

Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

Die Basis für die inhaltliche und intentionale Umsetzung der prozessbezogenen Kompetenzen bilden die inhaltsbezogenen Kompetenzen. Sie konkretisieren die inhaltlichen Schwerpunkte von Unterrichtsvorhaben, sie sind in die folgenden neun Inhaltsbereiche gegliedert:

- Spielen
- Laufen, Springen, Werfen
- Bewegen an Geräten
- Bewegen im Wasser
- Tanzen, Gestalten, Darstellen
- Fitness entwickeln
- Miteinander/gegeneinander kämpfen (wählbar in den Klassen 5 bis 10)
- Fahren, Rollen, Gleiten (wählbar in den Klassen 5 bis 10)
- Wissen (ab Kursstufe)

Diese Systematisierung umfasst sowohl Sportarten in ihren schulischen Ausformungen wie auch Gestaltungsmöglichkeiten jenseits der Sportarten in dem jeweiligen Bereich. Dies ermöglicht aktuelle Veränderungen (Trendsportarten) in der sport- und bewegungsbezogenen Umwelt der Schülerinnen und Schüler sowie sportartenunabhängige und – übergreifende Inhalte zu berücksichtigen.

Mit den genannten Inhaltsbereichen werden vielfältigste Handlungsideen, Bewegungsräume, Interaktionsformen, Bewegungsabläufe, Ausdrucksformen sowie Körper- und Bewegungserlebnisse unter verschiedenen räumlich-situativen und materialen Rahmenbedingungen berücksichtigt. Die Anwendung des erworbenen Wissens in unterschiedlichen Kontexten und spezifischen Anforderungssituationen trägt zur Sicherung inhaltsbezogener Kompetenzen bei und fördert den Aufbau prozessbezogener Kompetenzen.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen sind in motorische, kognitiv/reflexive und kreativ/gestalterische Teilkompetenzen gegliedert:

Motorische Teilkompetenzen beziehen sich auf die Ausführung sportpraktischer Handlungen.

Bei den kognitiv/reflexiven Teilkompetenzen steht die geistige Auseinandersetzung mit Bewegung und Sport im Mittelpunkt.

Kreativ/gestalterische Teilkompetenzen, die nicht in allen Inhaltsbereichen ausgewiesen sind, können sowohl motorische als auch kognitive Anteile beinhalten.