

Die Leistungsbewertung orientiert sich inhaltlich an den im Lehrplan Sport Grundschule aufgezeigten Kompetenzerwartungen.

Die folgende Zusammenstellung führt auf, welche Kompetenzen von allen Schülerinnen und Schülern am Ende der Schuleingangsphase und am Ende der Klasse 4 auf dem ihnen jeweils möglichen Niveau erwartet werden. Sie verdeutlicht auch, wie sich die Kompetenzen in Anspruch und Differenziertheit innerhalb der einzelnen Bereiche und Schwerpunkte des Sportunterrichts während der Grundschulzeit entwickeln sollen.

Bereiche des Fachunterrichts Sport

1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich selbst und ihren Körper wahr und entwickeln Verständnis für ein funktionell richtiges Bewegen. Sie erfahren und begreifen die Veränderbarkeit ihrer koordinativen und konditionellen Möglichkeiten und gewinnen Bewegungssicherheit in vielfältigen alltäglichen Bewegungsgrundformen.

Schwerpunkt: Die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich im Raum und nutzen dabei unterschiedliche Wahrnehmungshilfen 	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich sicher im Raum und behalten die Bewegungssicherheit auch dann, wenn die akustische und/oder optische Wahrnehmung eingeschränkt oder ausgeschaltet wird

Schwerpunkt: Sich des eigenen Körpers bewusst werden, seine Dimensionen erfahren, seine Aktionsmöglichkeiten und Grenzen erkunden	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • nehmen ihr Körperschema wahr und nutzen ihre Erfahrungen beim Spielen und Bewegen 	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • sind sich ihres Körperschemas bewusst und verhalten sich körpergerecht in der Ruhe und in der Fortbewegung

Schwerpunkt: Den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • erfahren Spannung und Entspannung als 	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • nutzen Spannung und Entspannung als

bewegungsrelevante Größen und stellen sie zielgerichtet her	bewegungsrelevante Größen, stellen sie bewusst her und wenden sie selbstständig im Schulalltag an
-------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------

Schwerpunkt: Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler • erfahren die Reaktionen ihres Körpers bei Bewegungsbelastungen und beschreiben erste Ursache-Wirkungszusammenhänge	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler • kennen die Ursache-Wirkungszusammenhänge von Körperreaktionen auf Bewegungsbelastungen und können sich individuell dosiert belasten

Schwerpunkt: Die Veränderbarkeit koordinativer Fähigkeiten und konditioneller Voraussetzungen erfahren und begreifen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler • verbessern durch Üben ihre koordinativen und konditionellen Fähigkeiten und sprechen darüber	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler • kennen elementare Regeln zur Verbesserung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten, wenden sie an und kennen deren Bedeutung für ihr Bewegungshandeln

2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Die Schülerinnen und Schüler erfahren und begreifen, dass sie selbst Spielgelegenheiten entdecken, Spiele entwickeln und gestalten können. Sie treffen die notwendigen Spielvereinbarungen mit dem Ziel, alle in die Spielhandlung einzubeziehen. Dabei sammeln sie vielfältige leibliche, soziale und materiale Erfahrungen.

Schwerpunkt: Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken sowie Spiel- und Bewegungsräume erschließen und ausgestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler • spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler • spielen mit unterschiedlichen Spielgeräten, in unterschiedlichen Spielrollen und Spielräumen

Schwerpunkt: Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten

<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln eigene Spielideen und setzen sie um 	<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln und verwirklichen eigene Spielideen und treffen Vereinbarungen zur Aufrechterhaltung des Spiels
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Schwerpunkt: Spielvereinbarungen für gemeinsames Spielen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden</p>	
<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsame Spiellösungen 	<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen und Absichten beim Spielen und einigen sich auf gemeinsame Spiellösungen

3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Die Schülerinnen und Schüler erfahren Laufen, Springen und Werfen als vielfältige Grundformen der Bewegung. Sie erweitern ihr Bewegungskönnen und erlernen elementare leichtathletische Bewegungsformen. Sie stellen sich Leistungsanforderungen und setzen sich kritisch damit auseinander. Dabei erfahren sie ihre Leistungsmöglichkeiten und -grenzen sowie deren Veränderbarkeit durch Üben.

<p>Schwerpunkt: Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen</p>	
<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • laufen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Körper- und Lauferfahrungen 	<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Laufanforderungen und gestalten ihr Lauftempo situationsgerecht

<p>Schwerpunkt: Vielfältige Sprungformen entdecken, ausprägen und anwenden</p>	
<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • springen in unterschiedlichen Bewegungssituationen und beschreiben ihre Erfahrungen 	<p>Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erfüllen vorgegebene und selbst gesetzte Sprunganforderungen und springen koordiniert

Schwerpunkt: Vielfältige Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten, erproben verschiedene Wurfarten und beschreiben ihre Erfahrungen 	<ul style="list-style-type: none"> • wenden situationsangemessen verschiedene Wurfarten an und werfen koordiniert mit unterschiedlichen Wurfobjekten

Schwerpunkt: Elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • führen einfache leichtathletische Bewegungsformen aus • vergleichen ihre Leistungen in selbst gesetzten und vorgegebenen Bewegungsanforderungen und erfahren ihre Leistungsmöglichkeiten und –grenzen 	<ul style="list-style-type: none"> • beherrschen leichtathletische Bewegungsformen in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire • erfüllen vorgegebene Leistungsanforderungen, erkennen und beschreiben den Zusammenhang von Übung und Leistungsverbesserung • erkennen Probleme bei Leistungsvergleichen und entwickeln Lösungsvorschläge

4. Bewegen im Wasser – Schwimmen

Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich über vielfältige Bewegungsaktivitäten das Element Wasser und erleben sich und ihren Körper in diesem Bewegungsraum. Sie lernen schwimmen und erwerben elementare Kenntnisse über Risiken und Gefahren.

Schwerpunkt: Sich mit dem Bewegungsraum Wasser vertraut machen/das Wasser als Spielraum nutzen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • nutzen die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers in Wechselbeziehung zum eigenen Körper und gehen damit reflexiv und verantwortungsbewusst um 	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers in Wechselbeziehung zum eigenen Körper und gehen damit reflexiv und verantwortungsbewusst um

Schwerpunkt: Vielfältige Sprungmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen

Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • springen ins Wasser • kennen Sprungregeln und wenden sie an 	<ul style="list-style-type: none"> • springen ins Wasser • kennen Sprungregeln und wenden sie an

Schwerpunkt: Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser erfinden und nachvollziehen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • orientieren sich unter Wasser und holen einen Gegenstand mit den Händen aus schulertiefem Wasser • kennen Tauchregeln und wenden sie an 	<ul style="list-style-type: none"> • orientieren sich unter Wasser und holen einen Gegenstand mit den Händen aus schulertiefem Wasser • kennen Tauchregeln und wenden sie an

Schwerpunkt: Elementare Schwimmtechniken lernen, üben und anwenden	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • schwimmen 25 m ohne Unterbrechung mit einer ausgewählten Schwimmtechnik in der Grobform • kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität 	<ul style="list-style-type: none"> • schwimmen 25 m ohne Unterbrechung mit einer ausgewählten Schwimmtechnik in der Grobform • kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität

5. Bewegen an Geräten – Turnen

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich vielfältigen Anforderungen an Geschicklichkeit, an Kraft und Ausdauer und nehmen sich in ungewöhnlichen Raumlagen und Gerätekonstellationen wahr. Sie lernen turnerische Fertigkeiten sowie akrobatische Kunststücke und setzen sich dabei auch mit Risiken und Ängsten auseinander. Im gemeinsamen Turnen und beim gegenseitigen Helfen machen sie wichtige soziale Erfahrungen.

Schwerpunkt: Den Körper im Gleichgewicht halten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Geräte zum Balancieren in unterschiedliche Richtungen 	<ul style="list-style-type: none"> • bewältigen Balancieraufgaben mit komplexen Anforderungen

Schwerpunkt: Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • lassen sich auf ungewohnte räumliche und gerätspezifische Bewegungserfahrungen ein 	<ul style="list-style-type: none"> • bewältigen ungewohnte räumliche und gerätspezifische Bewegungsanforderungen im Fliegen, Drehen und Rollen

Schwerpunkt: Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • erproben und entwickeln ihre Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen 	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen Körperspannung und Kraft zielgerichtet für das Erlernen turnerischer Bewegungen und das Bewältigen turnerischer Bewegungsanforderungen

Schwerpunkt: Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • erfinden und erproben einfache Bewegungskunststücke, führen diese anderen vor und entwickeln dabei Sicherheitsbewusstsein 	<ul style="list-style-type: none"> • bewältigen und variieren selbst gefundene und vorgegebene Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität durch Üben und zeigen beim Präsentieren Selbstvertrauen

Schwerpunkt: Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase:	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4:
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • nutzen verschiedene Gerätekombinationen für vielfältiges Bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> • erstellen für unterschiedliche Bewegungsabsichten angemessene Bewegungslandschaften, kennen und berücksichtigen dabei die notwendigen Sicherheitsaspekte

Schwerpunkt: Elementare turnspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler • führen einfache turnerische Bewegungsformen aus	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler • beherrschen turnerische Bewegungsfertigkeiten in der Grobform und erweitern ihr Bewegungsrepertoire • kennen und nutzen die Auswirkungen des Übens auf die Verbesserung der Bewegungsqualität

6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Schülerinnen und Schüler entdecken spielerisch-explorativ die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten. Sie verbessern ihre Bewegungsabläufe durch Üben und entwickeln sie gestalterisch weiter. In der Kombination von Bewegung, Rhythmus und Musik öffnen sich Kinder für Improvisationen und Präsentationen, allein und mit anderen.

Schwerpunkt: Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten– auch mit Handgeräten und Objekten – entdecken, erproben und variieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler • entdecken und erproben vielfältige Bewegungsformen - auch mit Handgeräten und Objekten - und führen diese strukturgerecht aus	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler • erweitern und verbessern ihr Repertoire an Bewegungsformen, kombinieren und variieren diese

Schwerpunkt: Bewegungskunststücke mit Handgeräten und Objekten erfinden, üben und gestalten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler • erfinden, erproben und üben kleine Bewegungskunststücke und zeigen sie	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler • üben selbst erfundene sowie vorgegebene anspruchsvollere Bewegungskunststücke, verbessern die Bewegungsqualität und gestalten Präsentationen

Schwerpunkt: Rhythmus, Musik und Bewegung aufeinander beziehen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler

<ul style="list-style-type: none"> • passen ihre Bewegungen einem vorgegebenen Rhythmus/einer vorgegebenen Musik an 	<ul style="list-style-type: none"> • können vorgegebene Rhythmen und rhythmische Strukturen von Musik wahrnehmen und ihr Bewegungsverhalten gestalterisch darauf beziehen
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Schwerpunkt: Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • stellen mit Bewegung Alltagssituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar 	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • verbessern ihre pantomimischen und szenischen Darstellungsmöglichkeiten und gestalten Präsentationen

Schwerpunkt: Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben und Präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • realisieren vorgegebene Singspiele und Tänze und beachten dabei einfache rhythmische und räumliche Kriterien 	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • realisieren und variieren vorgegebene Tänze und entwickeln eigene Bewegungsgestaltungen zu Musik, berücksichtigen dabei rhythmische, räumliche und formbezogene Gestaltungskriterien

7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Die Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegende technische, taktische, koordinative und soziale Grundlagen, um handlungstragend an regelgeleiteten Spielen teilnehmen zu können. Sie spielen so, dass alle Kinder mitspielen können, alle Kinder gern spielen und dem Prinzip des Fair-Spielens folgen. Dabei halten sie Spielregeln ein und verändern sie ggf. situationsgerecht.

Schwerpunkt: Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen einfacher Spiele 	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> • kennen und verwirklichen die Spielideen und Regelungen komplexerer Spiele und verändern

	diese
--	-------

Schwerpunkt: Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> wenden spielspezifische motorische Fertigkeiten in einfachen Spielen an erfahren elementare taktische Verhaltensweisen und erläutern die Bedeutung für die Spielhandlung 	<ul style="list-style-type: none"> erweitern und verbessern ihre spielspezifischen motorischen Fertigkeiten und wenden sie situationsgerecht in Spielen an nutzen spieltaktische Elemente situationsgerecht und erkennen ihre Bedeutung für gelingende Spielhandlungen

Schwerpunkt: Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> spielen nach vorgegebenen Regeln, halten diese ein und begreifen deren Bedeutung für gelingendes Spiel sprechen über Probleme bei Nichteinhaltung von Regelungen und entwickeln erste Lösungsansätze 	<ul style="list-style-type: none"> zeigen im Spiel Regelverständnis, hinterfragen Regelungen und modifizieren Regelvorgaben vor dem Hintergrund erkannter Spielprobleme

Schwerpunkt: Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben und anwenden	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein 	<ul style="list-style-type: none"> bringen sich in die Grundformen ausgewählter Sportspiele entsprechend ihren technischen und taktischen Möglichkeiten ein

8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/Wintersport (letzterer wird nicht an der EKS unterrichtet)

Schülerinnen und Schüler machen im Gleiten, Fahren oder Rollen Erfahrungen mit dem dynamischen Gleichgewicht bei schnellen Fortbewegungen und entwickeln Bewegungskönnen. Sie erschließen sich außerschulische Bewegungsräume und setzen sich

mit ihrer Umweltauseinander. Dabei lernen sie auch, mit Wagnis und Risiko verantwortungsbewusst umzugehen.

Schwerpunkt: Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • lernen die Fahreigenschaften verschiedener Gleit-, Fahr- und Rollgeräte kennen und nutzen diese in einfach strukturierten Bewegungssituationen • beachten grundlegende Sicherheitsaspekte und beschreiben diese 	<ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich koordiniert und nutzen Gleit-, Fahr- und Rollgeräte in komplexen Bewegungssituationen sicher • beachten Sicherheitsaspekte in Abhängigkeit von materialen, räumlichen und personalen Gegebenheiten

Schwerpunkt: Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • erproben einfache Kunststücke mit verschiedenen Gleit-, Fahr- und Rollgeräten 	<ul style="list-style-type: none"> • bewältigen vorgegebene oder selbst gefundene Kunststücke und definierte Anforderungen mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten

Schwerpunkt: Gleiten, Fahren, Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • nutzen unterschiedliche räumliche Gegebenheiten zum Gleiten, Fahren und Rollen 	<ul style="list-style-type: none"> • bewältigen komplexe Herausforderungen in natürlicher und gestalteter Umwelt • reflektieren und bewerten ihre umweltbezogenen Erfahrungen

9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

Die Schülerinnen und Schüler erproben ihre Kräfte in unterschiedlichen Formen spielerisch-kämpferischer Auseinandersetzung und erweitern ihre körperliche Leistungsfähigkeit. Dabei werden sie sich eines verantwortlichen Mit- und Gegeneinanders bewusst und lernen, fair miteinander zu kämpfen.

Schwerpunkt: Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • erproben Ringen und Kämpfen in spielerischer Form • halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung 	<ul style="list-style-type: none"> • erproben Ringen und Kämpfen in spielerischer Form • halten vorgegebene Regeln ein und besprechen ihre Bedeutung

Schwerpunkt: Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen erproben und verändern	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • passen eingeführte Kampfformen sowie deren Regeln situations- und/oder bedürfnisgerecht an 	<ul style="list-style-type: none"> • erfinden, erproben und bewerten eigene Kampfformen und legen die Regeln fest

Schwerpunkt: Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • zeigen elementare technische Fertigkeiten und grundlegende taktische Fähigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • zeigen Bewegungssicherheit bei der Anwendung technischer Fertigkeiten und setzen taktische Fähigkeiten bewusst in Kampfformen ein

Schwerpunkt: In Kampfsituationen die Gegnerin bzw. den Gegner als Partnerin bzw. Partner achten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase: Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4: Die Schülerinnen und Schüler
<ul style="list-style-type: none"> • erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen der Gegnerin/des Gegners und gehen unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um 	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen und akzeptieren unterschiedliche Voraussetzungen der Gegnerin/des Gegners und gehen unter Einhaltung aller gelernten Regeln achtsam miteinander um