

## 1. Ziele des Sportunterrichts

Erhaltung und Förderung der  
Bewegungs- und Spielfreude

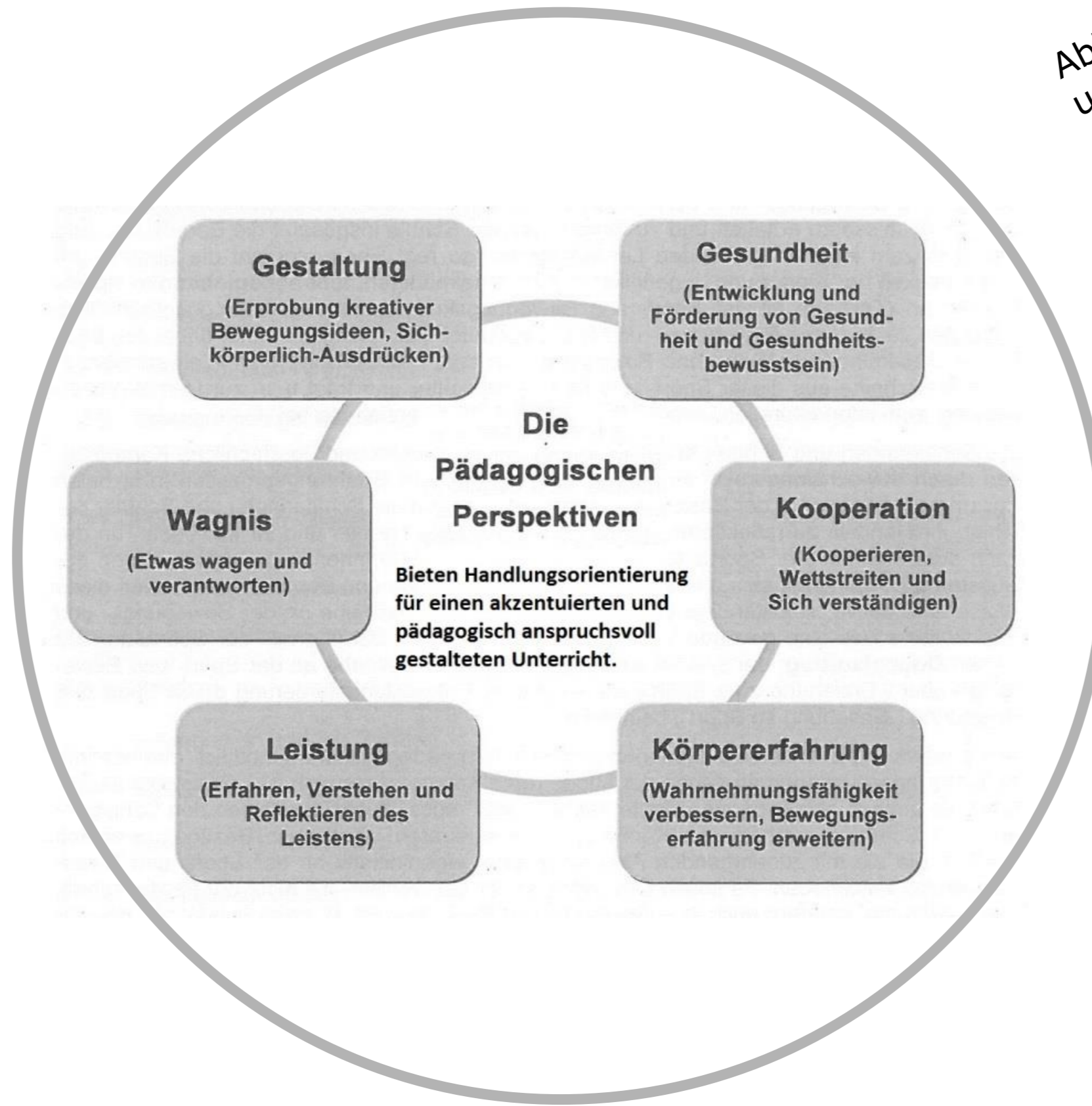
Förderung der individuellen Anstren-  
gungs- und Leistungsbereitschaft

Nicht austauschbarer Beitrag zur  
Bildung und Erziehung

- Körperliche Entwicklung
- Motorische Entwicklung
- Psychische Entwicklung
- Soziale Entwicklung

Anregungen zum lebenslangen  
Sporttreiben

Beitrag zur Demokratieerziehung



Abbau von Vorurteilen  
und Barrieren

Beitrag zum interkulturellen Lernen

Unterstützung des außerunterrichtlichen  
und außerschulischen Sports

- Verbessern der individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Teilnahme an Wettbewerben
- Erfahren von Gemeinschaftserlebnissen
- Heranführen an den Vereinssport (u. a. Nachwuchsförderung)

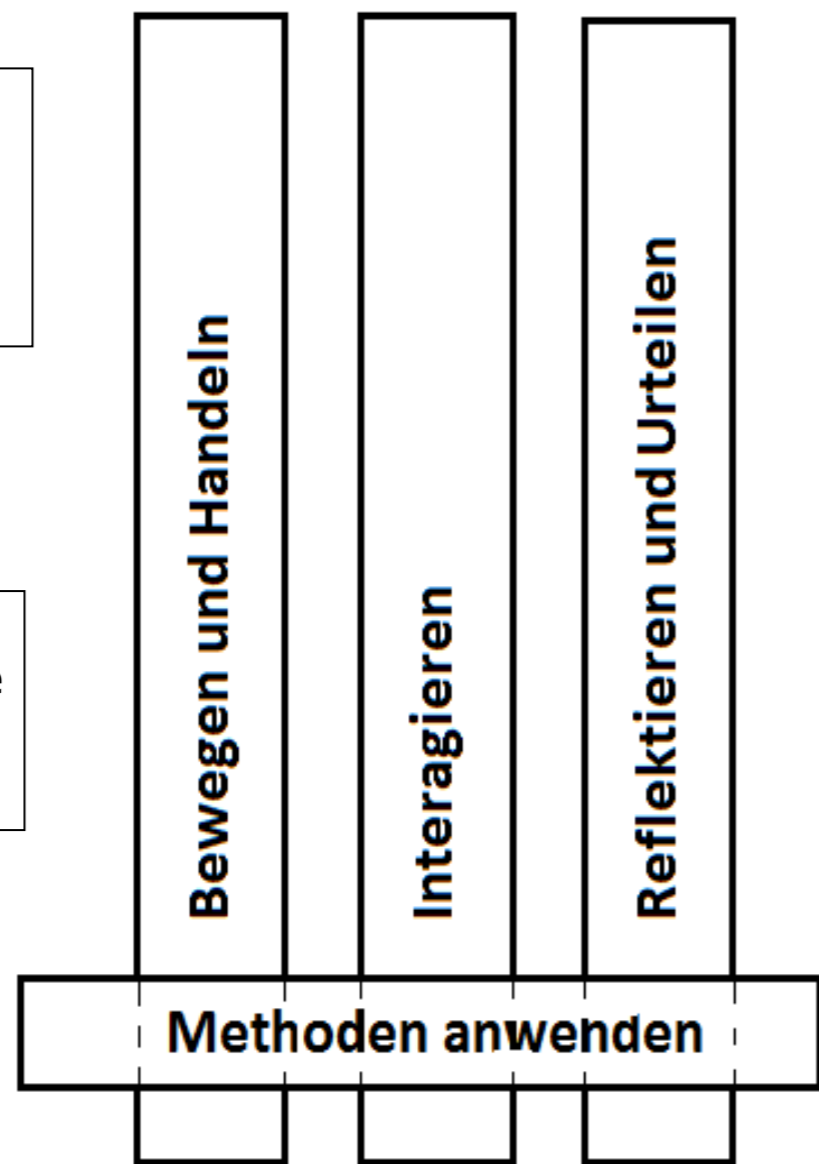
Ansätze für fächerverbindende und  
fächerübergreifende Inhalte

Förderung der Gesundheitserziehung

## 2. Kompetenzmodell des Sportunterrichts

**Interagieren**  
Fähigkeit sich in sport- und bewegungsbezogenen Situationen einbringen, interagieren und kommunizieren zu können

**Bewegen und Handeln**  
Fähigkeit motorische, psychische und soziale Anforderungen durch Bewegung zu bewältigen.



**Reflektieren und Urteilen**  
Fähigkeit sich eigenes und fremdes Handeln bewusst zu machen, zu hinterfragen und zu beurteilen

**Methoden anwenden**  
Fähigkeit den Ablauf des Handelns selbstständig zu gestalten. Dabei zunehmend reflektiert und strukturiert vorgehen und ggf. Hilfsmittel einsetzen.

**Bewegen und Handeln**

**Diese Teilkompetenz beinhaltet,**

- Verbessern und Präsentieren von **sportmotorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten**
- Erweitern von **bewegungsbezogenen Kenntnissen**
- **Kreatives Umgehen** mit Formen der Bewegung
- Erwerben und Erweitern von **Methodenkenntnissen**
- Entnehmen von **Informationen aus Medien** und darauf aufbauendes Ausführen von Handlungen
- **Sachgerechtes Umgehen** mit Materialien

**Die Standards in dieser Teilkompetenz sind bewegungsfeldspezifisch. Sie können mit Hilfe von Inhalten aus einem Bewegungsfeld überprüft werden.**

Niveaustufen und Abschlüsse (bzw. Übergänge) am Beispiel möglicher Lernwege Berlin

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	Niveau BOA
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	Niveau BBR
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	Niveau EBBR
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	Niveau MSA
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	Niveau zum Übergang in die 2. Jähr. Q-Phase

Legende:  
• BOA – Beruforientierender Abschluss für die Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt „Lernen“  
• BBR – Berufsabschluss  
• EBBR – Erweiterte Berufsabschluss  
• MSA – Mittlerer Schulabschluss

2.2.7	Fahren, Rollen, Gleiten
2.2.6	Bewegen im Wasser
2.2.5	Bewegungen gestalten und darstellen
2.2.4	Kämpfen nach Regeln
2.2.3	Bewegen an und mit Geräten
2.2.2	Spiele
2.2.1	Laufen, Springen, Werfen, Stoßen

	Laufen	Springen	Werfen, Stoßen
A	schnell auf den Fußballen in der Vorwärtsbewegung laufen	mit Anlauf einbeinig (rechts und links) und beidbeinig über kleine Hindernisse springen	verschiedene Gegenstände zielgenau, weit werfen
B	sicher rück- und seitwärts laufen		
C	durchgehend ihr Alter in Minuten laufen		
D	sich in der Bewegung in bekannten Räumen und Situationen orientieren		
E	eine Kurzstrecke im individuell höchsten Tempo zurücklegen		
F	durchgehend ihr Alter erhöht um fünf Minuten laufen		
G	sich unter Verwendung von Hilfsmitteln (z. B. Kompass, vereinfachte Karte bzw. Lagepläne) in bekannten Räumen orientieren und bewegen		
H	aus verschiedenen Positionen starten		
I	eine Kurzstrecke mit Hindernissen im individuell höchsten Tempo zurücklegen		
J	auf den Fußballen schnell und rhythmisch über Hindernisse laufen		
K	durchgehend 20 Minuten laufen		
L	sich unter Verwendung von Hilfsmitteln (z. B. Kompass, Karte, elektronische Hilfsmittel) in unbekanntem Räumen orientieren und bewegen		
M		eine angemessene Anlaufgeschwindigkeit in einen gezielten Sprung umsetzen	verschiedene Gegenstände unter Verlängerung des Beschleunigungsweges (z. B. Anlauf) und einer Ganzkörperstreckung in die Weite werfen/stoßen

## 3. Themen und Inhalte des Sportunterrichts

Das Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen, Stoßen“

**Laufen**  
schnelles Starten und Laufen, ausdauerndes Laufen, Orientieren beim Laufen

**Springen**  
Springen mit und ohne Anlauf, weit und hoch, auch über Hindernisse

**Werfen/Stoßen**  
weites und/oder zielgenaues Werfen und Stoßen mit unterschiedlichen Materialien

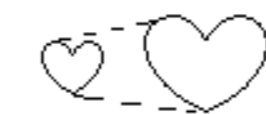
**Spielformen**  
Lauf-, Fang-, Wurf- und Staffelspiele

**Verknüpfungen zu anderen Fächern**

Geschwindigkeit  
Beschleunigung



Körperliche  
Anpassung



**Pädagogische Perspektiven**

**Leistung**

- Erfahren der eigenen
- Bestreiten von Wettkämpfen

**Körpererfahrung**

- Spüren von Belastung und Entlastung

**Gesundheit**

- Ausdauerndes Laufen