



Baden-Württemberg

LANDESINSTITUT FÜR SCHULSPORT,
SCHULKUNST UND SCHULMUSIK

Bewegung, Spiel und Sport
Mehr als ein Fach!!!



Aufbau des Bildungsplans

- Vorwort
- Verankerung der Leitperspektiven – für alle Fächer übergreifend
- Leitgedanken des Faches
- Prozessbezogene Kompetenzen
- Inhaltsbezogene Kompetenzen mit Denkanstößen
- Anhang mit exekutiver Spieleliste



Die Leitperspektiven

Bildung für nachhaltige
Entwicklung

Berufliche Orientierung

Bildung für Toleranz und
Akzeptanz von Vielfalt

Medienbildung

Prävention und
Gesundheitsförderung

Verbraucherbildung



Leitgedanken des Faches

- Bildungswert von Bewegung, Spiel und Sport
- Bedeutung und Ziele
- Gesellschaftlicher Bezug/Bezug zu den Leitperspektiven
- Kompetenzen
- Didaktische Hinweise
- Didaktische und methodische Leitlinie
- Pädagogische Leitlinie



Struktur der Fachpläne

Bildungsabschnitte: Grundschule, HSA, MSA, Abitur

Ende des
Bildungs-
abschnitts

Prozessbezogene Kompetenzen

übergreifend, allgemeine Ziele des Fachs betreffend

Standards
für jeweilige
Stufe

Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

Kompetenzbeschreibung



Teilkompetenzen mit Kenntnissen

Verknüpfung / Verweise

Standardstufen: 1/2 – 3/4

(Grundschule)

5/6 – 7/8/9 – 10

(gemeinsamer Plan Sek.1)

5/6 – 7/8 – 9/10 – 11/12

(Gymnasium)



Kompetenzen





Prozessbezogene Kompetenzen

- **Bewegungskompetenz**
 - Koordination und Kondition
 - **Personalkompetenz**
 - Persönlichkeit und Identität
 - **Sozialkompetenz**
 - Gemeinschaft und Verantwortung
- Diese sind den IBK vorangestellt



Prozessbezogene Kompetenzen

Bewegungskompetenz

- Grundlage für den Erwerb umfassender sportbezogener Handlungskompetenz
- Fertigkeiten und Fähigkeiten, um technisch-koordinativ, taktisch-kognitiv und ästhetisch-gestalterisch situativ angemessen erfolgreich zu handeln
- Fähigkeit, in unterschiedlichen sportlichen Handlungssituationen (z. B. Zusammensetzung der Gruppe) flexibel zu agieren



Prozessbezogene Kompetenzen

Personalkompetenz

- Verbesserung der individuellen Leistungsbereitschaft und Leistungsfähigkeit
- Steigerung des Selbstwertgefühls
- korrektes Einschätzen von Zielen, Risiken, eigenen Leistungen und eigenem Lernfortschritt
- angemessenes Verhalten bei Sieg und Niederlage



Prozessbezogene Kompetenzen

Sozialkompetenz

- Kommunikation als Fundament für jede gelingende Interaktion
- Kooperation und Konkurrenz, um aktiv und produktiv an Gruppenprozessen teilnehmen zu können
- Lösung von Konflikten, um gemeinsam sportlich handeln zu können
- Einhaltung von Regeln und Normen als Grundlage für ein respektvolles Verhalten gegenüber Mit- und Gegenspieler (Fairplay)



Kompetenzbereiche Klassenstufen 1/2 und 3/4

- **Körperwahrnehmung**
- **Spielen – Spiele – Spiel**
- **Laufen – Springen – Werfen**
- **Bewegen an Geräten**
- **Tanzen – Gestalten – Darstellen**
- **Bewegungskünste**
- **Bewegen im Wasser**
- **Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern**
 - Fahren – Rollen – Gleiten
 - Miteinander und gegeneinander kämpfen
 - Erlebnispädagogik – Trendsportarten – Regionale Sportarten
- **Orientierung – Sicherheit – Hygiene**





Kontingenzstundentafel

Fach		Stundenumfang Klassen 1 bis 4		Bemerkungen
		2016/17	2017/18	
Religionslehre		8	8	
Sprachen	Deutsch	27	28	bis einschl. 2015/16: 26
	Fremdsprache	8	8	ab Klasse 1
Mathematik		20	21	bis einschl. 2015/16: 19
Mensch-Natur-Kultur	Sachunterricht	12	12	Bildungsplan 2004: MeNuK: 25 (Gesamtumfang bleibt)
	Musisch-kulturelle Bildung (Musik-Kunst-Werken)	13	13	Unverbindliche Richtwerte BP 2016: - Musik: 6 - Kunst/Werken: 7
Bewegung, Spiel und Sport		12	12	3 Stunden pro Schuljahr
Summe		100	102	Bis 2015/16: waren es 98



Didaktische Umsetzung: „Spielen – Spiele – Spiel“

Bewegung, Spiel und Sport

Leitgedanken

Prozessbezogene Kompetenzen

- 2.1 Bewegungskompetenz – Koordination und Kondition
- 2.2 Personalkompetenz – Persönlichkeit und Identität
- 2.3 Sozialkompetenz – Gemeinschaft und Verantwortung

Leitperspektiven [->]

Anhänge zu Fachplänen

3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel ▾

[Download als PDF](#)

3.1.2 Spielen – Spiele – Spiel

Die Schülerinnen und Schüler sammeln beim Spielen Bewegungs- und Sinneserfahrungen und gewinnen Bewegungssicherheit. Sie lernen verschiedene Materialien, Gegenstände und Kleingeräte kennen und können phantasievoll und freudvoll damit umgehen. Sie spielen „Kleine Spiele“, erfinden neue Spielmöglichkeiten und akzeptieren Spielregeln und Ordnungsformen.

Die Schülerinnen und Schüler können mit unterschiedlichen Bällen und Spielgeräten umgehen und wenden Grundfertigkeiten in spielerischen Formen an.

Denkanstöße	Teilkompetenzen
	Die Schülerinnen und Schüler können
Welche Lehrerrolle ist notwendig, um die Kinder in die Lage zu versetzen, gemeinsam und selbstständig zu spielen und zu üben?	(1) einzeln und gemeinsam einfache Spielideen und Bewegungsformen erfinden und abwandeln (zum Beispiel kooperative Spiele, Symbolspiele, Freies Spiel)
Welche Materialien und Kleingeräte können die Kinder anregen, Spielmöglichkeiten zu finden, zu erproben, zu entdecken und zu gestalten?	(2) einzeln, zu zweit und in der Gruppe mit Materialien, Gegenständen und unterschiedlichen

Pädagogische Umsetzungshilfen

Umsetzungshilfen sind in Erarbeitung



Didaktische Umsetzung: „Laufen–Springen–Werfen“

Denkanstöße

Welche Möglichkeiten bietet das Schulgelände den Kindern, vielfältige Erfahrungen im Laufen, Springen und Werfen zu sammeln?

...

Wie werden Schulsportwettbewerbe, Wettkämpfe und das Erlangen von Abzeichen in das Schulleben integriert?

Teilkompetenzen

(4) in der Halle und im Gelände orientierend laufen und verantwortungs- und umweltbewusst handeln

BNE Kriterien für nachhaltigkeitsfördernde und -hemmende Handlungen

P 2.3 Sozialkompetenz –
Gemeinschaft und Verantwortung
2, 6



Was ist neu – was wollen wir verbessern?

- Stärkung der Fachlichkeit
- Gewichtung der Curricula 3/4 zu 1/4
- Onlinefassung
- Querverweise zu prozessbezogenen Kompetenzen, Leitperspektiven und weitere Inhalte des Faches



Was ist neu – was wollen wir noch verbessern?

- Denkanstöße: Fragen vom Kinde aus
- Pop Ups
 - Unterrichtsplanung vom PC aus
 - Ideensammlung, Bewegungsaufgaben, Hilfe, Literatur
- Verankerung der Exekutiven Funktionen → verbindliche Spieleliste



BSS – mehr als ein Fach!!!

- 12 Stunden aus der Kontingenzstundentafel + ...!!!
- Bewegungsfreundliche Schule
- Bedeutung von BSS für viele andere schulische Bereiche
- Grundschule nur mit täglichen Bewegungszeiten denkbar
– gilt nicht nur für den Ganztagsbereich –
- Hauptverantwortung für den Bereich ***Exekutive Funktionen***