

Das Sächsische Curriculum für Bewegung, Spiel und Sport von 0 -18 Jahren



www.lernportal-sachsen-bewegung.de

vorgelegt von:

Dr. Antje Finke & Sabine Zubrägel

LSJ Sachsen e.V.

Hoyerswerdaer Str. 22, 01099 Dresden

Tel.: 0351 / 490 68 67, Fax: 0351 / 490 68 74

www.lsj-sachsen.de

www.lernportal-sachsen-bewegung.de

Dresden, Juni 2012

Vorbemerkung

Das Sächsische Curriculum für Bewegung, Spiel und Sport ist die wissenschaftliche Struktur des Online-Lernportals „Junge Sachsen in Bewegung“. Dieses Entwicklungsvorhaben wurde von 2009 bis 2012 im Auftrag des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus und mit Unterstützung des Sächsischen Staatsministeriums für Soziales und Verbraucherschutz durch die LSJ Sachsen realisiert.

Anliegen war die Bereitstellung eines Lernportals für Bewegung, Spiel und Sport, nutzbar für alle, die an der gesundheitsförderlichen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen interessiert und beteiligt sind. Es wird im August 2012 freigeschaltet.

Das Lernportal ermöglicht den verschiedenen Akteuren wie Eltern, Bildungseinrichtungen und Vereinen die Orientierung an bildungsphasen- bzw. altersgruppenspezifischen Kompetenzen in acht Lern- und Erfahrungsfeldern - als Voraussetzung für die umfassende Förderung individueller Handlungskompetenz in und durch Bewegung, Spiel und Sport. Ein gemeinsames Verständnis von Zielen und Kompetenzerwartungen wird als Grundlage für ein zielführendes Zusammenwirken der sächsischen Akteure angesehen.

Gliederung

Auf den Seiten 2 - 6 werden die Elemente des Curriculums erläutert und explizit die Ziele der Bewegungsbildung dargestellt. Auf Grundlage des darauffolgenden Inhaltsverzeichnisses können die bildungsphasen- bzw. altersspezifischen Kompetenzen in acht Lern- und Erfahrungsfeldern (ausgewählt) betrachtet werden.

Das Sächsische Curriculum für Bewegung, Spiel und Sport von 0 - 18 Jahren

Individuelle Handlungskompetenz in und durch Bewegung, Spiel und Sport

Als zentrale Zielgröße der Aktivitäten und Angebote im Bereich Bewegung und Sport wird mit Bezug auf KURZ (1998) und SASS (1999) individuelle Handlungskompetenz in und durch Bewegung, Spiel und Sport postuliert. Sie wird als die Fähigkeit verstanden, situationsangepasste auf Bewegungsanforderungen bezogene Handlungen zu generieren, sich dabei individuell und sozial verantwortlich zu verhalten und eigene Bewegungshandlungen sowie die anderer sachgerecht zu beurteilen und kritisch zu reflektieren. Ihre Mehrdimensionalität kommt in den Zielen der Bewegungsbildung zum Tragen.

Ziele der Bewegungsbildung

Die Ziele der Bewegungsbildung (FINKE, SCHINDHELM, ZUBRÄGEL 2010) sind der wissenschaftliche Kern des Curriculums. Sie beschreiben den Soll-Zustand der Handlungskompetenz in und durch Bewegung, Spiel und Sport eines 18-jährigen jungen Erwachsenen. Sie verdeutlichen die Bildungspotenziale von Bewegung, Spiel und Sport und eröffnen pädagogische Perspektiven über die Förderung der motorischen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hinaus. (vgl. KURZ 1998) Die Ziele der Bewegungsbildung berücksichtigen Aspekte des Sports wie Bewegungsfreude, Wagnis, Risiko, Sozialerfahrung, Spannung, Ausdruck, Ästhetik, Wohlbefinden, Gesundheit, Körpererfahrung und Emotionalität. Die untergeordneten Kompetenzen stellen Lernziele zur Erreichung des Zieles der Bewegungsbildung dar. Lernziele werden dabei als Tätigkeit oder Verhaltensweise verstanden, die der Lernende nach Erreichen des Zieles zeigen kann (vgl. Bielefelder Netzwerk für die sportpädagogische Praxis, 2004).

Der junge Erwachsene ...

- **verfügt über ein positives Selbstkonzept in und durch Bewegung, Spiel und Sport,**
- **weist ein gesundheitsförderndes Bewegungsverhalten auf,**
- **hat das Bedürfnis nach lebenslanger Bewegungsaktivität entwickelt und gestaltet seine Bewegungsbiographie selbstbestimmt,**
- **handelt sozial verantwortlich in und durch Bewegung, Spiel und Sport und**
- **ist körperlich leistungsfähig und verfügt über ein vielfältiges Bewegungsrepertoire.**

Ziel der Bewegungsbildung 1

Der junge Erwachsene verfügt über ein positives Selbstkonzept in und durch Bewegung, Spiel und Sport.

Kompetenzen als Lernziele

Kinder und Jugendliche sind in der Lage und bereit, sich mit ihrer Selbstwahrnehmung und ihrem Selbstwertgefühl in Bezug zu Bewegung, Spiel und Sport auseinanderzusetzen.

Dazu gehört, dass Kinder und Jugendliche ...

- den eigenen Körper und seine Signale wahrnehmen, verstehen und akzeptieren können.
- Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen Normen und Tendenzen erkennen, verstehen und reflektieren können.
- vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können.
- eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können.
- sich ihrer eigenen Stärken und Schwächen bewusst werden können.
- Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können.
- persönliche Erfolge als Resultate eigener Anstrengung erleben können.
- Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.
- Bewegungsfreude haben können.

Ziel der Bewegungsbildung 2

Der junge Erwachsene weist ein gesundheitsförderndes Bewegungsverhalten auf.

Kompetenzen als Lernziele

Kinder und Jugendliche sind in der Lage und bereit, sich mit Bewegung, Spiel und Sport im Kontext von Gesundheit auseinanderzusetzen.

Dazu gehört, dass Kinder und Jugendliche ...

- Zusammenhänge von Bewegung mit Gesundheit und Fitness kennen können.
- körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können.
- Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung vermeiden können.
- positive Erlebnisse und Wohlbefinden im Zusammenhang mit Bewegung, Spiel und Sport entdecken und verinnerlichen können.
- gesundheitsförderndes Bewegungshandeln kennen und in eigener Verantwortung umsetzen können.

Ziel der Bewegungsbildung 3

Der junge Erwachsene hat das Bedürfnis nach lebenslanger Bewegungsaktivität entwickelt und gestaltet seine Bewegungsbiographie selbstbestimmt.

Kompetenzen als Lernziele

Kinder und Jugendliche sind in der Lage und bereit, sich mit Einflussfaktoren, Gewohnheiten und Perspektiven ihres Bewegungsverhaltens auseinanderzusetzen.

Dazu gehört, dass Kinder und Jugendliche ...

- sich regelmäßig, d.h. mehrmals und wiederkehrend, aktiv bewegen können.
- Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den persönlichen Lebensstil einbeziehen können.
- soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für das Bewegungshandeln erkennen und reflektieren können.
- die Alltagsrelevanz von Bewegung, Spiel und Sport kennen und reflektieren können.
- Partizipationsmöglichkeiten an Bewegung, Spiel und Sport kennen und nutzen können.
- Verantwortung für das Ausleben ihres Bewegungsbedürfnisses übernehmen können.

Ziel der Bewegungsbildung 4

Der junge Erwachsene handelt sozial verantwortlich in und durch Bewegung, Spiel und Sport.

Kompetenzen als Lernziele

Kinder und Jugendliche sind in der Lage und bereit, sich mit ihrer sozialen Verantwortung im Zusammenhang von Bewegung, Spiel und Sport auseinanderzusetzen.

Dazu gehört, dass Kinder und Jugendliche ...

- Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können und berücksichtigen können.
- soziale Vereinbarungen und Regeln kennen, akzeptieren können und anwenden können.
- die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen und verinnerlichen können.
- Konfliktsituationen im Zusammenhang mit Bewegung, Spiel und Sport erkennen und bewältigen können.
- mit eigenen Emotionen im Zusammenhang mit Bewegung, Spiel und Sport und denen anderer verantwortlich umgehen können.
- Initiative und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen können und übernehmen können.
- einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und umsetzen können.
- Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können.

Ziel der Bewegungsbildung 5

Der junge Erwachsene ist körperlich leistungsfähig und verfügt über ein vielfältiges Bewegungsrepertoire.

Kompetenzen als Lernziele

Kinder und Jugendliche sind in der Lage und bereit, ihre Bewegungserfahrungen zu erweitern sowie ihre körperliche Leistungsfähigkeit und ihr sportliches Können zu verbessern.

Dazu gehört, dass Kinder und Jugendliche ...

- grundlegende motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln und erweitern können.
- leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können.
- ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen, insbesondere die motorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten, einschätzen können.
- ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen reflektieren und entwickeln können.
- verschiedene Bewegungstechniken und Sportarten kennen und beherrschen können.
- Erfolge in Bezug auf Könnens- und Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können.
- Freude an der eigenen Könnens- und Leistungsentwicklung in und durch Bewegung, Spiel und Sport haben und Leistungszuversicht entwickeln können.

Bildungsphasen- bzw. altersspezifische Kompetenzen in Lern- und Erfahrungsfeldern

Die den Zielen der Bewegungsbildung zugeordneten Kompetenzen wurden für die Aufbereitung in Lern- und Erfahrungsfeldern sowie nach Bildungsphasen und Altersgruppen gewichtet und konkretisiert.

Lern- und Erfahrungsfelder sind sportpädagogische Bereiche, in denen die Grundgehalte des Sich-Bewegens über Sportartenkonzepte hinaus zusammengefasst sind. (vgl. MARBURGER SPORTPÄDAGOGEN 1998, ASCHEBROCK 2009). Bei der Zusammenstellung der Inhalte und Themen der Bewegungsbildung des Curriculums in acht Lern- und Erfahrungsfeldern erfolgte eine grundsätzliche Orientierung an den relevanten Lernbereichen der Sächsischen Lehrpläne und des Bildungsplans, aber auch Ansätze aus anderen Bundesländern fanden Berücksichtigung. Im Ergebnis können sämtliche Inhalte und Angebote aus dem Spektrum der Sport-, Spiel- und Bewegungskultur, z.B. auch aktuelle Entwicklungen aus dem Gesundheits- oder Freizeitsport unter den Prämissen von Lern- und Erfahrungsfeldern betrachtet werden. Durch die zwischen einzelnen Lern- und Erfahrungsfeldern existierenden Schnittflächen kann die Betrachtung einzelner Bewegungsangebote oder Sportarten aus Sicht mehrerer Felder sinnvoll sein.

Die Kompetenzen in jedem Lern- und Erfahrungsfeld sind weiterhin nach Bildungsphasen bzw. Altersgruppen differenziert, wobei entwicklungspsychologische Erkenntnisse ebenso wie Bildungs- und Lehrplananforderungen Beachtung fanden. Eine Bildungsphase bzw. Altersgruppe wird dabei als zeitlicher Ausdruck der Entwicklung und/oder als Einflussfaktor betrachtet (vgl. PAYR 2011). Im vorliegenden Curriculum sind erstmals Inhalte von Bewegung, Spiel und Sport im Basal- und Elementarbereich in den Gesamtzusammenhang der sächsischen Bewegungsbildung eingeordnet.

Für jedes Lern- und Erfahrungsfeld wurden die Kompetenzen für zwei Betrachtungsweisen aufbereitet: zum einen für die Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten und zum anderen für die Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/Altersgruppe.

Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten:

Damit ist es möglich, sich über die Kompetenzen im Verlauf der kindlichen Entwicklung im Allgemeinen sowie unter Inhaltsaspekten Übersicht zu verschaffen.

Die Inhaltsaspekte eines Lern- und Erfahrungsfeldes decken in ihrer Gesamtheit sämtliche Kompetenzen im Sinne der Ziele der Bewegungsbildung ab.

Die Lern- und Erfahrungsfelder sind nach den gleichen Aspekten aufbereitet und zwar nach:

- Kompetenzen in Bezug auf spielerische Bewegungserfahrungen
- Kompetenzen in Bezug auf relevante Sportarten
- Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten und Leistungsvergleiche
- Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Bewegungshandeln

Einzige Ausnahme bildet aufgrund seiner Spezifik das Lern- und Erfahrungsfeld Prävention und Gesundheit. Über die Inhaltsaspekte wird die Komplexität eines Lern- und Erfahrungsfeldes erschließbar. Gleichzeitig wird sichtbar, welches Spektrum an Kompetenzen zu einzelnen Inhaltsaspekten gehört.


Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase bzw. Altersgruppe:





Bei dieser Aufbereitungsform wird deutlich, welche Kompetenzen in einem Lern- und Erfahrungsfeld in einer konkreten Bildungsphase oder für eine konkrete Altersgruppe von Bedeutung sind bzw. für die bildungsphasen- bzw. altersgerechte Ausrichtung eines Bewegungsangebots.

Aufbereitet als Online-Lernportal (www.lernportal-sachsen-bewegung.de) ermöglicht das Curriculum in Verbindung mit weiteren Dokumenten den Akteuren der Bewegungsbildung schließlich:

- sich über die Lern- und Erfahrungsfelder für Bewegung, Spiel und Sport zu informieren.
- sich einen Überblick zu verschaffen, welche Kompetenzerwartungen bezogen auf ein Lern- und Erfahrungsfeld es im Verlauf der kindlichen Entwicklung gibt.
- sich zu informieren, welche Kompetenzen für die bildungsphasen- bzw. altersgerechte Ausrichtung eines konkreten Bewegungsangebots von Bedeutung sind.
- sich zu informieren, was der Kita-Bildungsplan oder die Lehrpläne bezogen auf eine Bildungsphase/Altersgruppe oder ein Lern- und Erfahrungsfeld beinhalten.
- sich zu informieren, welche Projekte und Materialien Ihr Anliegen in einem konkreten Lern- und Erfahrungsfeld unterstützen können.
- zu überprüfen, ob wichtige Kompetenzen im Sinne von Lernzielen in aktuellen oder zu konzipierenden Angeboten (schon umfassend) berücksichtigt werden.
- sich über das Sächsische Curriculum für Bewegung, Spiel und Sport und weitere wissenschaftliche Grundlagen des Lernportals zu informieren.

Inhaltsverzeichnis

	Lern- und Erfahrungsfeld	Es umfasst Kompetenzen in Bezug auf	Kompetenzen als Lernziele betrachtet	
			aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/ Altersgruppe	im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten
	PRÄVENTION UND GESUNDHEIT	Förderung einer altersgerechten motorischen Entwicklung, der Sozialkompetenz, der Bewegungsfreude sowie von Wohlbefinden und Entspannung, Fitness und Ausdauer, Aktivitäten und Übungen wie Yoga, Nordic Walking, Kleine Spiele	Seite 3	Seite 9
	LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN	spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung, leichtathletische Techniken und Disziplinen, Laufen, Springen, Werfen in Natur und Umgebung	Seite 16	Seite 21
	BEWEGEN IM WASSER	spielerisches Bewegen im Wasser, Fähigkeiten der Wasserbewältigung, Schwimmtechniken, Schwimmausdauer, Tauchen im und Springen ins Wasser, Wasserrettung, Sportschwimmen und weitere Sportarten wie Turmspringen, Synchronschwimmen	Seite 27	Seite 32
	KRÄFTE MESSEN UND MITEINANDER KÄMPFEN	spielerische Kampfformen mit und ohne Körperkontakt, Kampfsporttechniken, Selbstverteidigung, Kampfsportarten wie Boxen, Fechten, Karate, Kickboxen	Seite 38	Seite 42

	BEWEGEN AN GERÄTEN / TURNEN	spielerische Bewegungserfahrungen an Geräten, Turnen in Bewegungs- und Partnerarrangements, Turnelemente, Techniken und Übungsverbindungen in speziellen Sportarten wie Gerätturnen, Akrobatik, Voltigieren, Reiten	Seite 48	Seite 53
	GESTALTEN, TANZEN, DARSTELLEN	rhythmische und tänzerische Bewegungserfahrungen, kreative Bewegungsgestaltung in Arrangements einzeln, mit Partner und in Gruppen, Sportarten wie Tanzen und Gymnastik, spezielle Bewegungskünste wie Jonglage und Bewegungstheater	Seite 58	Seite 65
	BEWEGEN AUF ROLLENDEN UND GLEITENDEN GERÄTEN	raumgreifende, geschwindigkeits- und gleichgewichtsabhängige Bewegungsformen, spielerische Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten, Rollsport, Bootssport, Wintersport	Seite 71	Seite 75
	SPIELFORMEN UND SPORTSPIELE	freies, erkundendes Spielen und regelgeleitete Spielerfahrungen, mit Sportgeräten und Alltagsmaterialien, einzeln und in Gruppen, Mannschaftsspiele, Zielschusspiele, Rückschlagspiele	Seite 80	Seite 87



Lern- und Erfahrungsfeld **PRÄVENTION UND GESUNDHEIT** - Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/Altersgruppe

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	altersgerechte motorische Entwicklung	Sozialkompetenz	Bewegungsfreude	Wohlbefinden und Entspannung
Basalphase 0 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln können. - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung und Spiel mit anderen haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung und Spiel mit anderen haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - vielfältige Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) sammeln können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	altersgerechte motorische Entwicklung	Sozialkompetenz	Bewegungsfreude	Wohlbefinden und Entspannung
Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - grundlegende motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können. - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - positive Erlebnisse entdecken können. - vielfältige Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - eigene Bewegungs- und Spielideen selbsttätig erproben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können. - ausgewählte Entspannungsmöglichkeiten kennen und erkunden können. - die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum entdecken können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	altersgerechte motorische Entwicklung	Sozialkompetenz	Bewegungsfreude	Wohlbefinden und Entspannung
Primarphase 6 – 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können. - grundlegende motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern können. - Ausdauer und Fitness entwickeln können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. - persönliche Erfolge als Resultat eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - die eigenen Emotionen bei Bewegung, Spiel und Sport wahrnehmen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Konfliktsituationen erkennen und angemessen reagieren können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse und Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - vielfältige Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. - eigene Bewegungsideen selbsttätig erproben können. - Vorlieben für Bewegungsaktivitäten entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - die eigenen Emotionen wahrnehmen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - ausgewählte Entspannungstechnik(en) erkunden und anwenden können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. - die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum erkunden können. - Bewegung, Spiel und Sport als Mittel der Stressbewältigung erfahren können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	altersgerechte motorische Entwicklung	Sozialkompetenz	Bewegungsfreude	Wohlbefinden und Entspannung
Fortsetzung Primarphase 6 - 10 Jahre		<ul style="list-style-type: none"> - Initiative für gemeinsame Spiel- und Bewegungsaktivitäten ergreifen können. - Vertrauen in einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an der eigenen Könnensentwicklung haben können und Leistungszuversicht entwickeln können. 	
Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können. - Ausdauer und Fitness entwickeln und verbessern können. - ausgewählte motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - persönliche Erfolge als Resultat eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - die eigenen Emotionen wahrnehmen und reflektieren können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - in Konfliktsituationen angemessen reagieren können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken und verinnerlichen können. - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) erweitern können. - sich der eigenen Stärken bewusst werden können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken und nutzen können. - eigene Bewegungsideen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Entspannungstechnik(en) erkunden und anwenden können. - den eigenen Körper verstehen und differenziert wahrnehmen können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport reflektieren und verinnerlichen können. - die eigenen Emotionen wahrnehmen und reflektieren können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	altersgerechte motorische Entwicklung	Sozialkompetenz	Bewegungsfreude	Wohlbefinden und Entspannung
Fortsetzung Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none">- körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können.- regelmäßige Bewegungsaktivitäten verinnerlichen können.- Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können.	<ul style="list-style-type: none">- für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können.- einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und umsetzen können.- Initiative und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. können.	<ul style="list-style-type: none">- Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können.- persönliche Vorlieben für Bewegungsaktivitäten entdecken und in den Alltag einbeziehen können.- relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können.	<ul style="list-style-type: none">- die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum erkunden und nutzen können.- Bewegung, Spiel und Sport als Mittel der Stressbewältigung reflektieren und nutzen können.
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none">- Bewegungsfreude haben können.- den eigenen Körper verstehen und differenziert wahrnehmen können.- Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können.- vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können.- Ausdauer und Fitness entwickeln und verbessern können.	<ul style="list-style-type: none">- Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können.- Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können.- für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können.- Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können.	<ul style="list-style-type: none">- positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden verinnerlichen können.- Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können.- Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.- positive Bewegungserfahrungen (mit Geräten und Musik) vertiefen können.	<ul style="list-style-type: none">- ausgewählte Entspannungstechnik(en) anwenden und verinnerlichen können.- den eigenen Körper verstehen und differenziert wahrnehmen verstehen können.- Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport reflektieren und verinnerlichen können.- die eigenen Emotionen berücksichtigen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	altersgerechte motorische Entwicklung	Sozialkompetenz	Bewegungsfreude	Wohlbefinden und Entspannung
Fortsetzung Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - persönliche Erfolge als Resultat eigener Anstrengung erleben können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit verinnerlichen können. - regelmäßige Bewegung verinnerlichen können. - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - mit eigenen Emotionen verantwortlich umgehen können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Konfliktsituationen bewältigen können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und umsetzen können. - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Spiel- und Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - die Natur als Bewegungsraum nutzen können. - persönliche Vorlieben für Bewegungsaktivitäten in den Alltag einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. - die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum nutzen können. - Bewegung, Spiel und Sport als Mittel der Stressbewältigung reflektieren und nutzen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **PRÄVENTION UND GESUNDHEIT** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf altersgerechte motorische Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - grundlegende motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - grundlegende motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können. - Ausdauer und Fitness entwickeln können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - ausgewählte motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können. - Ausdauer und Fitness entwickeln und verbessern können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - ausgewählte motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessern können. - vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln und erweitern können. - Ausdauer und Fitness entwickeln und verbessern können. - den eigenen Körper verstehen und differenziert wahrnehmen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf altersgerechte motorische Entwicklung			<ul style="list-style-type: none"> - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - persönliche Erfolge als Resultat eigener Anstrengung erleben können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - persönliche Erfolge als Resultat eigener Anstrengung erleben können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. - regelmäßige Bewegungsaktivitäten verinnerlichen können. - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - persönliche Erfolge als Resultat eigener Anstrengung erleben können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit verinnerlichen können. - regelmäßige Bewegungsaktivitäten verinnerlichen können. - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung und Spiel mit anderen haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit an-deren haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - die eigenen Emotionen bei Bewegung, Spiel und Sport wahrnehmen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Konfliktsituationen erkennen und angemessen reagieren können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - die eigenen Emotionen wahrnehmen und reflektieren können. - Interessen und Bedürfnisse an-derer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - in Konfliktsituationen angemessen reagieren können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. -Interessen und Bedürfnisse an-derer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - mit eigenen Emotionen verantwortlich umgehen können. - Konfliktsituationen bewältigen können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Sozialkompetenz			<ul style="list-style-type: none"> - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können - Initiative für gemeinsame Spiel- und Bewegungsaktivitäten ergreifen können. - Vertrauen in einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Spiel- und Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und umsetzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Spiel- und Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und umsetzen können.
Kompetenzen in Bezug auf Bewegungsfreude	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) sammeln können. - Freude an Bewegung und Spiel mit anderen haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Bewegungserfahrungen (auch mit Geräten und Musik) vertiefen können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
<p>Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Bewegungsfreude</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. - positive Erlebnisse entdecken können. - eigene Bewegungs- und Spielideen selbsttätig erproben können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. - eigene Bewegungsideen selbsttätig erproben können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung haben können und Leistungszuversicht entwickeln können. - Vorlieben für Bewegungsaktivitäten entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - sich der eigenen Stärken bewusst werden können. - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken und nutzen können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken und verinnerlichen können. - eigene Bewegungsideen selbsttätig erproben können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - persönliche Vorlieben für Bewegungsaktivitäten entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - Freude an Bewegung, Spiel und Sport mit anderen haben können. - die Natur als Bewegungsraum nutzen können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden verinnerlichen können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - persönliche Vorlieben für Bewegungsaktivitäten in den Alltag einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Wohlbefinden und Entspannung	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können. - Bewegungsfreude haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Entspannungsmöglichkeiten kennen und erkunden können. - die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum entdecken können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Entspannungstechnik(en) erkunden und anwenden können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport entdecken können. - die eigenen Emotionen wahrnehmen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. - die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum erkunden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Entspannungstechnik(en) erkunden und anwenden können. - den eigenen Körper verstehen und differenziert wahrnehmen können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport reflektieren und verinnerlichen können. - die eigenen Emotionen wahrnehmen und reflektieren können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Entspannungstechnik(en) anwenden und verinnerlichen können. - den eigenen Körper verstehen und differenziert wahrnehmen verstehen können. - Wohlbefinden bei Bewegung, Spiel und Sport reflektieren und verinnerlichen können. - die eigenen Emotionen berücksichtigen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Wohlbefinden und Entspannung			- Bewegung, Spiel und Sport als Mittel der Stress- bewältigung erfahren können.	- die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum erkunden und nutzen können. - Bewegung, Spiel und Sport als Mittel der Stress- bewältigung reflektieren und nutzen können.	- die Natur als Bewegungs- und Entspannungsraum nutzen können. - Bewegung, Spiel und Sport als Mittel der Stress- bewältigung reflektieren und nutzen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN** - Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/Altersgruppe

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung	leichtathletische Techniken und Disziplinen	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Laufen, Springen, Werfen
Basalphase 0 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - Bewegungserfahrungen in den Grundformen der Bewegung sammeln können. - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 			<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - Bewegungserfahrungen in den Grundformen der Bewegung sammeln können. - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können.
Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - vielfältige Bewegungserfahrungen in den Grundformen der Bewegung sammeln können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - leichtathletische Bewegungsformen erkunden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung	leichtathletische Techniken und Disziplinen	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Laufen, Springen, Werfen
Fortsetzung Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 			<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen entdecken können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können.
Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - leichtathletische Bewegungsformen erkunden können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. - Initiative für (gemeinsame) Bewegungsaktivitäten ergreifen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - leichtathletische Bewegungsformen erkunden und üben können. - leichtathletische Techniken und Disziplinen erkunden können. - sich eigener Stärken und Schwächen bewusst werden. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb erfahren und kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen entdecken können. - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - die Bedeutung von körperlicher Anstrengung und Regeneration für die eigene Gesundheit kennen können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen und verstehen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang mit Ernährung kennen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung	leichtathletische Techniken und Disziplinen	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Laufen, Springen, Werfen
Fortsetzung Primarphase 6 - 10 Jahre			<ul style="list-style-type: none"> - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die Natur als Bewegungsraum entdecken und nutzen können. - Möglichkeiten für Laufen, Springen, Werfen im Alltag entdecken können.
Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden reflektieren können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - motorische Fähigkeiten erweitern können - leichtathletisches Leisten spielerisch erleben können - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen, verstehen und akzeptieren können. - motorische Fähigkeiten gezielt verbessern können. - leichtathletische Techniken und Disziplinen anwenden, festigen und erweitern können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen reflektieren können. - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen und verstehen können. - die Bedeutung von körperlicher Anstrengung und Regeneration für die eigene Gesundheit kennen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang mit Ernährung reflektieren und vermeiden können. - die Natur als Bewegungsraum nutzen können. - Möglichkeiten für Laufen, Springen, Werfen im Alltag kennen und nutzen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung	leichtathletische Techniken und Disziplinen	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Laufen, Springen, Werfen
Fortsetzung Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - die Natur als Bewegungsraum entdecken und nutzen können. - Initiative und Verantwortung für (gemeinsame) Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. 		<ul style="list-style-type: none"> - Initiative für (gemeinsame) Bewegungsaktivitäten ergreifen können.
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - motorische Fähigkeiten erweitern können - leichtathletisches Leisten spielerisch erleben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen reflektieren können. - motorische Fähigkeiten gezielt verbessern und optimieren können. - leichtathletische Techniken sicher anwenden und optimieren können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten nutzen können. - Freude an der eigenen Leistungs-entwicklung haben und Leistungs-zuversicht entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen reflektieren und entwickeln können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungs-entwicklung und Leistungszuversicht haben. - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen verinnerlichen können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen und verstehen können. - die Bedeutung von körperlicher Anstrengung und Regeneration für die eigene Gesundheit verinnerlichen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang mit Ernährung vermeiden können. - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung	leichtathletische Techniken und Disziplinen	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Laufen, Springen, Werfen
Fortsetzung Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können. - die Natur als Bewegungsraum nutzen können. - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten nutzen können. 		<ul style="list-style-type: none"> - die Natur als Bewegungsraum nutzen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **LAUFEN, SPRINGEN, WERFEN** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungserfahrungen in den Grundformen der Bewegung sammeln können. - Bewegungsfreude haben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. - positive Erlebnisse haben und Wohlbefinden entdecken können 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - vielfältige Bewegungserfahrungen in den Grundformen der Bewegung sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten erweitern können - vielfältige Bewegungserfahrungen in den Grundformen der Bewegung sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - motorische Fähigkeiten erweitern können. - leichtathletisches Leisten spielerisch erleben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden reflektieren können - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - motorische Fähigkeiten erweitern können. - leichtathletisches Leisten spielerisch erleben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf spielerische Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung		<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - für gelingende Interaktion bei Bewegung, Spiel und Sport kommunizieren können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die Natur als Bewegungsraum entdecken und nutzen können. - Initiative und Verantwortung für (gemeinsame) Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die Natur als Bewegungsraum nutzen können. - Initiative und Verantwortung für (gemeinsame) Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können.
Kompetenzen in Bezug auf leichtathletische Techniken und Disziplinen		<ul style="list-style-type: none"> - leichtathletische Bewegungsformen erkunden können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähig- und Fertigkeiten entwickeln können. - leichtathletische Bewegungsformen erkunden und üben können. - leichtathletische Techniken und Disziplinen erkunden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und verbessern können. - leichtathletische Techniken und Disziplinen anwenden, festigen und erweitern können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten verbessern können. - leichtathletische Techniken sicher anwenden und optimieren können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf leichtathletische Techniken und Disziplinen			<ul style="list-style-type: none">- Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.- Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können.- sich eigener Stärken und Schwächen bewusst werden können.	<ul style="list-style-type: none">- Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.- Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können.- Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen, verstehen und akzeptieren können.- Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können.- relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können.	<ul style="list-style-type: none">- Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.- Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können.- Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen reflektieren können.- Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können.- relevante Freizeitmöglichkeiten nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb erfahren können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben und Leistungszuversicht entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen reflektieren und entwickeln können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können - Initiative und Verantwortung für (gemeinsame) Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Laufen, Springen, Werfen	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - Erfahrungen in den Grundformen der Bewegung sammeln können. - Bewegungsfreude haben können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen entdecken können. - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - die Natur als Bewegungsraum entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen entdecken können. - die Bedeutung von körperlicher Anstrengung und Regeneration für die eigene Gesundheit kennen können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen und verstehen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang mit Ernährung kennen können. - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - Möglichkeiten für Laufen, Springen, Werfen im Alltag entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen reflektieren können. - die Bedeutung von körperlicher Anstrengung und Regeneration für die eigene Gesundheit kennen können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen und verstehen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang mit Ernährung reflektieren und vermeiden können. - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - Möglichkeiten für Laufen, Springen, Werfen im Alltag kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wohlbefinden beim Laufen, Springen, Werfen verinnerlichen können. - die Bedeutung von körperlicher Anstrengung und Regeneration für die eigene Gesundheit verinnerlichen können. - Zusammenhänge zwischen Belastung und Körperreaktionen wahrnehmen und verstehen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang mit Ernährung vermeiden können. - Freude an Bewegung mit anderen haben können. - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Laufen, Springen, Werfen			- die Natur als Bewegungsraum entdecken und nutzen können.	- die Natur als Bewegungsraum nutzen können. - Initiative und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen können.	- Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - die Natur als Bewegungsraum nutzen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **BEWEGEN IM WASSER** - Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/Altersgruppe

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Wassergewöhnung und spielerisches Bewegen im Wasser	Schwimmtechniken und relevante Sportarten	Tauchen im und Springen ins Wasser und relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen im Wasser
Basalphase 0 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen im Wasser sammeln können. 				<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - Angstfreiheit empfinden und Wohlbefinden entdecken können.
Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden entdecken können. - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen im Wasser sammeln und erweitern können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Fähigkeiten der Wasserbewältigung wie Atmen, Schweben, Tauchen, Springen erkunden und entwickeln können 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse haben und Wohlbefinden entdecken können. - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - Bade- und Hygieneregeln kennen können - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und entwickeln können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Wassergewöhnung und spielerisches Bewegen im Wasser	Schwimmtechniken und relevante Sportarten	Tauchen im und Springen ins Wasser und relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen im Wasser
Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Körper- und Bewegungserfahrungen im Wasser erweitern können. - vielfältige Spielformen im Wasser ohne und mit Partnern und/oder Geräten erkunden können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Sportarten haben können. - eine grundlegende Schwimmtechnik entwickeln und anwenden können. - Schwimmausdauer entwickeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Schwimmen mit Geräten entdecken können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten erkunden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Sportarten haben können. - Fähigkeiten der Wasserbewältigung wie Tauchen und Springen erkunden und anwenden können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - die individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse haben und Wohlbefinden entdecken können. - Bade- und Hygieneregeln kennen und akzeptieren können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegen im Wasser und Ernährung kennen können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und entwickeln können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Wassergewöhnung und spielerisches Bewegen im Wasser	Schwimmtechniken und relevante Sportarten	Tauchen im und Springen ins Wasser und relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen im Wasser
Sekundarphase I 10 – 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - vielfältige Spielformen im Wasser ohne und mit Partnern und/oder Geräten erkunden anwenden können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mindestens zwei grundlegende Schwimmtechniken entwickeln und sicher anwenden können. - eine dritte Schwimmtechnik kennen können. - Techniken ausgewählter Sportarten erkunden und festigen können. - die Schwimmausdauer verbessern können. - Schwimmen mit Geräten erkunden und festigen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - Fähigkeiten der Wasserbewältigung wie Tauchen und Springen sicher anwenden können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten erkunden und festigen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - sich der eigenen Stärken bewusst werden können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken und verinnerlichen können. - Zusammenhänge von Bewegen im Wasser mit Gesundheit und Fitness kennen können. - körperliche Anstrengung und Regeration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können. - Bade- und Hygieneregeln akzeptieren und verinnerlichen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegen im Wasser und Ernährung vermeiden können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Wassergewöhnung und spielerisches Bewegen im Wasser	Schwimmtechniken und relevante Sportarten	Tauchen im und Springen ins Wasser und relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen im Wasser
Fortsetzung Sekundarphase I 10 - 15 Jahre		<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. 		<ul style="list-style-type: none"> - Wissen und Fertigkeiten in der Wasserrettung entwickeln und anwenden können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können.
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - vielfältige Spielformen im Wasser ohne und mit Partnern und/oder Geräten anwenden können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mindestens zwei grundlegende Schwimmtechniken sicher anwenden können. - eine dritte Schwimmtechnik entwickeln und anwenden können. - die Schwimmausdauer verbessern können. - Techniken ausgewählter Sportarten sicher anwenden und optimieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - die Techniken ausgewählter Sportarten sicher anwenden und optimieren können. - relevante Freizeitangebote nutzen können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - sich der eigenen Stärken bewusst werden können. - die individuellen Leistungen in normativen Bezügen reflektieren und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - Zusammenhänge von Bewegen im Wasser mit Gesundheit und Fitness kennen können. - körperliche Anstrengung und Reeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können. - Bade- und Hygieneregeln verinnerlichen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Wassergewöhnung und spielerisches Bewegen im Wasser	Schwimmtechniken und relevante Sportarten	Tauchen im und Springen ins Wasser und relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen im Wasser
Fortsetzung Sekundarphase II 15 - 18 Jahre		<ul style="list-style-type: none"> - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - verantwortungsvoll mit Wagnis und Risiko umgehen können. 		<ul style="list-style-type: none"> - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegen im Wasser und Ernährung vermeiden können. - Wissen und Fertigkeiten in der Wasserrettung erweitern und anwenden können. - verantwortungsvoll mit Wagnis und Risiko umgehen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **BEWEGEN IM WASSER** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0-3 Jahre	Elementarphase 3-6 Jahre	Primarphase 6-10 Jahre	Sekundarphase I 10-15 Jahre	Sekundarphase II 15-18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Wassergewöhnung und spielerisches Bewegen im Wasser	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen im Wasser sammeln können. - Bewegungsfreude im Wasser haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen im Wasser sammeln und erweitern können. - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden entdecken können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen im Wasser erweitern können. - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - vielfältige Spielformen im Wasser ohne und mit Partnern und/oder Geräten erkunden können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - vielfältige Spielformen im Wasser ohne und mit Partnern und/oder Geräten erkunden anwenden können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - vielfältige Spielformen im Wasser ohne und mit Partnern und/oder Geräten anwenden können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0-3 Jahre	Elementarphase 3-6 Jahre	Primarphase 6-10 Jahre	Sekundarphase I 10-15 Jahre	Sekundarphase II 15-18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Schwimmtechniken und relevante Sportarten			<ul style="list-style-type: none"> - eine grundlegende Schwimmtechnik entwickeln und anwenden können. - Schwimmausdauer entwickeln können - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Schwimmen mit Geräten entdecken können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Sportarten haben können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten erkunden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mindestens zwei grundlegende Schwimmtechniken entwickeln und sicher anwenden können. - eine dritte Schwimmtechnik kennen können. - die Schwimmausdauer verbessern können - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Schwimmen mit Geräten erkunden und festigen können. - Techniken ausgewählter Sportarten erkunden und festigen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mindestens zwei grundlegende Schwimmtechniken sicher anwenden können. - eine dritte Schwimmtechnik entwickeln und anwenden können. - die Schwimmausdauer verbessern können. - Techniken ausgewählter Sportarten sicher anwenden und optimieren können. - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0-3 Jahre	Elementarphase 3-6 Jahre	Primarphase 6-10 Jahre	Sekundarphase I 10-15 Jahre	Sekundarphase II 15-18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Schwimmtechniken und relevante Sportarten				<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten übernehmen können.
Kompetenzen in Bezug auf Tauchen im und Springen ins Wasser und relevante Sportarten		<ul style="list-style-type: none"> - Fähigkeiten der Wasserbewältigung (z.B. Atmen, Schweben, Tauchen, Springen) erkunden und entwickeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten der Wasserbewältigung entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fähigkeiten der Wasserbewältigung (z. B. Gleiten, Tauchen, Springen) erkunden und anwenden können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Sportarten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fähigkeiten der Wasserbewältigung (z.B. Schweben, Tauchen, Springen) sicher anwenden können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die Techniken ausgewählter Sportarten sicher anwenden und optimieren können. - verantwortungsvoll mit Wagnis und Risiko umgehen können. - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - relevante Freizeitangebote nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0-3 Jahre	Elementarphase 3-6 Jahre	Primarphase 6-10 Jahre	Sekundarphase I 10-15 Jahre	Sekundarphase II 15-18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Tauchen im und Springen ins Wasser und relevante Sportarten				<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten erkunden und festigen können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den persönlichen Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiative ergreifen und Verantwortung für Bewegungsaktivitäten übernehmen können.
Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - die individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - sich der eigenen Stärken bewusst werden können. - die individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - sich der eigenen Stärken bewusst werden können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen reflektieren und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0-3 Jahre	Elementarphase 3-6 Jahre	Primarphase 6-10 Jahre	Sekundarphase I 10-15 Jahre	Sekundarphase II 15-18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche			- Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht entwickeln können.	- Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können.	- Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können.
Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen im Wasser	<ul style="list-style-type: none"> - Angstfreiheit empfinden und Wohlbefinden entdecken können. - Bewegungsfreude im Wasser haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude im Wasser haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden entdecken können. -Bade- und Hygieneregeln kennen können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bade- und Hygieneregeln kennen und akzeptieren können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegen im Wasser und Ernährung kennen können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen und entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bade- und Hygieneregeln akzeptieren und verinnerlichen können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken und verinnerlichen können. - Zusammenhänge von Bewegen im Wasser mit Gesundheit und Fitness kennen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegen im Wasser und Ernährung vermeiden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bade- und Hygieneregeln verinnerlichen können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegen im Wasser und Ernährung vermeiden können. - Zusammenhänge von Bewegen im Wasser mit Gesundheit und Fitness kennen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0-3 Jahre	Elementarphase 3-6 Jahre	Primarphase 6-10 Jahre	Sekundarphase I 10-15 Jahre	Sekundarphase II 15-18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen im Wasser			- körperliche Anstrengung und Regeration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können	- einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. - Wissen und Fertigkeiten in der Wasserrettung entwickeln und anwenden können. - körperliche Anstrengung und Regeration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können.	- verantwortungsvoll mit Wagnis und Risiko umgehen können. - Wissen und Fertigkeiten in der Wasserrettung erweitern und anwenden können. - körperliche Anstrengung und Regeration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können.



Lern- und Erfahrungsfeld **KRÄFTE MESSEN UND MITEINANDER KÄMPFEN** - Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/
Altersgruppe

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Kampfformen	Kampfsporttechniken und Kampfsportarten	Könnensentwicklung, Leistungs- verhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes, sicheres und faires Kräftenessen
Basalphase 0-3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - erste Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräftenessen sammeln können. 			
Elementarphase 3-6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - eigene Stärken erfahren können. - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräftenessen und miteinander Kämpfen sammeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - die eigenen Emotionen sowie die anderer wahrnehmen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können. 			<ul style="list-style-type: none"> - eigene Emotionen und Bedürfnisse und die anderer wahrnehmen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Kampfformen	Kampfsporttechniken und Kampfsportarten	Könnensentwicklung, Leistungs- verhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes, sicheres und faires Kräfteressen
Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer erkennen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen und miteinander Kämpfen sammeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer erkennen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - grundlegende motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln können. - ausgewählte Kampfsportarten erkunden können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen kennen und Regeln akzeptieren können. - die Bedeutung von Fairness kennen können. - die individuellen Leistungsvoraussetzungen einschätzen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Emotionen und die anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. - Konfliktsituationen erkennen und angemessen reagieren können. - Zusammenhänge von Kräfte messen mit Gesundheit und Fitness kennen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Kampfformen	Kampfsporttechniken und Kampfsportarten	Könnensentwicklung, Leistungs- verhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes, sicheres und faires Kräfteressen
Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer erkennen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen und miteinander Kämpfen erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - ausgewählte motorische Fähig- und Fertigkeiten entwickeln und erweitern können. - ausgewählte Kampfsporttechniken erkunden und erproben können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken können und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - den fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb reflektieren und verinnerlichen können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - in Konfliktsituationen angemessen reagieren können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bedürfnisses bezüglich Kräfte messen und miteinander kämpfen übernehmen. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung kennen und vermeiden können. - Zusammenhänge von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen und Tendenzen verstehen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Kampfformen	Kampfsporttechniken und Kampfsportarten	Könnensentwicklung, Leistungs- verhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes, sicheres und faires Kräfteressen
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können. - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortungsvoll umgehen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - ihre Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen und miteinander Kämpfen erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude und Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - ausgewählte motorische Fähig- und Fertigkeiten erweitern können. - ausgewählte Kampfsporttechniken festigen und optimieren können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken können und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote nutzen können. - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortungsvoll umgehen können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten nutzen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben können. - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortungsvoll umgehen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Konfliktsituationen bewältigen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bedürfnisses bezüglich Kräfte messen und miteinander kämpfen übernehmen. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung vermeiden können. - Zusammenhänge zwischen Körperbildern und gesellschaftlichen Normen und Tendenzen verstehen und reflektieren können.



Lern- und Erfahrungsfeld **KRÄFTE MESSEN UND MITEINANDER KÄMPFEN** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf spielerische Kampfformen	- Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen sammeln können.	- vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen und miteinander Kämpfen sammeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - eigene Stärken erfahren können. - die eigenen Emotionen sowie die anderer wahrnehmen können.	- vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen und miteinander Kämpfen sammeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungsfreude haben können. Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen können.	- Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen und miteinander Kämpfen erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können.	- Körper- und Bewegungserfahrungen beim Kräfteressen und miteinander Kämpfen erweitern können. - Bewegungsfreude und Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortungsvoll umgehen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf spielerische Kampfformen		- soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können.	- Interessen und Bedürfnisse anderer erkennen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können.	- Interessen und Bedürfnisse anderer erkennen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können.	- Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können.
Kompetenzen in Bezug auf Kampfsporttechniken und Kampfsportarten			- grundlegende motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln können. - ausgewählte Kampfsportarten erkunden können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können.	- ausgewählte motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln und erweitern können. - ausgewählte Kampfsporttechniken erkunden und erproben können. - Bewegungsfreude und Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.	- ausgewählte motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten erweitern können. - ausgewählte Kampfsporttechniken festigen und optimieren können. - Bewegungsfreude und Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Kampfsporttechniken und Kampfsportarten			<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken können und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken können und in den Lebensstil einbeziehen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - relevante Freizeitangebote nutzen können.
Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche			<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen einschätzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche			<ul style="list-style-type: none"> - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - die Bedeutung von Fairness kennen können. - soziale Vereinbarungen kennen und Regeln akzeptieren können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Fairness verinnerlichen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten nutzen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben können. - Fairness verinnerlichen können. - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortlich umgehen können



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes, sicheres und faires Kräfteressen		<ul style="list-style-type: none"> - eigene Emotionen und Bedürfnisse und die anderer wahrnehmen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Emotionen und die anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Zusammenhänge von Kräften messen und Gesundheit kennen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. - Konfliktsituationen erkennen und angemessen reagieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bedürfnisses bezüglich Kräfte messen und miteinander Kämpfen nehmen. - in Konfliktsituationen angemessen reagieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortungsvoll umgehen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bedürfnisses bezüglich Kräfte messen und miteinander Kämpfen nehmen. - Konfliktsituationen bewältigen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphasen/Altersgruppen				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes, sicheres und faires Kräftemessen				<ul style="list-style-type: none"> - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung kennen und vermeiden können. - Zusammenhänge zwischen Körperbildern und gesellschaftlichen Normen und Tendenzen verstehen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung vermeiden können. - Zusammenhänge zwischen Körperbildern und gesellschaftlichen Normen und Tendenzen verstehen und reflektieren können.



Lern- und Erfahrungsfeld **BEWEGEN AN GERÄTEN / TURNEN** - Betrachtung unter dem Blickwinkel einer Bildungsphase/Altersgruppe

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungs- erfahrungen an Geräten	Turnen und weitere relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen an Geräten
Basalphase 0 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - erste Körper- und Bewegungserfahrungen an Geräten und in Bewegungslandschaften sammeln können. - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken von Bewegungsmöglichkeiten an Geräten und in Bewegungslandschaften haben können. 			



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungs- erfahrungen an Geräten	Turnen und weitere relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen an Geräten
Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungs- erfahrungen sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - erste turnerische Grundfähigkeiten erkunden und erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungs-formenselbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - erste turnerische Grundfähigkeiten entwickeln und erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungs-möglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - eigene Bewegungsideen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnens- anforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tätigkeiten beim gemeinsamen Geräteaufbau und -abbau kennen können. - Vertrauen in Hilfeleistung beim Bewegen an Geräten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungs- erfahrungen an Geräten	Turnen und weitere relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen an Geräten
Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - turnerische Grundfähigkeiten festigen und erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolgserlebnisse haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Möglichkeiten für Bewegen an Geräten im Alltag kennen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - Rolle vorwärts und rückwärts beherrschen können. - ausgewählte Turnelemente, Techniken und Übungsverbindungen erkunden und üben können. - Lust am Entdecken vielfältiger Bewegungsmöglichkeiten an Geräten haben können. - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen und Tendenzen verstehen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Präsentationsformen kennen und üben können. - eigene Choreografien und Präsentationen selbsttätig entwickeln können. - Freude am Präsentieren haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in Hilfeleistung beim Bewegen an Geräten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Vertrauen in einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. - Maßnahmen des Helfens und Sicherns kennen können. - Tätigkeiten beim Geräteaufbau und -abbau angeleitet ausüben können. - Zusammenhänge von Bewegung an Geräten mit Gesundheit und Fitness kennen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungs- erfahrungen an Geräten	Turnen und weitere relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen an Geräten
Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden haben können. - Möglichkeiten für das Bewegen an Geräten im Alltag nutzen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - ausgewählte Turnelemente, Techniken und Übungsverbindungen festigen und erweitern können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen und Tendenzen verstehen und reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - die individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - eigene Choreografien und Präsentationen selbsttätig entwickeln und verbessern können. - Freude am Präsentieren haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - Maßnahmen des Helfens und Sicherns anwenden können. - Tätigkeiten beim Geräteaufbau und -abbau selbstständig ausüben können. - Zusammenhänge von Bewegung an Geräten mit Gesundheit und Fitness reflektieren können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungs- erfahrungen an Geräten	Turnen und weitere relevante Sportarten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen an Geräten
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - relevante Freizeitangebote nutzen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten erweitern und optimieren können. - Turnelemente, Techniken und Übungsverbindungen festigen, erweitern und optimieren können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. - relevante Freizeitmöglichkeiten nutzen können. - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen und Tendenzen verstehen und reflektieren können. - Initiative und Verantwortung für Bewegungsaktivitäten ergreifen bzw. übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - die individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen reflektieren können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - eigene Choreografien und Präsentationen selbsttätig entwickeln und verbessern können. - Freude am Präsentieren haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mit Wagnis und Risiko verantwortungsvoll umgehen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - Maßnahmen des Helfens und Sicherns verantwortungsvoll anwenden können. - Tätigkeiten beim Geräteaufbau und -abbau selbstständig ausüben können. - gesundheitsförderndes Bewegungshandeln in eigener Verantwortung umsetzen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **BEWEGEN AN GERÄTEN , TURNEN** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 – 3 Jahre	Elementarphase 3 – 6 Jahre	Primarphase 6 – 10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10 – 15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15 – 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf spielerische Bewegungserfahrungen an Geräten	<ul style="list-style-type: none"> - erste Körper- und Bewegungserfahrungen an Geräten und Bewegungslandschaften sammeln können. Lust am Entdecken von Bewegungsmöglichkeiten an Geräten und Bewegungslandschaften haben können. - Bewegungsfreude haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - erste turnerische Grundfähigkeiten erkunden und erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - turnerische Grundfähigkeiten festigen und erweitern können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude beim haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf spielerische Bewegungs- erfahrungen an Geräten		<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erfolgserlebnisse haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Möglichkeiten für Bewegungen an Geräten im Alltag kennen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden haben können. - Möglichkeiten für das Bewegen an Geräten im Alltag nutzen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - relevante Freizeitangebote nutzen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können.
Kompetenzen in Bezug auf Turnen und weitere relevante Sportarten		<ul style="list-style-type: none"> - erste turnerische Grundfähigkeiten entwickeln und erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - eigene Bewegungsideen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - turnerische Grundfähigkeiten entwickeln und erweitern können. (Rolle vorwärts und rückwärts können). - Turnelemente und Techniken erkunden und üben können. - Lust am Entdecken vielfältiger Bewegungsmöglichkeiten an Geräten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - turnerische Grundfähigkeiten festigen und optimieren können. - Turnelemente und Techniken festigen und erweitern können. - Übungsverbindungen festigen können. - Bewegungsfreude haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - turnerische Grundfähigkeiten optimieren können. - Turnelemente und Techniken festigen und erweitern und optimieren können. - Übungsverbindungen festigen und optimieren können. - Bewegungsfreude haben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Turnen und weitere relevante Sportarten			<ul style="list-style-type: none"> - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen verstehen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen verstehen und reflektieren können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen verstehen und reflektieren können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für Bewegungsaktivitäten übernehmen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig erproben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen reflektieren können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen an Geräten / Turnen		<ul style="list-style-type: none"> - Tätigkeiten beim gemeinsamen Geräteaufbau und -abbau kennen können. - Vertrauen in Hilfeleistung beim Bewegen an Geräten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tätigkeiten beim Geräteaufbau und -abbau angeleitet ausüben können. - Vertrauen in Hilfeleistung beim Bewegen an Geräten entwickeln können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Vertrauen in einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. - Maßnahmen des Helfens und Sicherns kennen können. - Zusammenhänge von Bewegung an Geräten / Turnen und Gesundheit kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tätigkeiten beim Geräteaufbau und -abbau selbstständig ausüben können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - Maßnahmen des Helfens und Sicherns anwenden können. - Zusammenhänge von Bewegung an Geräten / Turnen und Gesundheit reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tätigkeiten beim Geräteaufbau und -abbau selbstständig ausüben können. - mit Wagnis und Risiko verantwortungsvoll umgehen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - Maßnahmen des Helfens und Sicherns verantwortungsvoll anwenden können. - gesundheitsförderndes Bewegungshandeln in eigener Verantwortung umsetzen können.



Erfahrungsfeld **GESTALTEN, TANZEN, DARSTELLEN** - Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/ Altersgruppe

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase/ Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen, Darstellen
Basalphase 0 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - erste rhythmische und tänzerische Bewegungserfahrungen sammeln können. - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten haben können. 			<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude haben können.
Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - tänzerische, rhythmische und darstellerische Fähigkeiten entwickeln können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige rhythmische und tänzerische Bewegungserfahrungen sammeln können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten erkunden und üben können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung haben können. - Freude am Präsentieren haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen, Darstellen
Fortsetzung Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien entdecken. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien entdecken können. - Bewegungsfantasie entwickeln können. - Freude an rhythmischer und tänzerischer Bewegung mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - eigene Emotionen und die anderer wahrnehmen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 		<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können.
Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen erweitern können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte tänzerische, rhythmische und darstellerische Fertigkeiten entwickeln können. - grundlegende Elemente, Techniken und Übungsverbindungen in ausgewählten Sportarten erkunden und üben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die anderer entwickeln können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen, Darstellen
Fortsetzung Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und erproben können. - Bewegungsfantasie entwickeln können. - Freude an rhythmischer, tänzerischer und darstellerischer Bewegung mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - eigene Emotionen und die anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig entwickeln und erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die anderer entwickeln können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und erproben können. - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote kennen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Gestalten, Tanzen und Darstellen kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Präsentationsformen kennen und üben können. - eigene Darstellungsformen und Choreografien selbsttätig entwickeln können. - Freude am Präsentieren haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. - Möglichkeiten für Tanzen, Gestalten und Darstellen im Alltag kennen können. - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen verstehen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen, Darstellen
Fortsetzung Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - Initiative für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen können. 			
Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen erweitern können. - Freude an rhythmischer, tänzerischer und darstellerischer Bewegung mit anderen haben können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten haben können. - sich eigener Stärken bewusst werden können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte tänzerische, rhythmische und darstellerische Fertigkeiten entwickeln und erweitern können. - Elemente, Techniken und Übungsverbindungen in ausgewählten Sportarten festigen und erweitern können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucks-möglichkeiten können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die anderer entwickeln können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und üben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken und die Fähigkeiten anderer entwickeln können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben und reflektieren können. - Freude an der eigenen Leistungs-entwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Freude am Präsentieren haben können. - eigene Darstellungsformen und Choreografien selbsttätig entwickeln und verbessern können. 	<ul style="list-style-type: none"> - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden entdecken und verinnerlichen können. - Möglichkeiten für Tanzen, Gestalten und Darstellen im Alltag kennen und nutzen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen, Darstellen
Fortsetzung Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig entwickeln und erproben können. - Initiative für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen können. - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden bei Partnerübungen haben können. - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortlich umgehen können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und üben können . 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben für entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Gestalten, Tanzen und Darstellen erkennen und reflektieren können. 		
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen erweitern können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und üben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte tänzerische, rhythmische und darstellerische Fertigkeiten festigen und optimieren können. - Elemente, Techniken und Übungsverbindungen ausgewählter Sportarten festigen, erweitern und optimieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken und die Fähigkeiten anderer entwickeln können. - die individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen, Darstellen
Fortsetzung Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Freude an rhythmischer, tänzerischer und darstellerischer Bewegung mit anderen haben können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten haben können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig entwickeln und erproben können. - sich eigener Stärken bewusst werden können. - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden bei Partnerübungen haben können. - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortlich umgehen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien üben können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Stärken und die Fähigkeiten anderer entwickeln können. - relevante Freizeitmöglichkeiten nutzen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Gestalten, Tanzen und Darstellen kennen und reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung reflektieren können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - eigene Darstellungsformen und Choreografien selbsttätig entwickeln und verbessern können. - Freude am Präsentieren haben können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden bei Partnerübungen haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden verinnerlichen können. - relevante Freizeitangebote nutzen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen, Darstellen
Fortsetzung Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none">- Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können.- Initiative für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen können.			



Lern- und Erfahrungsfeld **GESTALTEN, TANZEN, DARSTELLEN** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz	<ul style="list-style-type: none"> - erste rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen sammeln können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen sammeln können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - Freude an rhythmischen und tänzerischen Bewegungserfahrungen mit anderen haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen erweitern können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Bewegungsfantasie entwickeln können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. - Freude an Bewegungserfahrungen mit anderen haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen erweitern können. - Freude an rhythmischer und tänzerischer Bewegung mit anderen haben können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - sich eigener Stärken bewusst werden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - rhythmische, tänzerische und darstellerische Bewegungserfahrungen erweitern können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - relevante Freizeitangebote nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf spielerische Bewegungserfahrungen mit Rhythmik und Tanz		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - Bewegungsfantasie entwickeln können. - eigene Emotionen und die anderer wahrnehmen können - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien entdecken. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig entwickeln und erproben können. - Initiative für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen können. - eigene Emotionen und die anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig entwickeln und erproben können. - Initiative für gemeinsame Bewegungsaktivitäten ergreifen können. - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden bei Partnerübungen haben können. - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortlich umgehen können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und üben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Bewegungsideen und Darstellungsformen selbsttätig entwickeln und erproben können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten übernehmen können. - Erfolgserlebnisse und Wohlbefinden bei Partnerübungen verinnerlichen können. - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortlich umgehen können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und üben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste		<ul style="list-style-type: none"> - erste tänzerische rhythmische und darstellerische Fähigkeiten erkunden können. - grundlegende Techniken in relevanten Sportarten erkunden und üben können. - den eigenen Körper wahrnehmen können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien entdecken. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte tänzerische, rhythmische und darstellerische Fertigkeiten entwickeln können. - grundlegende Elemente, Techniken und Übungsverbindungen in relevanten Sportarten erkunden und üben können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erkunden und erproben können 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte tänzerische, rhythmische und darstellerische Fertigkeiten entwickeln und erweitern können. - Elemente, Techniken und Übungsverbindungen in ausgewählten Sportarten festigen und erweitern können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien erproben und üben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte tänzerische, rhythmische und darstellerische Fertigkeiten festigen und optimieren können. - Elemente, Techniken und Übungsverbindungen in ausgewählten Sportarten festigen, erweitern und optimieren können. - Lust am Entdecken von Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungsfreude haben können. - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungsgestaltung mit Geräten und Materialien üben und beherrschen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 –3 Jahre	Elementarphase 3 – 6 Jahre	Primarphase 6 –10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10 –15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15 –18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Tanz, Gymnastik und weitere relevante Bewegungskünste			<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote kennen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Gestalten, Tanzen und Darstellen erkennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorlieben für entdecken und in den Alltag einbeziehen können. -relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Gestalten, Tanzen und Darstellen erkennen und reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Freizeitmöglichkeiten nutzen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Gestalten, Tanzen und Darstellen erkennen und reflektieren können.
Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Könnensentwicklung haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die anderer entwickeln können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken und die anderer entwickeln können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben und reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken und die anderer entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen in normativen Bezügen reflektieren können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche		- Freude am Präsentieren haben können.	- Präsentationen kennen und üben können. - eigene Darstellungsformen und Choreografien selbstständig entwickeln können. - Freude am Präsentieren haben können.	- Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Präsentationen üben und anwenden können. - Freude am Präsentieren haben können. - eigene Darstellungsformen und Choreografien selbstständig entwickeln können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten übernehmen können.	- Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung reflektieren können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - Präsentationen optimieren können. - Freude am Präsentieren haben können. - eigene Darstellungsformen und Choreografien selbstständig entwickeln und optimieren können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Bewegungsaktivitäten übernehmen können.
Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen und Darstellen	- Bewegungsfreude haben können.	- Bewegungsfreude haben können. - den eigenen Körper wahrnehmen können.	- Bewegungsfreude haben können. - den eigenen Körper wahrnehmen können.	- Bewegungsfreude haben können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können.	- Bewegungsfreude haben können. - den eigenen Körper differenziert wahrnehmen können.

Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Gestalten, Tanzen und Darstellen		<ul style="list-style-type: none"> - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erleben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden entdecken können. - Möglichkeiten für Tanzen, Gestalten und Darstellen im Alltag kennen können. - den Zusammenhang von Körperbildern und gesellschaftlichen Normen verstehen können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden entdecken und verinnerlichen können. - den Einfluss von Jugendkultur für das Bewegunghandeln erkennen können. - Möglichkeiten für Tanzen, Gestalten und Darstellen im Alltag kennen und nutzen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses entwickeln können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Freude am Tanzen, Gestalten und Darstellen mit anderen haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden verinnerlichen können. - den Einfluss von Jugendkultur für das Bewegunghandeln reflektieren können. - relevante Freizeitangebote nutzen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - Körperkontakt herstellen und Bewegungserfahrungen teilen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **BEWEGEN AUF ROLLENDEN UND GLEITENDEN GERÄTEN** - Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Bildungsphase/Altersgruppe

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten	Sportarten auf rollenden und gleitenden Geräten	Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
Basalphase 0 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten sammeln können. - Bewegungsfreude auf Geräten wie Rutschtuch, BobbyCar, Rollbrett, Dreirad, Roller, Schlitten haben können. 			
Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen auf Geräten wie Roller, Fahrrad, Schlitten sammeln können - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können. - Roller oder Laufrad fahren können. 		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf ausgewählten Geräten kennen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungs- erfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten	Sportarten auf rollenden und gleitenden Geräten	Könnensentwicklung, Leistungs- verhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungsfreude und Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - positive Erlebnisse haben und Wohlbefinden beim Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten entdecken können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - grundlegende Techniken relevanter Sportarten erkunden und üben können. - sicher Fahrrad fahren können. - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - soziale Vereinbarungen und sportartspezifische Regeln kennen und akzeptieren können. - die Alltagsrelevanz von Bewegungen auf rollenden und gleitenden Geräten kennen und erfahren können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Verkehrsregeln kennen und anwenden können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten kennen und anwenden können. - Zusammenhänge von Bewegung auf rollenden und gleitenden Geräten und Gesundheit kennen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung kennen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungs- erfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten	Sportarten auf rollenden und gleitenden Geräten	Könnensentwicklung, Leistungs- verhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten erweitern können. - Bewegungsfreude und Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden beim Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten entdecken und verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten üben und festigen können. - sich eigener Stärken bewusst werden können - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Alltag einbeziehen können. - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. - soziale Vereinbarungen und sportartspezifische Regeln anwenden können. - soziokulturelle Einflussfaktoren für das Bewegen auf r. u. gl. Geräten kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Verkehrsregeln sicher anwenden können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten anwenden können. - verantwortungsvoll mit Wagnis und Risiko umgehen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung reflektieren und vermeiden können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf			
	spielerische Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten	Sportarten auf rollenden und gleitenden Geräten	Könnensentwicklung, Leistungs- verhalten, Leistungsvergleiche	gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten erweitern können. - Bewegungsfreude und Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden beim Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten entdecken und verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten erweitern und optimieren können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten sicher anwenden und optimieren können. - soziale Vereinbarungen und sportartspezifische Regeln anwenden können. - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - relevante Freizeitangebote nutzen können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für Bewegungsaktivitäten übernehmen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für relevante Sportarten reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken haben können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Verkehrsregeln sicher anwenden können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten anwenden und verinnerlichen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung vermeiden können. - verantwortungsvoll mit Wagnis und Risiko umgehen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **BEWEGEN AUF ROLLENDEN UND GLEITENDEN GERÄTEN** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf spielerische Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten sammeln können. - Bewegungsfreude auf rollenden und gleitenden Geräten haben können (Rutschtuch, Bobby Car, Rollbrett, Dreirad, Roller, Laufrad). 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln können. (Laufrad, Fahrrad, Schlitten) - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können. - Roller oder Laufrad fahren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen sammeln können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - positive Erlebnisse haben und Wohlbefinden beim Bewegen auf roll. u. gleit. Geräten entdecken können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen auf roll. u. gleit. Geräten erweitern können. - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln akzeptieren und anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Körper- und Bewegungserfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten erweitern können. - Bewegungsfreude haben können. - Lust am Entdecken neuer Bewegungsmöglichkeiten haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln anwenden können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf spielerische Bewegungs- erfahrungen auf rollenden und gleitenden Geräten			<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse und Wohlbefinden beim Bewegen auf roll. und gleit. Geräten entdecken und verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - positive Erlebnisse und Wohlbefinden beim Bewegen auf roll. u. gleit. Geräten entdecken und verinnerlichen können.
Kompetenzen in Bezug auf Sportarten auf rollenden und gleitenden Geräten			<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - grundlegende Techniken relevanter Sportarten erkunden und üben können. - sicher Fahrrad fahren können. - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - soziale Vereinbarungen und sportartsspezifische Regeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten üben und festigen können. - sich eigener Stärken bewusst werden können. - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - Vorlieben des eigenen Bewegungshandelns entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten erweitern und optimieren können. - grundlegende Techniken ausgewählter Sportarten sicher anwenden und optimieren können. - soziale Vereinbarungen und sportartsspezifische Regeln anwenden können. - Lust am Entdecken neuer Sportarten haben können. - relevante Freizeitangebote nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Sportarten auf rollenden und gleitenden Geräten			<ul style="list-style-type: none"> - die Alltagsrelevanz von Bewegungen auf rollenden und gleitenden Geräten kennen und erfahren können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Freizeitangebote kennen und nutzen können. - soziale Vereinbarungen und sportartspezifische Regeln anwenden können. - soziokulturelle Einflussfaktoren für das Bewegen auf roll. u. gleit. Geräten kennen können. - die Alltagsrelevanz von Bewegungen auf roll. u. gleit. Geräten reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiative ergreifen und Verantwortung für Bewegungsaktivitäten übernehmen können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für relevante Sportarten reflektieren können.
Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung, Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche			<ul style="list-style-type: none"> - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - soziale Vereinbarungen akzeptieren können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - leistungsbestimmende Faktoren und Trainings-gesetzmäßigkeiten kennen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - leistungsbestimmende Faktoren und Trainings-gesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können.
Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten		<ul style="list-style-type: none"> - eigene Interessen und Bedürfnisse sowie die anderer wahrnehmen können. - soziale Vereinbarungen und Regeln kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Interessen und Bedürfnisse und die anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Verkehrsregeln kennen und anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Verkehrsregeln sicher anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Verkehrsregeln sicher anwenden können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0–3 Jahre	Elementarphase 3–6 Jahre	Primarphase 6–10 Jahre	Sekundarphase Stufe I 10–15 Jahre	Sekundarphase Stufe II 15–18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes und sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten		<ul style="list-style-type: none"> - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko kennen können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten kennen und anwenden können. - Zusammenhänge von Bewegung auf rollenden und gleitenden Geräten und Gesundheit kennen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten anwenden können. - einen verantwortungsvollen Umgang mit Wagnis und Risiko entwickeln können. - körperliche Anstrengung und Regeration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung reflektieren und vermeiden können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schutzmaßnahmen für sicheres Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten anwenden und verinnerlichen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - Fehlverhalten im Zusammenhang von Bewegung und Ernährung vermeiden können. - verantwortungsvoll mit Wagnis und Risiko umgehen können.



Lern- und Erfahrungsfeld **SPIELFORMEN UND SPORTSPIELE** - Betrachtung aus dem Blickwinkel einer Altersgruppe/Bildungsphase

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	Sportspielarten	Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	gesundheitsförderndes, fares und sicheres Bewegen mit Spielgeräten
Basalphase 0 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel- und Bewegungserfahrungen mit Geräten sammeln können. - Lust am Entdecken von Bewegungsspielen mit Spielgeräten haben können. - Bewegungsfreude haben können. 			<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude in der Natur haben können. - Spiel- und Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten in der Natur sammeln können. - Lust am Entdecken von Möglichkeiten für Bewegungsspiele mit Spielgeräten in der Natur haben können. 	



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	Sportspielarten	Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	gesundheitsförderndes, fares und sicheres Bewegen mit Spielgeräten
Elementarphase 3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none">- Bewegungsfreude haben können.- Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten sammeln können.- Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können.- Freude am Spiel mit anderen haben können.- Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können.- elementare Ballfertigkeiten entwickeln und erweitern können.- soziale Vereinbarungen und Spielregeln kennen und akzeptieren können.	<ul style="list-style-type: none">- grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können.- elementare Ballfertigkeiten entwickeln und erweitern können.- soziale Vereinbarungen und Spielregeln kennen und akzeptieren können.	<ul style="list-style-type: none">- Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können.- Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können.	<ul style="list-style-type: none">- Bewegungsfreude in der Natur haben können.- Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten in der Natur sammeln können.- Lust am Entdecken von Möglichkeiten für Bewegungsspiele mit Spielgeräten in der Natur haben können.	<ul style="list-style-type: none">- soziale Vereinbarungen und Spielregeln kennen und akzeptieren können.- Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	Sportspielarten	Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	gesundheitsförderndes, fares und sicheres Bewegen mit Spielgeräten
Fortsetzung Elementarphase 3 - 6 Jahre	- eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können.				
Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden entdecken können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - Ballfertigkeiten festigen und erweitern können. - Lust am Entdecken von Sportspielen haben können. - Technik und Taktik ausgewählter Sportspiele erkunden und üben können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln akzeptieren und anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen einschätzen und entwickeln können. - ihre individuellen und kollektiven Spilleistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude in der Natur haben können. - ihre Spielerfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten in der Natur erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - die eigenen Emotionen und die anderer in Spielsituationen wahrnehmen können. - Konfliktsituationen erkennen und angemessen reagieren können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. - Zusammenhänge zwischen Spielen mit Geräten und Gesundheit kennen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	Sportspielarten	Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	gesundheitsförderndes, fares und sicheres Bewegen mit Spielgeräten
Fortsetzung Primarphase 6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Spielregeln akzeptieren und anwenden können. - relevante Spielmöglichkeiten im Alltag kennen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative für gemeinsame Spielaktivitäten ergreifen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Sportspielarten kennen können. - Vorlieben für Sportspielarten entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen können. - Initiative für Spielaktivitäten ergreifen können. - einfache Aufgaben der Spielorganisation und -regelung kennen und umsetzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben können und Leistungszuversicht entwickeln können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Spielmöglichkeiten im Alltag kennen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative für gemeinsame Spielaktivitäten ergreifen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schutzmaßnahmen für sicheres Spielen mit Geräten kennen und anwenden können. - einfache Aufgaben der Spielorganisation und -regelung kennen und umsetzen können.
Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - Lust am Entdecken von Sportspielen haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - die individuellen Leistungsvoraussetzungen einschätzen und entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude in der Natur haben können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - die eigenen Emotionen und die anderer in Spielsituationen wahrnehmen berücksichtigen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	Sportspielarten	Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	gesundheitsförderndes, fairen und sicheres Bewegens mit Spielgeräten
Fortsetzung Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden verinnerlichen können. - sich eigener Stärken bewusst werden können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln anwenden können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - relevante Spielmöglichkeiten und Freizeitangebote kennen und nutzen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative für gemeinsame Spielaktivitäten ergreifen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ballfertigkeiten festigen und erweitern können. - Technik und Taktik ausgewählter Sportspiele festigen und erweitern können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln akzeptieren und anwenden können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Sportspielarten verstehen und reflektieren können. - Vorlieben für Sportspielarten entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. - die individuellen und kollektiven Spilleistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben und reflektieren können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - relevante Spielmöglichkeiten und Freizeitangebote kennen und nutzen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative für gemeinsame Spielaktivitäten ergreifen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - in Konfliktsituationen angemessen reagieren können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Spielen mit Geräten anwenden können. - Aufgaben der Spielorganisation und -regelung kennen und umsetzen können. - Zusammenhänge zwischen Spielen mit Geräten und Gesundheit und Fitness kennen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	Sportspielarten	Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	gesundheitsförderndes, fares und sicheres Bewegen mit Spielgeräten
Fortsetzung Sekundarphase I 10 - 15 Jahre		<ul style="list-style-type: none"> - Initiative für Spielaktivitäten ergreifen können. - Aufgaben der Spielorganisation und Spielregelung kennen und umsetzen können. 			
Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden verinnerlichen können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten erweitern und optimieren können. - Lust am Entdecken von Sportspielarten haben können. - Ballfertigkeiten erweitern und optimieren können. - Technik und Taktik ausgewählter Sportspiele erweitern und optimieren können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen reflektieren können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können. - ihre individuellen und kollektiven Spielleistungen in normativen Bezügen reflektieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsfreude in der Natur haben können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - relevante Spiel- und Freizeitangebote nutzen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - mit eigenen Emotionen und denen anderer verantwortlich umgehen können. - Konfliktsituationen bewältigen können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Aufgaben der Spielorganisation und Spielregelung eigenverantwortlich umsetzen können.



Bildungsphase Altersgruppe	Kompetenzen in Bezug auf				
	Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	Sportspielarten	Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche	Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	gesundheitsförderndes, faires und sicheres Bewegen mit Spielgeräten
Fortsetzung Sekundarphase II 15 - 18 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Spiel- und Freizeitangebote nutzen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für Spielaktivitäten übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Sportspielarten verstehen und reflektieren können. - Vorlieben für Sportspielarten in den Lebensstil einbeziehen können. - relevante Freizeitmöglichkeiten nutzen können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für Spielaktivitäten übernehmen können. - Aufgaben der Spielorganisation und -regelung eigenverantwortlich umsetzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - mit den eigenen Emotionen und denen anderer verantwortlich umgehen können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung reflektieren können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiative ergreifen und Verantwortung für Spielaktivitäten übernehmen können. - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schutzmaßnahmen für sicheres Spielen mit Geräten anwenden und verinnerlichen können. - Zusammenhänge von Spielen mit Geräten und Gesundheit und Fitness nutzen können. - körperliche Anstrengung und Regeneration als bedeutsam für die eigene Gesundheit reflektieren können.



Lern- und Erfahrungsfeld **SPIELFORMEN UND SPORTSPIELE** - Betrachtung im Verlauf der kindlichen Entwicklung nach Inhaltsaspekten

Welche Lernziele sind von Bedeutung? Dass die Kinder und/oder Jugendlichen...

Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit Geräten sammeln können. - Lust am Entdecken von Bewegungsspielen mit Geräten haben können. - Bewegungsfreude haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können. - Bewegungsfreude haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - elementare Ballfertigkeiten entwickeln und erweitern können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und persönliches Wohlbefinden entdecken können. - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln akzeptieren und anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - sich eigener Stärken bewusst werden können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln anwenden können 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungserfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten mit Geräten haben können. - Freude am Spiel mit anderen haben können. - positive Erlebnisse und Wohlbefinden verinnerlichen können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln anwenden können. - relevante Spiel- und Freizeitangebote nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Bewegungserfahrungen mit Spielgeräten		<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Spielregeln kennen und akzeptieren können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Spielmöglichkeiten im Alltag kennen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative für gemeinsame Spielaktivitäten ergreifen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - relevante Spielmöglichkeiten und Freizeitangebote kennen und nutzen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Spielaktivitäten übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Spielaktivitäten übernehmen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Sportspielarten		<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende motorische Fähigkeiten entwickeln können. - elementare Ballfertigkeiten entwickeln und erweitern können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln kennen und akzeptieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - Lust am Entdecken von Sportspielen haben können. - Ballfertigkeiten festigen und erweitern können. - Technik und Taktik ausgewählter Sportspiele erkunden und üben können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln akzeptieren und anwenden können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Sportspielarten kennen können. - Vorlieben für Sportspielarten entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten entwickeln und erweitern können. - Lust am Entdecken von Sportspielen haben können. - Ballfertigkeiten festigen und erweitern können. - Technik und Taktik ausgewählter Sportspiele festigen und erweitern können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln akzeptieren und anwenden können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Sportspielarten verstehen und reflektieren können. - Vorlieben für Sportspielarten entdecken und in den Lebensstil einbeziehen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte motorische Fähigkeiten erweitern und optimieren können. - Lust am Entdecken von Sportspielarten haben können. - Ballfertigkeiten erweitern und optimieren können. - Technik und Taktik ausgewählter Sportspiele erweitern und optimieren können. - soziale Vereinbarungen und Spielregeln anwenden können. - soziokulturelle Einflussfaktoren und ihre Bedeutung für Sportspielarten verstehen und reflektieren können. - Vorlieben für Sportspielarten in den Lebensstil einbeziehen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Sportspielarten			<ul style="list-style-type: none"> - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen können. - Initiative für Spielaktivitäten ergreifen können. - einfache Aufgaben der Spielorganisation und -regelung kennen und umsetzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Freizeitmöglichkeiten kennen und nutzen können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Spielaktivitäten übernehmen können. - Aufgaben der Spielorganisation und Spielregelung kennen und umsetzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - relevante Freizeitmöglichkeiten nutzen können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für gemeinsame Spielaktivitäten übernehmen können. - Aufgaben der Spielorganisation und Spielregelung eigenverantwortlich umsetzen können.
Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche		<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - Erfolge in Bezug auf Könnensanforderungen als Ergebnis eigener Anstrengung erleben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen einschätzen und entwickeln können. - ihre individuellen und kollektiven Spielleistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen einschätzen und entwickeln können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vertrauen in die eigenen Stärken entwickeln können. - ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen reflektieren können. - leistungsbestimmende Faktoren und Trainingsgesetzmäßigkeiten kennen und nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf Könnensentwicklung Leistungsverhalten, Leistungsvergleiche			<ul style="list-style-type: none"> - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen können. - Erfolge in Bezug auf Leistungsanforderungen als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung haben können und Leistungs-zuversicht entwickeln können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ihre individuellen und kollektiven Spielleistungen in normativen Bezügen einschätzen und entwickeln können. - die eigenen Emotionen und die anderer erkennen und berücksichtigen können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung erleben und reflektieren können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - ihre individuellen und kollektiven Spielleistungen in normativen Bezügen reflektieren können. - mit eigenen Emotionen und denen anderer in Spielsituationen verantwortlich umgehen können. - Erfolge als Ergebnis eigener und kollektiver Anstrengung reflektieren können. - Freude an der eigenen Leistungsentwicklung und Leistungszuversicht haben können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf Spielformen und Sportspiele in Natur und Umgebung	<ul style="list-style-type: none"> - erste Spiel- und Bewegungserfahrungen mit Geräten in der Natur sammeln können. - Lust am Entdecken von Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. - Bewegungsfreude in der Natur haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielerfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten in der Natur sammeln können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. - Bewegungsfreude in der Natur haben können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielerfahrungen mit verschiedenen Spielgeräten in der Natur erweitern können. - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. - Bewegungsfreude in der Natur haben können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses entwickeln können. - relevante Spielmöglichkeiten im Alltag kennen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative für gemeinsame Spielaktivitäten ergreifen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. - Bewegungsfreude in der Natur haben können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - relevante Spielmöglichkeiten und Freizeitangebote kennen und nutzen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für Spielaktivitäten übernehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lust am Entdecken neuer Spielmöglichkeiten in der Natur haben können. - Bewegungsfreude in der Natur haben können. - Verantwortung für das Ausleben des eigenen Bewegungsbedürfnisses übernehmen können. - relevante Spiel- und Freizeitangebote nutzen können. - eigene Spielideen und Spielformen selbsttätig erproben können. - Initiative ergreifen und Verantwortung für Spielaktivitäten übernehmen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes, faires und sicheres Spielen mit Geräten		<ul style="list-style-type: none"> - soziale Vereinbarungen und Spielregeln kennen und akzeptieren können. - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer wahrnehmen und berücksichtigen können. - Konfliktsituationen erkennen und angemessen reagieren können. - die eigenen Emotionen und die anderer in Spielsituationen wahrnehmen können. - die Bedeutung eines fairen Umgangs mit Konkurrenz und Wettbewerb kennen können. - Zusammenhänge von Spielformen und Sportspielen mit Gesundheit kennen können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Spielen mit Geräten kennen und anwenden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - in Konfliktsituationen angemessen reagieren können. - die eigenen Emotionen und die anderer in Spielsituationen wahrnehmen und angemessen reagieren können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Spielen mit Geräten anwenden können. - Aufgaben der Spielorganisation und Spielregelung kennen und umsetzen können. - Zusammenhänge zwischen Spielen mit Geräten und Gesundheit und Fitness kennen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interessen und Bedürfnisse anderer berücksichtigen können. - Konfliktsituationen bewältigen können. - mit eigenen Emotionen und denen anderer in Spielsituationen verantwortlich umgehen können. - einen fairen Umgang mit Konkurrenz und Wettbewerb verinnerlichen können. - Aufgaben der Spielorganisation und -regelung eigenverantwortlich umsetzen können. - Schutzmaßnahmen für sicheres Spielen mit Geräten anwenden und verinnerlichen können. - Zusammenhänge von Spielen mit Geräten und Gesundheit und Fitness nutzen können.



Inhaltsaspekt	Bildungsphase/Altersgruppe				
	Basalphase 0 - 3 Jahre	Elementarphase 3 - 6 Jahre	Primarphase 6 - 10 Jahre	Sekundarphase I 10 - 15 Jahre	Sekundarphase II 15 - 18 Jahre
Fortsetzung Kompetenzen in Bezug auf gesundheitsförderndes, fares und sicheres Spielen mit Geräten			- einfache Aufgaben der Spielorganisation und Spielregelung kennen und umsetzen können.	- körperliche Anstrengung und Regeration als bedeutsam für die eigene Gesundheit erfahren können.	- körperliche Anstrengung und Regeration als bedeutsam für die eigene Gesundheit reflektieren können.

Quellenverzeichnis

- Aschebrock, H. (2009). *Lehrplanentwicklung im Sport*. In H. Haag & A. Hummel (Hrsg.). Handbuch Sportpädagogik (S. 403-409). Schondorf: Hofmann-Verlag.
- Balz, F. (2008). *Welche Standards für den Schulsport?* In Sportpädagogik Heft 3, 14-18
- Bayrisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen (Hrsg.). (2006). *Der bayerische Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bis zur Einschulung*. [Elektronische Version]. Weinheim und Basel: Beltz. Zugriff am 14. Dezember 2009 unter http://www.ifp.bayern.de/imperia/md/content/stmas/ifp/bildungsplan_endfassung.pdf
- Baur, J., Bös, K. & Singer, R. (Hrsg.). (1994). *Motorische Entwicklung*. Ein Handbuch. Schorndorf: Hofmann.
- Becker, D., Oldenbürger, H.-A. & Piel, J. (1987). Motivation und Emotion. In G. Lüer (Hrsg.), *Allgemeine experimentelle Psychologie*. (S. 431-470) Göttingen: Hogrefe.
- Berger, L. & Berger M. (2006). *Kunskapens Träd – Baum der Erkenntnis. Bildungsplan für Kinder und Jugendliche von 1–16 Jahren der Gemeinde Halmstad/Schweden*. (Deutsche Übersetzung, 4. deutsche Aufl.), Bremen.
- Bielefelder Netzwerk für die sportpädagogische Praxis (2004), Schulsport NRW. *Lernziele*. Zugriff am 13. Januar 2011 unter <http://www.uni-bielefeld.de/sportunterricht/referendare/lernziele.htm>
- Fachgruppe Ernährung und Verbraucherbildung der Uni Paderborn (Hrsg.). (2005). *REVIS - Curriculum der Ernährungs- und Verbraucherbildung. Bildungsziele – Kompetenzen – Inhalte – Themen*. [Elektronische Version]. Zugriff am 15. November 2009 unter <http://www.evb-online.de/docs/Curriculum.pdf>
- Filipp, S. (Hrsg.). (1984). *Selbstkonzept-Forschung*. Stuttgart.
- Finke, A., Schindhelm, A., Zubrägel, S. (2010). *Die Ziele der Bewegungsbildung des Sächsischen Curriculums für Bewegung, Spiel und Sport*. Zugriff am 13.12.2012 unter <http://www.lernportal-sachsen-bewegung.de/Aktuelles>
- Funke-Wieneke, J. (Hrsg.). (2004). *Bewegungs- und Sportpädagogik*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren
- Gesellschaft für Versicherungswissenschaft und -gestaltung e.V. (GVG) (Hrsg.). (2007). *Gesundheitsziele im Föderalismus – Programme der Länder und des Bundes*. Bonn: nanos Verlag.
- Le Gouvernement du Grand-Duché de Luxembourg. Ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle (Hrsg.) (2009). *Education physique et sportive. Standards und Kompetenzen für den Sportunterricht*. [Elektronische Version]. Zugriff am 22. November 2010 unter http://www.men.public.lu/publications/postprimaire/soclesde_competences/090729_ed_physique/090729_ed_physique_cut.pdf
- Grunert, C. (2005). Kompetenzerwerb von Kindern und Jugendlichen in außerunterrichtlichen Sozialisationsfeldern. In Sachverständigenkommission 12. Kinder- und Jugendbericht: *Kompetenzerwerb von Kindern und Jugendlichen im Schulalter* (S. 9 - 94). München: DJI-Verlag.

- Grube, O. (1992). *Zur Bedeutung von Körper-, Bewegungs- und Spielerfahrungen für die kindliche Entwicklung*. In Altenberger, H., Mauer, F. (Hrsg.), *Kindliche Welterfahrungen in Spiel und Bewegung* (S.9-38). Bad Heilbrunn: Klinkhardt
- Haag, H. (1995). *Sportphilosophie*. Frankfurt a. M.: Verlag Diesterweg, Sauerländer.
- Heindl, I. (2003). *Studienbuch Ernährungsbildung - Ein europäisches Konzept zur schulischen Gesundheitsförderung*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Hummel, Albrecht u. Eckart Balz (1995) : *Sportpädagogische Strömungen – Fachdidaktische Modelle – Unterrichtskonzepte. Auf dem Weg zu einer fachdidaktischen Landkarte*. In *Sport unterrichten: Anspruch und Wirklichkeit*. Kongressbericht. Sankt Augustin: Academica 1995, S. 28-40
- Hummel, A. & Krüger, M. (2006). Qualitätskriterien und Bildungsstandards. *Sportunterricht*, 55 (2).
- Hummel, A. & Hirtz, P. (2003). Motorisches Lernen im Sportunterricht. In H. Mechling & J. Munzert (Hrsg.), *Handbuch Bewegungswissenschaft-Bewegungslehre* (S. 429 – 441). Schorndorf: Hofmann.
- Jahn, U. & Senf, G. (2006). *Warum Kinder Bewegung brauchen – Zielgerichtete Bewegungserziehung in der Kindergartenpraxis*. Stuttgart: Hampp Verlag.
- Kenyon, G.S. (1968). *Six scales for assessing attitude towards physical activity*. In *Research Quarterly*, 39, 566-574.
- Klafki, W. (2005). *Bewegungskompetenz als Bildungsdimension*. In R. Laging & R. Prohl (Hrsg.). *Bewegungskompetenz als Bildungsdimension* (S. 15-24). Hamburg: Feldhaus-Verlag.
- Kurz, D. (1998). Schulsport in Nordrhein-Westfalen. *Das pädagogische Konzept der Richtlinien- und Lehrplanrevision*. *Sportunterricht*, 47 (4), 141 – 147.
- Kurz, D. (2004). Von der Vielfalt sportlichen Sinns zu den pädagogischen Perspektiven im Schulsport. In P. Neumann & E. Balz (Hrsg.), *Mehrperspektivischer Sportunterricht. Orientierungen und Beispiele* (S. 57-70). Schorndorf: Hofmann.
- Meinel, K. & Schnabel, G. (2007). *Bewegungslehre Sportmotorik* (11.Aufl.). Aachen: Meyer & Meyer Sport
- Meyers Lexikonredaktion, Haag, H. (Hrsg.) (1987). *Meyers Kleines Lexikon*. Sport. Mannheim, Wien, Zürich: Meyers Lexikonverlag.
- Müller, C. (1999). *Bewegte Grundschule. Aspekte einer Didaktik der Bewegungserziehung als umfassende Aufgabe der Grundschule* (1. Aufl.). Sankt Augustin: Academia Verlag.
- Müller, C. (2006). *Bewegte Schule. Aspekte einer Bewegungserziehung in den Klassen 5 bis 10/12* (1. Aufl.). Sankt Augustin: Academia Verlag.
- Müller, C. (2008). *Bewegter Kindergarten*. Meißen: Unfallkasse Sachsen.
- Müller, C. (2009). *Bewegter Hort*. Meißen: Unfallkasse Sachsen.

- Nutbeam, D. (1998). *Health promotion glossary*. In Health Promotion International, 13, 349- 336
- Pahmeier, I., Woll, A. (2009). *Chancen und Potentiale von Sport und Bewegung in der Gesundheitsförderung von Kindern und Jugendlichen*. Tagungsdokumentation der dvs Kommission Gesundheit und Deutscher Olympischer Sportbund. [Elektronische Version]. Zugriff am 8. September 2010 über
http://bundgesundheitsministerium.de/fileadmin/redaktion/pdf_misc/zu-pm-12-02-09-vortrag-2-sport.pdf
- Payr, A. M. (2011). *Der Zusammenhang zwischen der motorischen und kognitiven Entwicklung im Kindesalter. Eine Metaanalyse*. Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades des Doktors der Sozialwissenschaften (Dr. rer. soc) an der Universität Konstanz, Fachbereich Geschichte und Soziologie – Sportwissenschaft. [Elektronische Version]. Zugriff am 11. Mai 2012 über
<http://kops.ub.uni-konstanz.de/bitstream/handle/urn:nbn:de:bsz:352129693/DissertationAnnettePayr.pdf?sequence=3>
- Richter, C. (2006). *Konzepte für den Schulsport in Europa – Bewegung, Sport und Gesundheit*. Aachen: Meyer & Meyer Verlag.
- Roth, H. (1971). *Pädagogische Anthropologie*. Band 2. Hannover.
- Röthig, P. & Prohl, R. (Hrsg.). (2003). *Sportwissenschaftliches Lexikon* (7., völlig neu bearbeitete Aufl.). Schorndorf: Hofmann.
- Sachverständigenkommission 12. Kinder- und Jugendbericht (2005) In: Sachverständigenkommission Zwölfter Kinder- und Jugendbericht (Hg.): *Bildungsprozesse im Kinder- und Jugendalter*. Teil B: 3. Die ersten Jahre – Bildung vor der Schule. München: DJI-Verlag.
- Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.). (2009). *Lehrplan Grundschule – Sport* [Elektronische Version]. Zugriff am 16. März 2010 unter
http://www.sachsen-macht-schule.de/apps/lehrplandb/downloads/lehrplaene/lp_gs_sport_2009.pdf
- Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.). (2009). *Lehrplan Gymnasium – Sport* [Elektronische Version]. Zugriff am 16. März 2010 unter
http://www.sachsen-macht-schule.de/apps/lehrplandb/downloads/lehrplaene/lp_gy_sport_2009.pdf
- Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.). (2009). *Lehrplan Mittelschule – Sport* [Elektronische Version]. Zugriff am 16. März 2010 unter
http://www.sachsen-macht-schule.de/apps/lehrplandb/downloads/lehrplaene/lp_ms_sport_2009.pdf
- Sächsisches Staatsministerium für Soziales (Hrsg.). (2007). *Sächsischer Bildungsplan*. Weimar, Berlin: Verlag das Netz.
- Saß, I. (1999). Zielperspektiven, Inhaltsbereiche und Gestaltungsgrundsätze in der gymnasialen Oberstufe. *Körpererziehung*, 49 (4), 212-215.
- Saß, I. (2009). Schulsport. In H. Haag & A. Hummel (Hrsg.). *Handbuch Sportpädagogik* (S. 403-409). Schondorf: Hofmann-Verlag.
- Schuster, K.-M. (2007). Zur Entwicklung sozialer Kompetenzen in verschiedenen Bildungsplänen. In vds Bildungsmedien e.V. (Hrsg.). *Dokumentation Symposium Kompetenzen in Kindergarten und Grundschulen – gewinnen ohne zu verlieren?!* (S. 76-89). Zugriff am 14. Dezember 2009 unter
<http://www.vds-bildungsmedien.de/veranstaltungen/symposien-zur-didacta/symposien-2007/>

- Söll, Wolfgang: *Das Sportartenkonzept in Vergangenheit und Gegenwart*. In: Sportunterricht 49 (2000) H. 1, S. 4-8
- Stiller J. & Alfermann, D. (2005). Selbstkonzept im Sport. *Zeitschrift für Sportpsychologie*, 12, 119-126.
- Thüringer Kultusministerium (Hrsg.). (2008). *Bildungsplan Thüringen für Kinder bis 10 Jahre*. Weimar, Berlin: Verlag das Netz. Zugriff am 14. Dezember 2009 unter <http://www.thueringen.de/imperia/md/content/tkm/kindergarten/bildungsplan/bildungsplan.pdf>
- Weinert, F. E. (Hrsg.). (2001). *Leistungsmessung in Schulen*. Weinheim und Basel: Beltz.
- Wessel, K. (1988). Forschungsprojekt Der Mensch als biopsychosoziale Einheit. *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, 36 (2), 97-106.
- WHO – Gesundheitsdefinition (1948). In Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.). *Leitbegriffe der Gesundheitsförderung: Glossar zu Konzepten, Strategien und Methoden der Gesundheitsförderung* (3. Aufl.). (1999), Schwabenheim a. d. Selz: Sabo.
- Willimczik, K. & Roth, K. (1983). *Bewegungslehre*. Reinbek: Rowohlt
- Zimmer, R. (2004). *Handbuch der Bewegungserziehung*. Freiburg: Herder.
- Zimmer, R. (2006). *Handbuch der Psychomotorik*. Freiburg: Herder.
- Zimmer, R. (2006). *Kinder brauchen Selbstvertrauen. Bewegungsspiele, die klug und stark machen*. Freiburg: Herder.
- Zimmer, R. (2005). *Toben macht schlau! Bewegung statt Verkopfung*. Freiburg: Herder.