beinhaltet, zielt Säule 2 auf alle anderen Fächer und entsprechende Fachlehrkräfte ab. In allen Fächern ist es zum einen notwendig, eine gesellschaftliche Problemorientierung im Unterricht abzubilden, um somit einen Bezug zu politischen Fachinhalten zu ermöglichen. Hier bieten sich viele Möglichkeiten wie z. B. die Analyse von politischen Sachtexten oder das Argumentieren in einer Debatte zu politischen Streiffragen im Deutsch-Unterricht, eine kleine politische Landeskunde im Fremdsprachen-Unterricht oder die Gegenüberstellung von Demokratie und Diktatur im Geschichtsunterricht an, Sinnvoll sind in diesem Zusammenhang insbesondere fächerübergreifende Unterrichtsformen oder eine Zusammenarbeit mit außerschulischen Bildungsträgern. Zum anderen sind alle Fachlehrkräfte gefordert, Kontroversität als ein didaktisches Prinzip der Unterrichtsstrukturierung einzusetzen. Damit wird ganzheitliches Demokratie-Lernen unterstützt. Säule 3 umfasst demgegenüber einerseits die Unterrichtskultur, die davon geprägt sein sollte, die Lernenden systematisch in die Planung und Gestaltung ihres Lernprozesses einzubeziehen, um Selbstwirksamkeitserfahrungen zu ermöglichen. Andererseits betrifft diese Säule den ganzen Schulraum und damit neben den Lehrkräften auch alle an Schule Beteiligte. Lernende sollen eine demokratische Schulkultur mit echter Partizipation und Transparenz erfahren. Hierzu gehört auch das Recht, in einem Klima der Toleranz, des gegenseitigen Respekts und der Akzeptanz von Vielfalt lernen zu können. Bedeutsam ist hierbei die Auseinandersetzung mit und die Ächtung von Extremismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit.

Es geht um die Vermittlung grundlegender demokratischer Werte, die durch den „Demokratieauftrag“ des Schulgesetzes (§ 2) vorgegeben sind und nicht mit Hinweis auf das Neutralitätsgebot oder einem missbräuchlichen Bezug auf den „Beutelsbacher Konsens“ relativiert werden dürfen. Lehrkräfte sind hierbei sowohl als Pädagogen mit demokratischer Vorbildfunktion als auch als jeweilige Fachlehrkräfte im Unterricht gefordert.

Medienbildung und Digitale Kompetenzen [MD]

Bildung in der digitalen Welt

- [MD1] – Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- [MD2] – Kommunizieren und Kooperieren
- [MD3] – Produzieren und Präsentieren
- [MD4] – Schützen und sicher Agieren
- [MD5] – Problemlösen und Handeln
- [MD6] – Analysieren und Reflektieren

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Lernende angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen.“* Durch die Digitalisierung entstehen neue Möglichkeiten, die mit gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungsprozessen einhergehen und an den Bildungsauftrag erweiterte Anforderungen stellen. Kommunikations- und Arbeitsabläufe verändern sich z. B. durch digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen und erlauben neue schöpferische Prozesse und damit neue mediale Wirklichkeiten. Um diesem erweiterten Bildungsauftrag gerecht zu werden, hat die Kultusministerkonferenz einen Kompetenzrahmen zur Bildung in der digitalen Welt formuliert, dessen Umsetzung integrativer Bestandteil aller Fächer ist. Diese Kompetenzen werden in Abstimmung mit den im Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ ausgewiesenen Leitfächern, welche für die Entwicklung der Basiskompetenzen verantwortlich sind, altersangemessen erworben und auf unterschiedlichen Niveaustufen weiterentwickelt.

Niederdeutsche Sprache und Kultur [MV]

Bildungs- und Erziehungsziel sowie Querschnittsaufgabe der Schule ist es, die Verbundenheit der Lernenden mit ihrer natürlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Umwelt sowie die Pflege der niederdeutschen Sprache zu fördern. Weil Globalisierung, Wachstum und Fortschritt nicht mehr nur positiv besetzte Begriffe sind, ist es entscheidend, die verstärkten Beziehungen zur eigenen Region und zu deren kulturellem Erbe mit den Werten von Demokratie sowie den Zielen der interkulturellen Bildung zu verbinden. Diese Lernprozesse zielen auf die Beschäftigung mit Mecklenburg-Vorpommern als Migrationsgebiet, als Kultur- und Tourismusland sowie als Wirtschaftsstandort ab. Sie geben eine Orientierung für die Wahrnehmung von Originalität, Zugehörigkeit als Individuum, emotionaler und sozialer Einbettung in Verbindung mit gesellschaftlichem Engagement. Die Gestaltung des gesellschaftlichen Zusammenhalts aller Bevölkerungsgruppen ist eine zentrale Zukunftsaufgabe. Eine Vielzahl von Unterrichtsinhalten eignet sich in besonderer Weise, regionale Literatur, Kunst, Kultur, Musik und die niederdeutsche Sprache zu erleben. In Mecklenburg-Vorpommern lassen sich Hansestädte, Welterbestätten, Museen, Nationalparks und Stätten des Weltnaturerbes erkunden. Außerdem lässt sich Neue über das Schaffen von Persönlichkeiten aus dem heutigen Vorpommern oder Mecklenburg erfahren, welche auf dem naturwissenschaftlich-technischen Gebiet den Weg bereitet haben. Unterricht an außerschulischen Lernorten in Mecklenburg-Vorpommern, Projekte, Schulfahrten sowie die Teilnahme am Plattdeutschwettbewerb bieten somit einen geeigneten Rahmen, um das Ziel der Landesverfassung, die niederdeutschen Sprache zu pflegen und zu fördern, umzusetzen.

Prävention und Gesundheitserziehung [PG]

Schulische Gewaltprävention

Gewalt, in welcher Form auch immer, darf keinen Platz an Schule haben. Schulische Gewaltprävention ist daher eine allgemeine, umfassende und fortwährende Aufgabe von allen an Schule Beteiligten. Es geht nicht nur darum auf Gewalt zu reagieren, sondern ihr präventiv zu begegnen. Dazu ist die Arbeit in den drei großen Präventionsbereichen notwendig:

1. Primäre Prävention: langfristige vorbeugender Arbeit mit allen Lernenden z. B. zu Konfliktlösungsstrategien, Mobbingprävention;
2. Entwicklung von Interventionsstrategien: Verhaltensregeln in aktuellen Gewalt- und Konfliktsituationen sowie Arbeit mit gefährdeten Kindern und Jugendlichen (sekundäre Prävention);
3. Nachbearbeitung von Konfliktfällen und Maßnahmen, um Rückfälle bei bereits aufgefallenen gewalttätigen Kindern und Jugendlichen zu verhindern (tertiäre Prävention).

Alle drei Bereiche sind gemeinsam in den Blick zu nehmen. Dabei kommt es vor allem darauf an, Ursachen und Rahmenbedingungen von Gewalthandlungen und Konflikten zu betrachten und dabei auch die schulische Lernwelt einzubeziehen. Unterrichtsgestaltung- und Unterrichtsinhalte können genutzt werden, um gewaltpräventiv zu arbeiten. Präventionsprogramme wie Lions Quest oder andere aus der bundesweiten „Grünen Liste Prävention“, Unterrichtsmaterialien wie „Unterrichtsbausteine zur Gewalt- und Kriminalprävention in der Grundschule“, Handreichungen z. B. gegen Mobbing und Schulabsentismus, unterschiedliche Angebote in der Lehrerfortbildung oder Unterstützungsstrukturen wie mobile schulpsychologische Teams, stehen für Gewaltprävention zur Verfügung und können von Lehrkräften, Schulsozial-arbeitenden, Erziehungsberechtigten und Lernenden genutzt werden. Prävention sexualisierter Gewalt ist ein wichtiger Baustein von Gewaltprävention an Schulen. Kontakte und aktuelle Informationen sind auf dem Bildungsserver M-V u. a. zu finden.

59

Gesundheitserziehung

Die Gesundheitserziehung und Prävention ist eine wichtige Querschnittsaufgabe zur Förderung einer Handlungskompetenz (Lebenskompetenz), die es den Lernenden ermöglicht, Gesundheit als wesentliche Grundbedingung des alltäglichen Lebens zu begreifen, für sich gesundheitsförderliche Entscheidungen treffen zu können sowie Verantwortung für die Menschen und die Umwelt zu übernehmen. Die Lernenden verfügen über diese Handlungskompetenz, wenn sie Gesundheit in ihrer Mehrdimensionalität als physisches, psychisches, soziales und ökologisches Geschehen begreifen und Kenntnisse darüber besitzen. Im gesellschaftlichen als auch für die eigene Gesundheitsbalance sollten die Kinder- und Jugendlichen die Risiken und Chancen für die Gesundheit erkennen und ein Bewusstsein für den individuellen Nutzen von Prävention durch Stärkung und Mobilisierung persönlicher Ressourcen entwickelt haben. Die Ziele und Inhalte der Gesundheitserziehung und Prävention sind Bestandteil aller Fächer und können fächerübergreifend sowie fächerverbindend unterrichtet werden. Eine besondere Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang der Zusammenarbeit mit externen/außerschulischen Beteiligten und mit den Erziehungs –und Sorgeberechtigte zu. Unterstützung und Orientierung geben der KMK Beschluss „Empfehlungen zur Gesundheitsförderung und Prävention in der Schule“ sowie die VV zur Gesundheitserziehung, Sucht- und Drogenprävention an Schulen.

Gesundheitliche Aspekte der Sexualerziehung

Die Sexualerziehung ist ein wichtiger Bestandteil mehrerer Unterrichtsfächer sowie Lernbereiche und soll sowohl im Pflicht- und Wahlunterricht als auch in den außerunterrichtlichen Veranstaltungen angemessenen berücksichtigt werden. Die Sexualerziehung soll Kindern und Jugendlichen alters- und entwicklungsgemäß helfen, ihr Leben bewusst und in freier Entscheidung sowie verantwortungsvoll sich selbst und anderen gegenüber zu gestalten. Sie soll bei der Entwicklung von Wertvorstellungen unterstützen und bei der Entfaltung der eigenen sexuellen Identität hilfreich sein. Ziel sexualpädagogischen Handelns sollte es sein, den Kindern und Jugendlichen einen positiven Zugang zur menschlichen Sexualität zu vermitteln, ein verantwortliches Verhalten im Sinne der präventiven Gesundheitsförderung zu stärken und dahingehende Werte und Normen aufzuzeigen. Dabei ist altersgerecht gestaltete Sexualerziehung ein zentraler Beitrag zur Prävention von sexualisierter Gewalt gegen Kinder und Jugendliche. Die Sexualerziehung ist eine gemeinsame Aufgabe von Erziehungs- und Sorgeberechtigten und Schule, in der eine Zusammenarbeit anzustreben ist, um für das Thema zu sensibilisieren. Im Hinblick auf die Ziele, Inhalte sowie Zusammenarbeit gibt die Broschüre „Empfehlungen für Lehrkräfte zur sexuellen Bildung und Erziehung“ Unterstützung und Orientierungshilfen

Verkehrs- und Sicherheitserziehung

Die schulische Mobilitätsbildung und Verkehrserziehung entwickelt und fördert die Kompetenzen, die für eine sichere und verantwortungsbewusste Teilnahme der Lernenden am Straßenverkehr erforderlich sind, zugleich auch verbunden mit ökologischen und gesundheitlichen Auswirkungen. Sie befähigt Lernende sich mit den Anforderungen des Straßenverkehrs auseinanderzusetzen, die Auswirkungen der Mobilität auf die Menschen und die Umwelt zu erkennen sowie die Notwendigkeit der Entwicklung einer zukunftsfähigen Mobilität zu verstehen und sich an ihr zu beteiligen. Der Unterricht knüpft an die Erfahrungen der Lernenden im Sachunterricht der Grundschule an. Lern- und Handlungsorte sind neben den Schulräumen ihre unmittelbaren Erfahrungsräume im Schul- und Wohnumfeld. Sie lernen, sich im Straßenverkehr z. B. zu Fuß, mit dem Fahrrad, mit motorisierten Fahrzeugen oder als Mitfahrende in privaten und öffentlichen Verkehrsmitteln umsichtig und sicherheits- und gefahrenbewusst zu verhalten. Sie erweitern ihre motorischen Fertigkeiten sowie ihr Wahrnehmungs- und Reaktionsvermögen. Regelwissen, verkehrsspezifische sowie verkehrsrechtliche Kenntnisse befähigen sie, mit zunehmendem Alter flexibel und situationsbezogen zu handeln, Gefahren im Straßenverkehr zu erkennen und Risiken zu vermeiden. Die Ziele und Inhalte der Mobilitäts- und Verkehrserziehung sind, anknüpfend an den Sachunterricht der Grundschule, Bestandteil aller Fächer, werden fächerübergreifend oder fächerverbindend verknüpft. Der Zusammenarbeit mit den Erziehungsberichtigten und außerschulisch Mitwirkenden kommt eine große Bedeutung zu.

Impressum