

Kompetenzbereiche	Gliederung	Kompetenzen	Anwendungsbereich
1. bis 4. Klasse klassenübergreifende Fachkompetenz		Die Schülerinnen und Schüler können... ihre individuellen koordinativen und konditionellen Fähigkeiten und Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen altersadäquat zeigen.	
1. Klasse Fachkompetenz	5. Schulstufe Bewegungs- und Sportspiele	Die Schülerinnen und Schüler können... im Rahmen kleiner Bewegungs- und Sportspiele grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik, Taktik und Anwenden von Regeln demonstrieren und Wissen dazu wiedergeben.	Die Schülerinnen und Schüler können... Spielobjekte annehmen, zuspitzen und führen sowie damit ein Ziel treffen (Technik).
	leichtathletische Disziplinen	grundlegende Bewegungsfertigkeiten in den Bereichen Laufen, Springen, Werfen/Stoßen ausführen und Technikmerkmale beschreiben.	Bewegungen von Mitspielerinnen und Mitspielern erkennen und darauf reagieren (Taktik).
	Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	grundlegende rhythmische und kreative Bewegungen in den Bereichen Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste ausführen.	Rhythmen erkennen und in Bewegung umsetzen sowie vorgegebene Bewegungen rhythmisch nachmachen. sich durch einfache Tanzformen und Bewegungskünste ausdrücken.
	Zweikämpfe/Selbstverteidigung	grundlegende Gewandtheit in Zweikämpfen/Selbstverteidigung umsetzen.	Körperkräfte und deren Wirkung (Macht und Gewalt) erkennen.
	turnerische Grundfertigkeiten	turnerische Grundfertigkeiten in vielfältigen Bewegungssituationen ausführen und beschreiben.	Grenzen erkennen und setzen; Stopp-Signale setzen und beachten. vielfältige Bewegungsformen am Boden und an Geräten umsetzen: stützen, hangeln, klettern, schaukeln, schwingen, rollen, drehen, balancieren. beidbeinig von einem Sprunggerät abspringen.
Methodenkompetenz	Bewegungslernen Sicherheit Gesundheit	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Üben und Trainieren benennen.	wesentliche Bewegungsmerkmale ausgewählter sportlicher Bewegungen beschreiben (Bewegungslernen). Turngeräte sicher nutzen sowie Gefahrenquellen und Sicherheitsmaßnahmen nennen (Sicherheit). die Bedeutung von Hygiene und zweckmäßiger Ausrüstung für die sportliche Tätigkeit erklären (Gesundheit).
Sozialkompetenz		in Kleingruppen situationsadäquat und zielorientiert kommunizieren und kooperieren.	Gruppenregeln verstehen, kommunizieren, vereinbaren und überprüfen. persönliches Verhalten in (Klein-) Gruppen auf allgemeiner Ebene wahrnehmen und beschreiben. grundlegende Aspekte von Kommunikationsprozessen in Gruppen nennen (ua.: Wie wird miteinander gesprochen? Wie wird zugehört? Auf wen wird reagiert?).
Selbstkompetenz		den Körper und die eigene körperliche Leistungsfähigkeit wahrnehmen.	körperliche Abläufe wie Anstrengung - Ermüdung - Erholung und konditionelle Fähigkeiten (Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, ...) wahrnehmen und das Körpererleben in einfacher Weise versprachlichen.

2. Klasse	6. Schulstufe	Die Schülerinnen und Schüler können...	Die Schülerinnen und Schüler können...
Fachkompetenz	Bewegungs- und Sportspiele	grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten im Rahmen von Bewegungs- und Sportspielen in den Bereichen Technik, Taktik und Anwenden von Regeln im Spiel demonstrieren.	Spielobjekte in Bewegung annehmen, zuspitzen, führen und damit ein Ziel treffen (Technik).
	leichtathletische Disziplinen	Grundtechniken leichtathletischer Disziplinen ausführen sowie grundlegende Bewegungsmerkmale beschreiben.	Spielpositionen einnehmen, Zuspielmöglichkeiten erkennen (Taktik). aus verschiedenen Positionen starten und kurze Strecken sprinten sowie das Alter in Minuten gleichmäßig laufen. den Anlauf in weite/hohe Sprünge mit linkem und rechtem Bein umsetzen.
	Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Grundelemente gestalterischer Bewegungsformen in den Bereichen Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste ausführen.	Gegenstände mit Dreischritt-Anlauftechnik weit werfen. gymnastische Elemente mit Geräten ausführen.
	Zweikämpfe/Selbstverteidigung	einfache Techniken in Kampfformen/bei der Selbstverteidigung anwenden.	einfache Tanzelemente variieren und kombinieren. einfache Elemente der Selbstverteidigung sowie nonverbale und verbale Signale kennen und deren Wirkung reflektieren.
	turnerische Grundfertigkeiten	turnerische Grundfertigkeiten an verschiedenen Geräten und am Boden in vielfältigen Bewegungssituationen demonstrieren und in ihren Grundlagen beschreiben.	an verschiedenen Geräten/am Boden rollen, drehen, klettern, stützen sowie auf labilen Geräten balancieren.
	<i>gleitende Sportgeräte</i>	einfache sportartspezifische Techniken mit einem gleitenden Sportgerät sicher anwenden. <i>(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)</i>	Sprungbewegungen ausführen und sicher landen.
	<i>Schwimmen</i>	sicher ins Wasser springen, tauchen und in zwei Schwimmlagen in der Grobform schwimmen sowie Bewegungsmerkmale beschreiben und Baderegeln wiedergeben. <i>(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)</i>	
Methodenkompetenz	Bewegungslernen	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln erklären.	Wissen über Bewegungsmerkmale anwenden, um Mitschülerinnen und Mitschüler in Lernprozessen zu unterstützen (Bewegungslernen).
	Sicherheit		Gefahren und Gefahrensituationen erkennen, begründen sowie Sicherheitsmaßnahmen verstehen (Sicherheit).
	Gesundheit		funktionelle und gesundheitsförderliche Bewegungsmuster vorzeigen und erklären, (Alltags-) Bewegungen funktionell und anatomisch richtig ausführen (Gesundheit).
	Organisation		Grundsätze der Hygiene und Körperpflege beachten (Gesundheit). einfache organisatorische Aufgaben übernehmen (Organisation).
Sozialkompetenz		fares und nicht fares Verhalten differenzieren und sich selbst fair verhalten.	an Verhaltensvereinbarungen mitwirken, diese überprüfen und Abweichungen lernwirksam benennen. Gruppenziele in kleinen Gruppen definieren. eigene Regelverstöße erkennen und Konsequenzen akzeptieren.
Selbstkompetenz		die eigene sportliche Leistungsfähigkeit in Bezug auf sportliche Anforderungen wahrnehmen und im Hinblick auf weitere sportliche Entwicklungen realistisch einschätzen.	geeignete individuelle Ziele setzen sowie Kriterien zur Zielerreichung festlegen. die Anteile von Anstrengung, eigenen Fähigkeiten sowie äußeren Einflüssen (ua. erlebte Sicherheit in der Klassengemeinschaft) an der Zielerreichung erkennen und für Motivation und Lernen nutzen.

3. Klasse	7. Schulstufe	Die Schülerinnen und Schüler können...	Die Schülerinnen und Schüler können...
Fachkompetenz	Sport- und Rückschlagspiele	erweiterte Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik und Taktik im Rahmen von vereinfachten Sport- und Rückschlagspielen demonstrieren und regelkonform anwenden.	in Rückschlagspielen das Spielobjekt im Spiel halten (annehmen, zuspielen, führen und ein Ziel treffen) (Technik). individual- und gruppentaktische Grundlagen (freilaufen, anbieten, formieren, ...) im Spiel kennen, anwenden und reflektieren (Taktik).
	leichtathletische Disziplinen	ihr individuell gesetztes technisches Fertigniveau in den leichtathletischen Disziplinen Lauf, Sprung und Wurf erreichen und einfache Prinzipien des Übens und Trainierens nennen.	
	Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Bewegungsfolgen in den Bereichen Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste erfinden und gestalten.	
	Zweikämpfe/Selbstverteidigung	in kleinen Kämpfen/bei der Selbstverteidigung einfache technische und taktische Elemente einsetzen sowie vereinbarte Regeln einhalten.	
	turnerische Grundfertigkeiten	am Boden und an Geräten (Barren, Reck, Kasten, Schwebelbalken, Ringe) Turnelemente ausführen, sensorisches Feedback nutzen und anhand von Bewegungsmerkmalen anderen Rückmeldung geben.	
	rollende Sportgeräte	einfache sportartspezifische Techniken mit einem rollenden Sportgerät sicher anwenden und auf Sicherheit und Gefahren achten. <i>(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)</i>	
Methodenkompetenz	Bewegungslernen	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen im sportlichen Handeln berücksichtigen und nutzen.	wesentliche Merkmale der eigenen Bewegungsausführung und der Bewegung anderer wahrnehmen, beschreiben und die Information für Lernprozesse nutzen (Bewegungslernen).
	Sicherheit und Lernen		bei Bewegungsausführungen sichern und Hilfestellungen anwenden, die das Erlernen von Bewegungen unterstützen (Sicherheit und Lernen).
	Gesundheit		Auswirkungen von sportlicher Belastung und Erholung auf den Körper beschreiben (Gesundheit).
	Organisation		organisatorische Aufgaben verstehen und übernehmen (Organisation).
Sozialkompetenz		eigene Meinungen und Interessen einbringen sowie die von anderen wahrnehmen und sich damit auseinandersetzen.	Positionen in Sportspielen (Gruppen- und Teamtaktik) und Funktionen in Gruppen (Schiedsrichter/in, Trainer/in, Kapitän/in, ...) wahrnehmen und reflektieren. Rollen in Gruppen erkennen, Schülerinnen und Schülern sowie Gruppen in sozial passender Weise Feedback geben und ein solches selbst annehmen.
Selbstkompetenz		eigene Emotionen wahrnehmen und regulieren.	Emotionen anderer Schülerinnen und Schüler im sportlichen Handeln einschätzen können und sich dazu in Beziehung setzen.

4. Klasse	8. Schulstufe	Die Schülerinnen und Schüler können...	Die Schülerinnen und Schüler können...
Fachkompetenz	Bewegungs- und Sportspiele	erweiterte Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik und Taktik unter Wettkampf/Leistungsbedingungen in einem Sport- und einem Rückschlagspiel unter Einhaltung der Regeln demonstrieren.	
	leichtathletische Disziplinen	im Rahmen der Teilnahme an einem leichtathletischen Mehrkampf die individuell optimale Leistung erbringen sowie Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten kennen, beobachten und anderen rückmelden.	
	Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste Zweikämpfe/Selbstverteidigung	einfache Bewegungsfolgen in Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste verbinden und präsentieren. einfache Abwehr- und Befreiungstechniken und -taktiken in kleinen Kämpfen, bei der Selbstverteidigung und im Kampfsport regelgerecht und fair anwenden.	
	turnerische Grundfertigkeiten	Übungsverbindungen am Boden und an Geräten aus dem Turn 10 auf technisch grundlegendem Niveau in gebundenen und offenen Formen ausführen sowie anhand von Prinzipien der Bewegungslehre beschreiben und reflektieren.	
Methodenkompetenz	Bewegungslernen	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln bewerten.	die Qualität von Bewegungsausführungen nach vorgegebenen Kriterien beobachten, bewerten sowie Methoden zur Verbesserung kennen und anwenden (Bewegungslernen).
	Sicherheit und Lernen		angemessene Sicherheitsmaßnahmen vorausschauend treffen und sachgerecht umsetzen (Sicherheit).
	Gesundheit		geeignete Übungen zur Dehnung, Kräftigung und Mobilisation auswählen und korrekt ausführen (Gesundheit).
	Organisation		bei der Wettkampfororganisation und -durchführung wesentliche Aufgaben übernehmen (Organisation).
Sozialkompetenz		gruppendynamische Prozesse in der Grundstruktur erkennen, beschreiben und bewusst mitgestalten sowie Machtverhältnisse reflektieren.	eigene Interessen bei Entscheidungsprozessen beschreiben. in Aufgabenstellungen die unterschiedlichen Kompetenzen der Gruppenmitglieder benennen und nutzen.
Selbstkompetenz		körperlicher Aktivität und Sport einen persönlichen Sinn geben.	eigene Bewegungsvorlieben erkennen. Anstrengungsbereitschaft und Anstrengungsrealisierung reflektieren. Bewegungs- und Sportmöglichkeiten außerhalb der Schule erkunden und im Hinblick auf individuelle Interessen überprüfen.