

## Lehrplan 21: Bewegung und Sport Zyklus 1

### Grundlegende Überlegungen zur schulinternen Planung:

Das vorliegende Beispiel dient als Planungs- und Orientierungshilfe welche den jeweiligen Voraussetzungen (z.B. Kindergarten, Basisstufe, Jahrgangsklassen, vorhandene Anlagen, Sporttage, Spielfeste, Klassenübergreifende Projekte etc.) angepasst wird.

Den Klassen im Zyklus 1 stehen die Sporthallen in unterschiedlicher Anzahl Lektionen zur Verfügung. Zum Ausgleich werden verschiedene andere Bewegungsmöglichkeiten angeboten. (Aussenspielflächen, Bewegungsraum in Kindergarten und Basisstufe, Wald, Bewegungsrituale, Freispielangebote, Bewegungssequenzen im Klassenzimmer etc.) Am Kompetenzbereich «Bewegen im Wasser» wird je nach örtlichen Gegebenheiten gearbeitet.







### Planungsannahmen:

Pro Klasse sollte wöchentlich mindestens eine Doppellektion für Bewegung und Sport zur Verfügung stehen. In der vorliegenden Planungsübersicht wird in Unterrichtsvorhaben (= Unterrichtseinheiten) gedacht, in welchen an den aufgebauten Kompetenzen des Lehrplans 21 Bewegung und Sport gearbeitet wird. Ein Unterrichtsvorhaben umfasst 6-8 Lektionen in der Turnhalle plus Bewegungsangebote, wie oben erwähnt. Die Lehrpersonen setzen je nach Lernstand der Kinder die Prioritäten und bieten Lernangebote mit verschiedenen Differenzierungsmöglichkeiten an.

Die Kompetenzbereiche mit den Kompetenzstufen sind umfangreich.

Die Dokumente "ÜBERBLICK", "DOKUMENTATION", "BEOBACHTEN" als Planungshilfe sollen der Lehrperson die Arbeit erleichtern und eine effiziente 4-Jahresplanung ermöglichen. D.h. Jedes Jahr werden in den einzelnen Kompetenzbereichen mit unterschiedlichen Teilkompetenzen oder Themenaspekten neue Schwerpunkte gesetzt.

Die Kompetenzbereiche sind mit Farben bezeichnet.

 Laufen, Springen, Werfen	 Darstellen und tanzen	 Gleiten, Rollen, Fahren
 Bewegen an Geräten	 Spielen.	 Bewegen im Wasser

### ÜBERBLICK

Im Überblick werden im 4-Jahresrhythmus sporadisch aus den verschiedenen Kompetenzbereichen Schwerpunkte, Themenaspekte /Ziele gewählt, die innerhalb von 4 Jahren variieren. So kann erreicht werden, dass jedes Kind beim Übertritt von Zyklus 1 in Zyklus 2 in allen Kompetenzbereichen grundlegende Erfahrungen gemacht hat und die entsprechenden Kompetenzen aufbauen konnte.

Die Querverweise zu den Lehrmitteln im Überblick helfen entsprechendes Unterrichtsmaterial zu den entsprechenden Themenaspekten schnell zu finden.

### DOKUMENTATION

Die Dokumentation dient dazu die durchgeführten Unterrichtseinheiten einzutragen, resp. zu bezeichnen. So ist im darauf folgenden Jahr ersichtlich, an welchen Themen und Teilkompetenzen gearbeitet wurde und es können neue /andere Prioritäten gesetzt werden, die wiederum dokumentiert werden. Im Verlauf des Zyklus 1 wird so ersichtlich, mit welchen Schwerpunkten in den einzelnen Kompetenzbereichen gearbeitet wurde und wo noch Lücken sind. Die Dokumentation eignet sich gut zum Informationsaustausch mit den abnehmenden Lehrpersonen von Zirkel 2.

### BEOBACHTEN :

Das Dokument "Beobachten" gibt Anregungen zur Lernbegleitung, z.B. zum Formulieren einzelner Lernschritte für die Kinder (Arbeitsblätter). Die Beobachtungspunkte sollen auch den Kindern ermöglichen über ihr eigenes Lernen nachzudenken. Die Kriterienliste ist sehr umfangreich, um für die sporadische Arbeit an den Kompetenzen Vielfalt zu gewährleisten, die Beobachtungskriterien sollen individuelles und präzises Beobachten ermöglichen. Es werden nie alle aufgeführten Beobachtungsmöglichkeiten bearbeitet, vielmehr wählt die Lehrperson je nach Schwerpunkt einzelne Beobachtungskriterien und hält diese auf einem eigenen Arbeitsblatt für die Kinder oder auf einer Klassenübersicht fest. So können im Verlauf des Zyklus 1 verschiedene Beobachtungen zu wiederkehrenden Themen festgehalten werden.

---

<b>Entwicklungsorientierte Zugänge:</b>	1) Körper, Gesundheit, Motorik	3) zeitliche Orientierung	5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	7) Lernen und Reflexion	9) Eigenständigkeit und soziales Handeln
	2) Wahrnehmung	4) räumliche Orientierung	6) Fantasie und Kreativität	8) Sprache und Kommunikation	

Kompetenz-Bereich	Teilkompetenzen	Kompetenzstufen	Mögliche Inhalte / Lehrmittel	Lit	EZ			
<b>BS.1 Laufen Springen Werfen</b>	A Schnell Laufen	1a Fangspiele, auf ein Signal weglaufen <b>1b auf den Fussballen schnell laufen</b> 1c aus verschiedenen Positionen schnell starten, eine kurze Strecke maximal schnell laufen	Fang-und Laufspiele Laufen aber wie? Starten und schnell davonrennen Mit dem Wind spielen	Bro4/2, S5 Bro5/2, S5 Bro4/3 S4,8,9 Bro6/2, S6	1 Verschiedene Bewegungsformen üben und erproben  Mit körperlichen Stärken und Begrenzungen umgehen lernen			
		Lange laufen	2a eigene Anstrengung wahrnehmen <b>2b nach kurzen Erholungsphasen erneut intensiv laufen</b> 2c nach intensiver Laufbelastung beschreiben, wie sich Anstrengung und Erholung anfühlen	Lange laufen, länger laufen , dauerlaufen Laufe dein Alter Leistungsgrenzen erleben		Bro4/2, S10 Bro4/3, S13 Bro5/2, S4 Bro2/3, S6	4 Beginnen ihre körperlichen Leistungen mit andern zu messen.	
		Sich-orientieren	3a sich in der Turnhalle und auf dem Pausenplatz selbständig zurecht finden 3b sich auf dem Schulgelände orientieren können <b>3c sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurecht finden</b>	Die Umgebung kennenlernen Laufen und gut beobachten Orientierungsspiele OL Schulprojekt		Bro6/2, S3 Bro6/3, S10 <a href="http://www.scool.ch">www.scool.ch</a>	8 9 Lebensraum erkunden Pläne und Krokis lesen und zeichnen Sprechanlässe, Erklärungen  Erweitern der Frustrationstoleranz	
	B Rhythmisch Springen	Weit springen	1a rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfen, Hampelmann) <b>1b verschiedene Hüpf-und Sprungformen mit Material (z.B. Gummitwist, Reifen)</b> 1c seilspringen	Hüpfspiele Rhythmisches Bewegun Herausforderndes Springen Alltagsrhythmen, Rhythmusspiele Schwungseilrhythmen	Bro4/2, S15 Bro2/2, S15 Bro4/3, S16 Bro2/3, S 17	1 Motorische und koordinative Fähigkeiten trainieren.  Verschiedene Bewegungsformen aktiv erproben		
			hoch Springen	2a einbeinig und beidbeinig in die Weite springen <b>2b mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein abspringen</b>  3a einbeinig und beidbeinig in die Höhe springen <b>3b mit Anlauf mit rechtem und linkem Bein über tiefe Hindernisse springen</b>	Abspringen und wieder landen Hindernisparcours In die Weite springen		Bro4/2, S12  Bro4/3, S18  Bro4/3, S19 Bro4/2, S11	6 7 Sich aktiv und eigenständig mit der Umwelt auseinandersetzen. Tun und Lernen Planen, Aufmerksamkeit auf das Erreichen von Zielen richten.
			hoch Springen	In die Höhe springen Hindernisse überqueren	LA in der Schule			
	C Weit Werfen	1a Gegenstände in die Weite werfen <b>1b Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf)</b>	Zielen ,werfen, treffen Werfen aber wie Spielerische Herausforderungen beim Werfen, Wurfbudenzauber	Bro4/2, 16,17 Bro4/3,S20,24	1 2 7 Verfeinern ihre Bewegungsmöglichkeiten und motorischen Fertigkeiten Wahrnehmungen beschreiben und vergleichen über sachbezogene und soziale Tätigkeiten und Ziele nachdenken			

**Entwicklungsorientierte Zugänge:**

- |                                |                           |   |                              |  |
|--------------------------------|---------------------------|---|------------------------------|--|
| 1) Körper, Gesundheit, Motorik | 3) zeitliche Orientierung | 5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten | 7) Lernen und Reflexion      | 9) Eigenständigkeit und soziales Handeln |
| 2) Wahrnehmung                 | 4) räumliche Orientierung | 6) Fantasie und Kreativität             | 8) Sprache und Kommunikation |  |

Kompetenz-Bereich	Teil-kompetenzen	Kompetenzstufen	Mögliche Inhalte	Lit	EZ
<b>BS. 2 Bewegen an Geräten</b> BS2 B Beweglichkeit, Kraft und Körperspannung BS2 A Bewegungen an Geräten	A Balancieren	<b>1a</b> auf einer schmalen Unterlage balancieren (z.B. über eine Langbank) <b>1b</b> auf einer schmalen Unterlage auf verschiedenen Arten balancieren (z.B. rückwärts, seitwärts, mit Drehung) <b>1c</b> auf labilen Geräten balancieren (z.B. Stelzen, Wippe, Balancebrett, Pedalo)	Mit der Schwerkraft umgehen lernen Grosse Geräte kennen lernen Den sicheren Stand aufgeben Den sicheren Boden verlassen Über die Schwebekante Auf wackligen Unterlagen	Bro2/3, S.10  Bro2/3, S.11 Bro2/3, S.12 Bro3/3, S.4	<b>1</b> Bewegungsmöglichkeiten verfeinern  Verschiedene Bewegungsformen erproben und üben  Lernen vorsichtig zu handeln Entwickeln Selbstvertrauen und sind mutig  <b>7</b> Neues mit Bekanntem vergleichen  Tun und Lernen planen  Aufmerksamkeit auf das Erreichen der Ziele richten  Konkrete Erlebnisse zeichnerisch und sprachlich bearbeiten.  Darstellungen von Lerninhalten besprechen  <b>9</b> Vertrauen entwickeln, Fähigkeiten und Fertigkeiten einschätzen können  Kann seine Bedürfnisse je nach Situation in der Gruppe durchsetzen oder zurückstellen Übernimmt Verantwortung für eigenes Handeln
	Rollen und Drehen  Schaukeln und Schwingen  Springen, Stützen, Klettern  Wagnis Verantwortung  Helfen Sichern Kooperieren	<b>2a</b> auf einer schiefen Ebene rollen und drehen <b>2b</b> Rolle vorwärts <b>2c</b> an verschiedenen Geräten rollen und drehen (vorwärts, rückwärts, seitwärts)  <b>3a</b> an und auf verschiedenen Geräten schaukeln <b>3b</b> im Schaukeln und Schwingen den Umkehrpunkt wahrnehmen (z.B. an den Ringen) <b>3c</b> rhythmisch schaukeln an den Ringen  <b>4a</b> sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen <b>4b</b> kontrolliert niederspringen <b>4c</b> beidbeinig vom Sprungbrett (Reutherbrett, Minitrampolin) abspringen und kontrolliert landen <b>4d</b> verschiedene Hindernisse in einer Folge stützend und kletternd bewältigen (z.B. Barren, Bock, Sprossenwand, Kasten)  <b>5a</b> Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen (Freude, Angst) <b>5b</b> Wagnissituationen unter Anleitung reflektieren (z.B. Risiko einschätzen)  <b>6a</b> einander führen (z.B. mit taktilen, akustischen, visuellen Signalen) <b>6b</b> können einander korrekt und sicher tragen <b>6c</b> Geräte benennen, korrekt transportieren und nach Plan aufbauen	Drehen und Rollen  Schaukeln und Schwingen Seilsitzschaukel, Seilschaukel, Verkehrte Welt  Grosse Geräte kennen lernen Stützen und Klettern Klettergerätgarten Erkundendes und entdeckendes klettern  Harassen klettern, Strickleiter Zirkusakrobatik  Bewegungsbaustelle gestalten Bauen, spielen, bewegen	Bro3/2, S.17 Bro3/3, S.18  Bro3/2,S.20 Bro3/3,S.23  Bro3/2, S11 Bro3/3, S9  Bro3/2, S13  Mut tut gut  Bewegt und selbstsicher  Bro3/2, S.6  Bewegungs-landschaften	
B Beweglichkeit und Kraft  Körperspannung	<b>1a</b> Bewegungsumfang der Gelenke Wahrnehmen <b>1b</b> Bewegungsumfang der Gelenke ausnützen <b>1c</b> Unter Anleitung Beweglichkeit und Kraft erhalten und steigern  <b>2a</b> Den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen	Den Körper wahrnehmen Wahrnehmen, bewegen, nachspüren Mit den Füssen spielen Sich auf dem Boden wohl fühlen Spannen und entspannen Im Sägewerk, Marionette	Bro2/2, S.4  Bro2/2 S13 Bro3/2 S5	<b>2</b> Körper in Zeit und Raum und in der Interaktion mit der Umwelt wahrnehmen	

Entwicklungsorientierte Zugänge:

- |                                |                           |   |                              |  |
|--------------------------------|---------------------------|---|------------------------------|--|
| 1) Körper, Gesundheit, Motorik | 3) zeitliche Orientierung | 5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten | 7) Lernen und Reflexion      | 9) Eigenständigkeit und soziales Handeln |
| 2) Wahrnehmung                 | 4) räumliche Orientierung | 6) Fantasie und Kreativität             | 8) Sprache und Kommunikation |  |

Kompetenz-Bereich	Teil-kompetenzen	Kompetenzstufen	Mögliche Inhalte / LM		EZ
<b>BS. 3 Darstellen und Tanzen</b>  BS3 A Körperwahrnehmung BS3 B Darstellen und Gestalten BS3 C Tanzen	A Körperwahrnehmung	a die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär), sowie Körperteile unterscheiden und benennen <b>b Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen</b> c Körperteile gezielt steuern	Den Körper wahrnehmen Wahrnehmen und bewegen Körpererfahrung und Selbstkonzept Wahrnehmung Körperschema Körpergrössen- und Längen erkunden, Körperhaltungen	Bro2/2, S4 Bro2/3, S4  Bewegt und selbstsicher: Bro2/3, S13	2 Wahrnehmungen beschreiben und vergleichen  4 Fokussieren der Aufmerksamkeit Räume nutzen
	B Darstellen	1a sich zu Liedern und Versen bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele <b>1b Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben</b> (z.B. Pantomime) 1c Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden	Ausdruck von Erlebtem Experimentieren mit versch. Materialien, Gegensatzerfahrungen Darstellen und Rollenspiele z.B. Bremer Stadtmusikanten Darstellungs- und Ratespiele	Bro2/2, S18 Bro2/2, S6  Bro2/2, S17 Bro2/3, S22	6 Darstellungsmöglichkeiten ausprobieren  8 Ausdrucksmöglichkeiten ausbauen  1 Themen gestalten
	Bewegungskunststücke	2a einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen (Z.B. Ballon in der Luft halten, Reif drehen) <b>2b Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen</b> (z.B. Sandsäckli, Jonglierball) 2c Bewegungsformen mit verschiedenen Materialien (z.B. Reif, Seil, Zeitung)	Sprache benutzen, um Bewegungen zu rhythmisieren, Geschicklichkeitsspiele Spielobjekte kennenlernen Lieder	Bewegungskünstler Bro5/2, S12 Bro5/3, S4	2 Wahrnehmung von Gegenständen und Situationen
	C Rhythmisch bewegen  Tanzen  Respektvoller Umgang	1a Bewegungen der Musik anpassen (z.B. Tempo, Bewegungsumfang) <b>1b sich im Metrum bewegen</b> (z.B. im Puls laufen und springen)  2a Sich gegensätzlich bewegen (z.B. sich leicht/schwer, schnell/langsam, hoch/tief) <b>2b Sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen</b> (z.B. gehend, laufend, hüpfend)  3a sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten <b>3b den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen</b>	Rhythmisch bewegen  Themenbewusst und kreativ Tanzen  Andersartig, einzigartig Miteinander unterwegs	Bro2/3, S17 Bro2/2, S15  Heisse Füsse Zaubergrüsse  Bro2/2, S24 Bro2/3, S27  Bro2/2, S25 Bro2/3, S26	8 Findet musikalisch gestaltend und in Bewegung weitere Ausdrucksformen

**Entwicklungsorientierte Zugänge:**

- |                                |                           |   |                              |  |
|--------------------------------|---------------------------|---|------------------------------|--|
| 1) Körper, Gesundheit, Motorik | 3) zeitliche Orientierung | 5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten | 7) Lernen und Reflexion      | 9) Eigenständigkeit und soziales Handeln |
| 2) Wahrnehmung                 | 4) räumliche Orientierung | 6) Fantasie und Kreativität             | 8) Sprache und Kommunikation |  |

Kompetenz-Bereich	Teil-kompetenzen	Kompetenzstufen	Mögliche Inhalte		EZ
<b>BS. 4 Spielen</b>  BS4A Bewegungsspiele BS 4B Sportspiele BS4 C Kampfspiele	A Spielen, Weiter- entwickeln, Erfinden	<b>1a</b> Vorgegebene Rollen in Spielen erkennen <b>1b</b> In unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele und Platzsuchspiele) <b>1c</b> sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zw. Ballbesitzer und -eroberer)	Lauf-Such und Fangspiele Geschicklichkeitsspiele  Spielformen z.B. mit Kuscheltieren	Bro5/2, S5 Bro5/3, S6  Bro5/2, S25	<b>9</b> Zunehmend Verantwortung für das eigene Handeln übernehmen
	B Annehmen abspielen	<b>1a</b> Gegenstände annehmen und wegspielen (z.B. aufwerfen, zuwerfen, aufspielen, fangen) <b>1b</b> im Laufen den Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen (mit Hand, Fuss, Schläger, Stock) <b>1c</b> Spielsituationen in kleinen Gruppen (Schnappball, Schnurball), Ball abgeben und annehmen	Ballspiele, Ballkünstler Rollen tragen werfen prellen	Bro5/2, S16 Bro5/3, S9,14	<b>1</b> Verfeinern ihre Bewegungsmöglichkeiten und motorischen Fertigkeiten
	Spielobjekt Ball führen	<b>2a</b> Ball oder Spielobjekt führen <b>2b</b> Ball oder Spielobjekt nebeneinander führen (z.B. mehrere Spieler führen den Ball im gleichen Feld)	Ballkunststücke	Bro5/2, S16 Bro5/3, S12	
	Ziel treffen	<b>3a</b> Ziel aus dem Stand treffen (z.B. Rollmops, Wurfstationen) <b>3b</b> Ziel aus dem Lauf treffen	Ziele treffen	Bro5/3, S13	
	Taktik	<b>4a</b> Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspielen) <b>4b</b> Sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball)	Ballspielen lernen Übersicht im Spiel gewinnen	Bro5/2, S16 Bro5/3, S25	
	Regeln	<b>5a</b> Regeln nennen <b>5b</b> Regeln einhalten <b>5c</b> Regeln in kleinen Gruppen umsetzen	Bekannte Spiele verändern	Bro5/3, S34	<b>9</b> Erweitern der Frustrationstoleranz Üben sich darin die eigenen Emotionen zu regulieren
	Emotionen	<b>6a</b> Eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg) <b>6b</b> Eigene Emotionen artikulieren, Emotionen anderer wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage)	Umgang mit Sieg und Niederlage Beruhigende Spielformen Miteinander geht's besser	J&S Spielen Bro5/2, S23	
	Kämpfen	<b>1a</b> das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen	Spielerisch raufen und kämpfen	Bro3/2,S22 Bro3/3, S27 Frommann, B Stationskarten kämpfen im Sportunterricht	<b>1</b> Beginnen ihre körperlichen Leistungen mit andern zu messen. Lernen vorsichtig zu handeln
Regeln	<b>2a</b> Berührungen zulassen <b>2b</b> Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen <b>2b</b> Rituale und Regeln in Kampfspielen nennen und einhalten.				

**Entwicklungsorientierte Zugänge:**

- |                                |                           |   |                              |  |
|--------------------------------|---------------------------|---|------------------------------|--|
| 1) Körper, Gesundheit, Motorik | 3) zeitliche Orientierung | 5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten | 7) Lernen und Reflexion      | 9) Eigenständigkeit und soziales Handeln |
| 2) Wahrnehmung                 | 4) räumliche Orientierung | 6) Fantasie und Kreativität             | 8) Sprache und Kommunikation |  |

Kompetenz-Bereich	Teil-Kompetenzen	Kompetenzstufen	Mögliche Inhalte / Lehrmittel Literatur		EZ
<b>BS. 5 Gleiten Rollen Fahren</b> BS. 5 Gleiten Rollen Fahren	Rollen und Fahren	<b>1a</b> in einer geschützten Umgebung auf Rollgeräten fahren  <b>1b</b> auf Rollgeräten Hindernisse umfahren und sicher bremsen (Z.B. Trottnet)	Rollbrett entdecken Rollwagen Mit dem Fahrrad	Bro3/3, S26 Bro3/2, S.17 Bro6/3, S.6 Bewegt und Selbstsicher	<b>1</b> Aktives Üben und Erproben verschiedener Bewegungsformen
	Gleiten	<b>2a</b> in verschiedenen Körperpositionen rutschen (z.B. Rutschbahn)  <b>2b</b> mit gleitenden Geräten kontrolliert rutschen	Rutschen, rutschen ,rutschen Ziehen und gezogen werden: Pferdegespann Spielen im Schnee Mit Schlitten und Bob Auf Schlittschuhen	Bro3/2, S18 Bro3/2, S19 Bro3/3, S19  Bro6/2, S11 Bro6/3, S22	Verfeinern der Bewegungsmöglichkeiten  Koordinative Fähigkeiten aufbauen
	Sicherheit und Verantwortung	<b>3a</b> Sich bei unterschiedlicher Witterung und Bodenbeschaffenheit sicher in der Natur bewegen  <b>3b</b> vorgegebene Sicherheitsregeln einhalten  <b>3c</b> Gefahrensituationen erkennen (z.B. Kuppen, Kreuzungen, andere Personen)	Sicherheit vor Risiko	Bro3/3, S2 Bro6/3, S2	Selbstvertrauen entwickeln  Mutig sein  Vorsichtiges handeln

**Entwicklungsorientierte Zugänge:**

- 1) Körper, Gesundheit, Motorik
- 2) Wahrnehmung

- 3) zeitliche Orientierung
- 4) räumliche Orientierung

- 5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten
- 6) Fantasie und Kreativität

- 7) Lernen und Reflexion
- 8) Sprache und Kommunikation

- 9) Eigenständigkeit und soziales Handeln

Kompetenz-Bereich	Teil kompetenzen	Kompetenzstufen	Mögliche Inhalte		EZ
<b>BS. 6 Bewegen im Wasser</b> BS6 A Schwimmen BS6 B Ins Wasser springen und Tauchen BS6 C Sicherheit im Wasser	<b>A</b> Kernelemente	<b>1a</b> sich im brusttiefen Wasser frei bewegen und spielen  <b>2b</b> Kernelemente Atmen, Schweben, Gleiten und Antreiben in verschiedenen Situationen		swimsports.ch	1
	<b>B</b> Springen  Tauchen	<b>1a</b> fusswärts in brusttiefes Wasser springen  <b>1b</b> kurze Zeit unter Wasser bleiben und dabei ausatmen  <b>1c</b> ins tiefe Wasser springen und vollständig untertauchen <b>1d</b> unter Wasser die Augen offen halten und Gegenstände im brusttiefen Wasser ertauchen			
	<b>C</b> Sicherheit  Alarmieren und Retten	<b>1a</b> Gefahren im am und auf dem Wasser  <b>1b</b> Gefahrensituationen erkennen, Baderegeln, Wassertiefe einschätzen  <b>2a</b> auf Anweisung Alarm auslösen			7

**Entwicklungsorientierte Zugänge:**

 1) Körper, Gesundheit, Motorik  
 2) Wahrnehmung

 3) zeitliche Orientierung  
 4) räumliche Orientierung

 5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten  
 6) Fantasie und Kreativität

 7) Lernen und Reflexion  
 8) Sprache und Kommunikation

9) Eigenständigkeit und soziales Handeln