

**Bewegung und Sport**

# Elemente des Kompetenzaufbaus

<b>Kompetenzbereich</b>	BS.1 C	Laufen, Springen, Werfen Werfen	<b>Handlungs-/Themenaspekt</b>	
<b>Kompetenz</b>	1.	<b>Die Schülerinnen und Schüler können Gegenstände weit werfen, stossen, schleudern und kennen die leistungsbestimmenden Merkmale.</b>	Querverweise	<b>Querverweis</b>
		Werfen Die Schülerinnen und Schüler ...		
<b>Auftrag 1. Zyklus</b>	BS.1.C.1 <b>1</b>	1a » können Gegenstände in die Weite werfen.		<b>Kompetenzstufe</b>
		1b » können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen [Standwurf].		<b>Grundanspruch</b>
<b>Auftrag 2. Zyklus</b>	<b>2</b>	1c » können wichtige Merkmale der Wurftechnik mit 3-Schrittanlauf nennen und anwenden.		
<b>Auftrag 3. Zyklus</b>	<b>3</b>	1d » können einen Schleuderwurf aus dem Stand ausführen (z.B. zusammengeknotetes Seil).		
<b>Orientierungspunkt</b>	<b>3</b>	1e » können wichtige Merkmale der Wurftechnik mit 5-Schrittanlauf nennen und anwenden (z.B. Ball, Speer).		
		1f » können einen Gegenstand aus einer Drehung schleudern (z.B. Velopneu).		
		1g » können wichtige Merkmale des Werfens und Schleuderns bei Mitschülerinnen und Mitschülern beobachten und rückmelden.		
		1h » können wichtige Merkmale des Speerwerfens oder des Drehwerfens nennen und anwenden.		

Weitere Informationen zu den Elementen des Kompetenzaufbaus sind im Kapitel *Überblick* zu finden.

## Impressum

Herausgeber: Bildungsdepartement des Kantons Schwyz  
 Zu diesem Dokument: Lehrplan für die Volksschule des Kantons Schwyz  
 Titelbild: Mendel Perkins/iStock/Thinkstock  
 Copyright: Alle Rechte liegen beim Bildungsdepartement des Kantons Schwyz.  
 Internet: [www.lehrplan.ch](http://www.lehrplan.ch)

## Inhalt

---

BS.1	Laufen, Springen, Werfen	2
A	Laufen	2
B	Springen	4
C	Werfen	6
BS.2	Bewegen an Geräten	7
A	Grundbewegungen an Geräten	7
B	Beweglichkeit, Kraft und Körperspannung	10
BS.3	Darstellen und Tanzen	11
A	Körperwahrnehmung	11
B	Darstellen und Gestalten	12
C	Tanzen	13
BS.4	Spielen	15
A	Bewegungsspiele	15
B	Sportspiele	16
C	Kampfspiele	19
BS.5	Gleiten, Rollen, Fahren	20
BS.6	Bewegen im Wasser	22
A	Schwimmen	22
B	Ins Wasser springen und Tauchen	23
C	Sicherheit im Wasser	24


**BS.1** | **Laufen, Springen, Werfen**  
**A** | **Laufen**

**1. Die Schülerinnen und Schüler können schnell, rhythmisch, über Hindernisse, lang und sich orientierend laufen. Sie kennen die leistungsbestimmenden Merkmale und wissen, wie sie ihre Laufleistungen verbessern können.**

Querverweise  
 EZ - Räumliche Orientierung [4]  
 BNE - Gesundheit  
 EZ - Körper, Gesundheit und Motorik [1]


*Schnell Laufen*





BS.1.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	1a	» können schnell laufen (z.B. Fangspiele, auf ein Signal weglaufen).	
	1b	» können auf den Fussballen schnell laufen.	
	1c	» können aus verschiedenen Positionen schnell starten und eine kurze Strecke maximal schnell laufen.	
<b>2</b> ○	1d	» können wichtige Merkmale der Schnelllauftechnik nennen und anwenden.	
	1e	» können auf den Fussballen schnell über tiefe Hindernisse laufen.	
<b>3</b> ○	1f	» können auf den Fussballen schnell und rhythmisch über Hindernisse laufen.	
	1g	» können wichtige Merkmale der Schnelllauftechnik im Hürdenlauf anwenden.	

*Lange Laufen*

BS.1.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	2a	» können die eigene Anstrengung und Erholung wahrnehmen.	
	2b	» können nach kurzen Erholungspausen erneut intensiv laufen.	
	2c	» können nach einer intensiven Laufbelastung beschreiben, wie sich Anstrengung und Erholung im Körper anfühlen.	
<b>2</b> ○	2d	» können während einer längeren Laufbelastung die Laufgeschwindigkeit anpassen.	
	2e	» können ihr Alter in Minuten laufen und wissen, dass regelmässiges Trainieren für die Leistungssteigerung entscheidend ist.	
<b>3</b> ○	2f	» können ihr Alter in Minuten laufen. Sie können erklären, wie Ausdauer trainiert wird, und wissen, welche Prozesse im Körper ablaufen.	
	2g	» können verschiedene Ausdauertrainingsmethoden erklären, ausführen und ihre Leistungsentwicklung begründen.	

		<i>Sich-Orientieren</i>	
BS.1.A.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
<b>1</b> 	3a	» können sich in der Sporthalle und auf dem Pausenplatz selbstständig zurechtfinden.	
	3b	» können sich auf dem Schulgelände im Laufen orientieren.	
	3c	» können sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurechtfinden (z.B. Foto-OL, Schatzsuche, Schnitzeljagd).	NMG.8.5.c
<b>2</b> 	3d	» können sich beim Laufen auf dem Schulgelände mit einem Plan orientieren.	
	3e	» können sich beim Laufen in der Schulgemeinde mit einem Plan orientieren.	NMG.8.5.h
<b>3</b> 	3f	» können im Gelände oder im Wald eine Route mit einer Karte ablaufen.	RZG.4.3.b
	3g	» können erklären, worauf sie beim Orientieren mit der Karte achten und wenden dies im Orientierungslauf an.	

## BS.1 | Laufen, Springen, Werfen

### B | Springen


- 1. Die Schülerinnen und Schüler können vielseitig weit und hoch springen. Sie kennen die leistungsbestimmenden Merkmale und können ihre Leistung realistisch einschätzen.**

Querverweise  
EZ - Körper, Gesundheit und  
Motorik (1)

#### *Rhythmisch Springen*

BS.1.B.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	1a	» können rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfen, Hampelmann).	
	1b	» können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen).	
	1c	» können seilspringen.	
2	1d	» können verschiedene Tricks mit dem Seil springen (z.B. Kreuzen, Partnerformen).	
3	1e	» können verschiedene Hüpf- und Sprungfolgen ohne und mit Material kombinieren (z.B. Spring- und Schwungseil).	
	1f	» können Sprünge und Tricks den Mitschülerinnen und Mitschülern weitergeben.	

#### *Weit Springen*

BS.1.B.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	2a	» können einbeinig und beidbeinig in die Weite springen.	
	2b	» können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein abspringen (z.B. über einen Graben).	
2	2c	» können mit Mehrfachsprüngen eine Strecke springen.	
	2d	» können wichtige Merkmale der Weitsprungtechnik (Schrittsprung) nennen und mit dem rechten und linken Bein ab- und in die Weite springen.	
3	2e	» können die Anlaufgeschwindigkeit in einen weiten Sprung umsetzen.	
	2f	» können wichtige Merkmale der Weitsprungtechnik anwenden.	
	2g	» können wichtige Merkmale der Weitsprungtechnik bei Mitschülerinnen und Mitschülern beobachten und rückmelden.	

*Hoch Springen*

BS.1.B.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	3a	» können einbeinig und beidbeinig in die Höhe springen.	
	3b	» können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein über tiefe Hindernisse springen.	
<b>2</b> ○	3c	» können mit aufrechtem Oberkörper und deutlichem Schwungbeineinsatz mit dem rechten und linken Bein in die Höhe springen.	
	3d	» können wichtige Merkmale des Springens in die Höhe nennen, mit dem rechten und linken Bein abspringen und in einer Hochsprungtechnik in die Höhe springen (z.B. Schersprung).	
	3e	» können den Steigerungslauf in einen hohen Sprung umsetzen.	
<b>3</b> ○	3f	» können wichtige Merkmale einer Hochsprungtechnik (z.B. Fosbury-Flop) anwenden und die eigene Leistung realistisch einschätzen.	
	3g	» können wichtige Merkmale der Hochsprungtechnik bei Mitschülerinnen und Mitschülern beobachten und rückmelden.	

## BS.1 | Laufen, Springen, Werfen

### C | Werfen

1. Die Schülerinnen und Schüler können Gegenstände weit werfen, stossen, schleudern und kennen die leistungsbestimmenden Merkmale.		Querverweise
<i>Werfen</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
<b>1</b>	1a » können Gegenstände in die Weite werfen.	
	1b » können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf).	
<b>2</b>	1c » können wichtige Merkmale der Wurftechnik mit 3-Schrittanlauf nennen und anwenden.	
	1d » können einen Schleuderwurf aus dem Stand ausführen (z.B. zusammengeknottes	
<b>3</b>	1e » können wichtige Merkmale der Wurftechnik mit 5-Schrittanlauf nennen und anwenden (z.B. Ball, Speer).	
	1f » können einen Gegenstand aus einer Drehung schleudern (z.B. Velopneu).	
	1g » können wichtige Merkmale des Werfens und Schleuderns bei Mitschülerinnen und Mitschülern beobachten und rückmelden.	
	1h » können wichtige Merkmale des Speerwerfens oder des Drehwerfens nennen und anwenden.	
<i>Stossen</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
	2a » können einen Gegenstand mit einer Ganzkörperstreckung weit stossen (z.B. Medizinball).	
<b>3</b>	2b » können wichtige Merkmale der Kugelstosstechnik nennen und beim Stossen anwenden.	
	2c » können eine Kugel weit stossen und wichtige Merkmale bei Mitschülerinnen und Mitschülern beobachten und rückmelden.	


**BS.2** | **Bewegen an Geräten**  
**A** | **Grundbewegungen an Geräten**

**1. Die Schülerinnen und Schüler können Grundbewegungen wie Balancieren, Rollen-Drehen, Schaukeln-Schwingen, Springen, Stützen und Klettern verantwortungsbewusst ausführen. Sie kennen Qualitätsmerkmale und können einander helfen und sichern.**

Querverweise  
 EZ - Lernen und Reflexion (7)  
 BNE - Gesundheit  
 EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)


*Balancieren*

BS.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	1a	» können auf einer schmalen Unterlage balancieren (z.B. über Langbank gehen).	
	1b	» können auf einer schmalen Unterlage auf verschiedene Arten balancieren (z.B. rückwärts, seitwärts, mit Drehung).	
	1c	» können auf labilen Geräten balancieren (z.B. Stelzen, Wippe, Balancebrett, Pedalo).	
<b>2</b>	1d	» können auf Geräten unter erschwerten Bedingungen balancieren (z.B. schmaler, labiler, höher, mit Zusatzaufgabe).	
	1e	» können eine Bewegungsfolge zum Balancieren ausführen.	
<b>3</b>	1f	» können auf schwierigen, anspruchsvollen Geräten balancieren (z.B. Slackline).	

*Rollen und Drehen*


BS.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	2a	» können auf einer schiefen Ebene rollen und drehen.	
	2b	» können eine Rolle vorwärts ausführen.	
	2c	» können an verschiedenen Geräten rollen und drehen (vorwärts, rückwärts, seitwärts).	
<b>2</b>	2d	» können Roll- und Drehbewegungen ausführen (z.B. Rad, Drehen an den Ringen, Felgaufschwung).	
	2e	» können eine Bewegungsfolge zum Rollen-Drehen ausführen.	
<b>3</b>	2f	» können Roll- und Drehbewegungen unter erschwerten Bedingungen ausführen (z.B. Rolle vorwärts mit Minitrampolin auf den Mattentisch, Handstand abrollen).	
	2g	» können Roll- oder Drehbewegungen mit Flugphase kontrolliert ausführen (z.B. Salto vorwärts).	

*Schaukeln und Schwingen*

BS.2.A.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	3a	» können an und auf verschiedenen Geräten schaukeln.	
	3b	» können im Schaukeln und Schwingen den Umkehrpunkt wahrnehmen (z.B. Schaukeln an den Ringen).	
	3c	» können rhythmisch an den Ringen schaukeln.	
2	3d	» können das Schaukeln und Schwingen mit Elementen ergänzen (z.B. halbe Drehung an den Ringen, Grätschitz am Barren).	
3	3e	» können eine Bewegungsfolge zum Schaukeln (z.B. an den Ringen) oder zum Schwingen (z.B. am Barren) ausführen.	
	3f	» können eine Bewegungsfolge unter erschwerten Bedingungen ausführen (z.B. synchron, zu Musik).	

*Springen, Stützen und Klettern*

BS.2.A.1


Die Schülerinnen und Schüler ...





1	4a	» können sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen.	
	4b	» können kontrolliert niederspringen.	
	4c	» können beidbeinig vom Sprunggerät (z.B. Reutherbrett, Minitrampolin) abspringen und kontrolliert landen.	
	4d	» können verschiedene Hindernisse in einer Folge stützend und kletternd bewältigen (z.B. Barren, Bock, Sprossenwand, Kasten).	
2	4e	» können kraftvoll vom Sprunggerät abspringen, im Flug Bewegungen ausführen (z.B. Streck sprung, Grätsche) und kontrolliert landen.	
3	4f	» können eine Folge von Hindernissen ökonomisch überwinden.	
	4g	» können das Überwinden von Hindernissen variabel gestalten.	
	4h	» können Überkopf-Stützsprünge ausführen (z.B. Hochwende, Handstandüberschlag).	

*Wagnis und Verantwortung*

BS.2.A.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

1	5a	» können Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen (z.B. Freude, Angst).	
	5b	» können Wagnissituationen unter Anleitung reflektieren (z.B. Risiko einschätzen).	
2	5c	» können sich in Wagnissituationen realistisch einschätzen.	
3	5d	» können in Wagnissituationen verantwortungsbewusst handeln.	
	5e	» können den anderen und sich selbst gegenüber verantwortungsbewusst handeln.	

		<i>Helfen, Sichern und Kooperieren</i>	
BS.2.A.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
<b>1</b> 	6a	» können einander führen (z.B. mit taktilen, akustischen, visuellen Signalen).	
	6b	» können einander korrekt und sicher tragen.	
	6c	» können Geräte benennen, korrekt transportieren und nach Plan aufbauen.	
<b>2</b> 	6d	» können sich bei Bewegungsaufgaben helfen und sichern (z.B. Handstand, Partner- und Gruppenakrobatik).	
	6e	» können Hilfsgriffe und Sicherheitsmassnahmen situationsgerecht anwenden.	
<b>3</b> 	6f	» können Bewegungsfolgen an Gerätekombinationen in der Gruppe gestalten und präsentieren.	

**BS.2** | **Bewegen an Geräten**  
**B** | **Beweglichkeit, Kraft und Körperspannung**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können Körperspannung aufbauen, ihren Körper stützen und die Gelenke in funktionellem Umfang bewegen. Sie wissen, wie sie Beweglichkeit und Kraft trainieren können.</b></p>		<p>Querverweise EZ - Wahrnehmung (2)</p>
<p><i>Beweglichkeit und Kraft</i></p>		
<p>BS.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
1	1a	» können den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen.
	1b	» können den Bewegungsumfang der Gelenke ausnützen sowie den Körper stützen (z.B. im Liegestütz vorlings und rücklings).
	1c	» können den gespannten Körper auf den Händen stützen (z.B. Handstand mit Hilfe).
2	1d	» können unter Anleitung Beweglichkeit und Kraft erhalten und steigern.
3	1e	» können Trainingsgrundsätze für das Verbessern der Beweglichkeit und das Steigern der Kraft erklären und anwenden.
	1f	» können selbstständig Beweglichkeit und Kraft trainieren.
<p><i>Körperspannung</i></p>		
<p>BS.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
1	2a	» können den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen (z.B. Marionette).
	2b	» können den Körper in statischen I-Posen anspannen (z.B. Brett am Boden).
2	2c	» können die Kernposen (C+, C-, I) in Bewegung gezielt anwenden (z.B. beim Schaukeln an den Ringen, Strecksprung).
3	2d	» können den Körper in Bewegungsabläufen im richtigen Moment anspannen und entspannen.

**BS.3** | Darstellen und Tanzen  
**A** | Körperwahrnehmung





**1. Die Schülerinnen und Schüler können ihren Körper wahrnehmen, gezielt steuern und sich in der Bewegungsausführung korrigieren.**

Querverweise  
 EZ - Wahrnehmung (2)  
 EZ - Räumliche Orientierung (4)

*Körperwahrnehmung*

Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.3.A.1

<b>1</b> 	a	» können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär) sowie Körperteile unterscheiden und benennen.	MU.3.A.1.a	
	b	» können die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen (z.B. Aufstellung auf einer Linie, im Kreis, in versetzten Reihen).	MU.3.A.1.c	
<b>2</b> 	c	» können Körperteile gezielt steuern.		
	d	» können Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen (z.B. Korrekturen umsetzen).		
	e	» können Körperteile isoliert bewegen (z.B. Schultern, Kopf, Hüfte).		
<b>3</b> 	f	» können auf die Qualität der Bewegung und auf die Körperhaltung achten (Wie stehe ich? Wie fühlt sich die Bewegung an?).		
	g	» können sich in der Bewegungsausführung spüren und korrigieren.		
	h	» können ein Verständnis für den Zusammenhang von Steuerung und Bewegungsqualität entwickeln.		

**BS.3** | Darstellen und Tanzen  
**B** | Darstellen und Gestalten


**1. Die Schülerinnen und Schüler können sich mit dem Körper und mit Materialien ausdrücken, eine Bewegungsfolge choreografieren und präsentieren.**

Querverweise  
 EZ - Sprache und Kommunikation (8)  
 EZ - Fantasie und Kreativität (6)  
 MU.3.B.1

*Darstellen*

BS.3.B.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	1a	» können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele).	
	1b	» können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben (z.B. Pantomime).	
	1c	» können Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden.	
2	1d	» können Bewegungen verbinden und ausdrucksvoll gestalten.	
	1e	» können eine Bewegungsfolge nach den Kriterien Raum, Zeit und Energie variieren und gestalten.	
3	1f	» können eine Bewegungsfolge choreografieren und präsentieren.	

*Bewegungskunststücke*

BS.3.B.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

1	2a	» können einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen (z.B. Ballon in der Luft halten, Reif drehen).	
	2b	» können einen Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen und fangen (z.B. Sandsäckli, Jonglierball).	
	2c	» können Bewegungsformen mit verschiedenen Materialien ausführen (z.B. Seil, Reif, Zeitung).	
2	2d	» können Bewegungskunststücke mit Material präsentieren (z.B. mit Ball, Diabolo, Band).	
	2e	» können eine Folge von Bewegungskunststücken ausführen (mit drei Bällen jonglieren).	
3	2f	» können eine Folge von Bewegungskunststücken choreografieren und präsentieren (z.B. mit Musik).	
	2g	» können Bewegungskunststücke vermitteln.	

**BS.3** | Darstellen und Tanzen  
**C** | Tanzen





**1. Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungsmuster erkennen, Bewegungsfolgen und Tänze zu Musik rhythmisch gestalten und wiedergeben. Sie gehen respektvoll miteinander um.**

Querverweise  
EZ - Wahrnehmung (2)  
MU.3.C.1

*Rhythmisch Bewegen*

BS.3.C.1






Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> 	1a	» können ihre Bewegungen der Musik anpassen (z.B. Tempo, Bewegungsumfang).	
	1b	» können sich im Metrum bewegen (z.B. im Puls laufen, springen).	
<b>2</b> 	1c	» können sich zu akzentuierter Musik im Rhythmus bewegen (z.B. gehen, laufen, hüpfen).	
<b>3</b> 	1d	» können verschiedene Taktarten und Musikstile rhythmisch interpretieren.	
	1e	» können die Struktur der Musik erkennen und dazu eine eigene Bewegungsfolge erarbeiten.	

*Tanzen*

BS.3.C.1




Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> 	2a	» können sich gegensätzlich bewegen (z.B. leicht/schwer, schnell/langsam, hoch/tief).	
	2b	» können sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen (z.B. gehend, laufend, hüpfend).	
<b>2</b> 	2c	» können tanzspezifische Bewegungen (z.B. drehen, springen) unter Einbezug der Raumwege ausführen (z.B. vorwärts, rückwärts, diagonal, Platzwechsel).	
	2d	» können tanzspezifische Bewegungsmuster zu Bewegungsfolgen verbinden und tanzen (z.B. Volkstanz).	
<b>3</b> 	2e	» können Bewegungsmuster aus verschiedenen Tanzstilen erkennen und tanzen (z.B. Streetdance, Rock'n'Roll, Standardtänze).	
	2f	» können sich Tanzchoreographien einprägen und präsentieren.	
<b>3</b> 	2g	» können den Körper als Ausdrucks-, Darstellungs- und Kommunikationsmittel einsetzen (z.B. Improvisationstanz).	

*Respektvoller Umgang*

BS.3.C.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> 	3a	» können sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten.	
	3b	» können den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen.	
<b>2</b> 	3c	» können dem Bewegungsausdruck von anderen respektvoll begegnen.	


Querverweise

3

3d » können in Gestaltungsprozessen respektvoll miteinander umgehen.



**BS.4** | **Spiele**  
**A** | **Bewegungsspiele**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.</b></p> <p><i>Spiele, Weiterentwickeln, Erfinden</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise                  EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)</p>	
<p>BS.4.A.1</p>			
1	a	» können vorgegebene Rollen in Spielen erkennen (z.B. Fänger und Verfolgte).	
	b	» können in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele, Platzsuchspiele).	
2	c	» können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer).	
	d	» können Spiele unter den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team, Rollen verändern und selbstständig spielen.	
3	e	» können faires Verhalten und Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren.	
	f	» können Spiele weiterentwickeln, erfinden (z.B. Spielidee, Regeln, Material), selbstständig und fair spielen.	
	g	» können Konflikte im Spiel konstruktiv bearbeiten und bewältigen.	

**BS.4** | **Spiele**  
**B** | **Sportspiele**


**1. Die Schülerinnen und Schüler können technische und taktische Handlungsmuster in verschiedenen Sportspielen anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.**

Querverweise  
EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)

*Annehmen und Abspielen*

BS.4.B.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	1a	» können Gegenstände annehmen und wegspielen (z.B. aufwerfen, zuwerfen, aufspielen, fangen).	
	1b	» können im Laufen einen Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen (mit Hand, Fuss, Schläger, Stock).	
	1c	» können in Spielsituationen (z.B. Schnappball, Schnurball) in kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (z.B. zuspielen und annehmen).	
<b>2</b> ○	1d	» können in kleinen Teamspielen den Ball oder das Spielobjekt annehmen und abspielen (z.B. Linienball, Wandball, Königsball, GOBA).	
	1e	» können in vereinfachten Sportspielen (z.B. bzgl. Regeln, Team- und Feldgrösse) den Ball oder das Spielobjekt annehmen und abspielen.	
<b>3</b> ○	1f	» können in Sportspielen den Ball oder das Spielobjekt situationsgerecht annehmen und abspielen (z.B. Basketball, Handball, Fussball, Unihockey, Volleyball, Badminton, Ultimate).	

*Ball/Spielobjekt führen*

BS.4.B.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	2a	» können den Ball oder das Spielobjekt führen (z.B. mit Hand, Fuss, Stock).	
	2b	» können den Ball oder das Spielobjekt nebeneinander führen (z.B. mehrere Spieler führen den Ball im gleichen Feld).	
<b>2</b> ○	2c	» können den Ball oder das Spielobjekt in kleinen Spielen führen.	
<b>3</b> ○	2d	» können den Ball oder das Spielobjekt in Sportspielen kontrolliert führen.	
	2e	» können den Ball oder das Spielobjekt dribbeln und dabei Täuschungen einsetzen.	

*Ziel treffen*

BS.4.B.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

1	3a	» können aus dem Stand ein Ziel treffen (z.B. Rollmops, Wurfstationen).	
	3b	» können aus dem Lauf ein Ziel treffen.	
2	3c	» können im Spiel ein Ziel treffen.	
3	3d	» können trotz gegnerischer Beeinflussung ein Ziel treffen.	

*Taktik*

BS.4.B.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	4a	» können Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspielen).	
	4b	» können sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball).	
2	4c	» können den Weg des Balls oder des Spielobjekts und den freien Raum erkennen (z.B. freilaufen, anbieten, in den freien Raum spielen).	
	4d	» können sich in der Abwehr richtig positionieren (z.B. Personendeckung) und den freien Raum verteidigen.	
3	4e	» können taktische Handlungsmuster in Sportspielen anwenden (z.B. Doppelpass, 2 gegen 1, sich sinnvoll positionieren).	
	4f	» können Spielsituationen analysieren und Lösungen finden.	

*Regeln*

BS.4.B.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	5a	» können Regeln nennen.	
	5b	» können Regeln einhalten.	
	5c	» können Regeln beim Spielen in kleinen Gruppen umsetzen.	
2	5d	» können Mit- und Gegenspieler respektieren und zeitweise ohne Schiedsrichter spielen.	
3	5e	» können wichtige Regeln der Sportspiele erklären, selbstständig und fair spielen.	
	5f	» können Konflikte im Spiel bearbeiten und bewältigen.	


*Emotionen*

BS.4.B.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b> ○	6a	» können eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg).	
	6b	» können eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage).	
<b>2</b> ○	6c	» können Emotionen unter Anleitung reflektieren (z.B. Teambildung).	
	6d	» können Emotionen kontrollieren (z.B. Schiedsrichterentscheide akzeptieren).	
<b>3</b> ○	6e	» können Emotionen selbstständig reflektieren (z.B. Umgang mit Aggressivität).	
	6f	» können bewusst mit Emotionen umgehen.	

**BS.4** | **Spielen**  
**C** | **Kampfsportspiele**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können gewandt und mit Strategie fair kämpfen.</b></p> <p><i>Kämpfen</i></p> <p>BS.4.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise                  BNE - Gesundheit                  EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)</p>
<p><b>2</b></p> <p>○</p>	<p>1a » können das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen.</p>	
	<p>1b » können Bewegungen des Gegenübers in Kampfsportspielen wahrnehmen und darauf reagieren.</p>	
	<p>1c » können rund und rückwärts abrollen, um Verletzungen zu vermeiden.</p>	
<p><b>3</b></p> <p>○</p>	<p>1d » können Kraft und Strategie im Kampfsportspiel gezielt einsetzen (z.B. offensiv: das Gegenüber in Bedrängnis bringen; defensiv: sich dem Gegenüber entziehen).</p>	
	<p><i>Regeln</i></p> <p>BS.4.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	
<p><b>1</b></p> <p>○</p>	<p>2a » können Berührungen zulassen.</p>	
	<p>2b » können Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen.</p>	
<p><b>2</b></p> <p>○</p>	<p>2c » können Rituale und Regeln in Kampfsportspielen nennen und einhalten.</p>	
	<p>2d » können das Gegenüber beim Kampfsportspiel respektieren (z.B. tue nie jemandem weh).</p>	
	<p>2e » können gefährliche Aktionen nennen und verzichten auf deren Anwendung (z.B. Hebelgriffe, Würgen).</p>	
<p><b>3</b></p> <p>○</p>	<p>2f » können ohne Schiedsrichter fair kämpfen, ohne das Gegenüber zu verletzen.</p>	

BS.5 | Gleiten, Rollen, Fahren


**1. Die Schülerinnen und Schüler können verantwortungsbewusst auf verschiedenen Unterlagen gleiten, rollen und fahren.**

Querverweise  
BNE - Gesundheit  
EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)

*Rollen und Fahren*

BS.5.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	1a	» können in einer geschützten, sicheren Umgebung auf Rollgeräten fahren (z.B. Rollbrett).	
	1b	» können auf Rollgeräten Hindernisse umfahren und sicher bremsen (z.B. Trottinett).	
2	1c	» können sicher mit dem Fahrrad auf der Strasse fahren (z.B. einhändig, mit kontrolliertem Tempo, Blick zurück).	NMG.8.5.g
3	1d	» können sich auf einem Rollgerät situationsangepasst fortbewegen (z.B. Inlineskates, Skateboard, Fahrrad).	

*Gleiten*

BS.5.1


Die Schülerinnen und Schüler ...

1	2a	» können in verschiedenen Körperpositionen rutschen (z.B. auf Rutschbahn).	
	2b	» können mit gleitenden Geräten kontrolliert rutschen (z.B. Teppichresten, Plastiksack, Tellerschlitzen).	
2	2c	» können sich auf gleitenden Geräten fortbewegen (z.B. Snowboard, Ski, Schlittschuhe).	
3	2d	» können Kernbewegungen (Drehen, Beugen/Strecken, Kippen/Knicken) auf gleitenden Geräten ausführen.	
	2e	» können Kernbewegungen (Drehen, Beugen/Strecken, Kippen/Knicken) auf gleitenden Geräten variieren (z.B. rückwärts fahren).	

*Sicherheit und Verantwortung*

BS.5.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

1	3a	» können sich bei unterschiedlicher Witterung und Bodenbeschaffenheit sicher in der Natur bewegen.	
	3b	» können vorgegebene Sicherheitsregeln einhalten.	
	3c	» können Gefahrensituationen erkennen (z.B. Kuppen, Kreuzungen, andere Personen).	
2	3d	» können ihr Leistungsvermögen realistisch einschätzen und kennen die Bedeutung der Schutzausrüstung.	
	3e	» können Richtlinien zur Sicherheit benennen und beachten (z.B. Verkehrsregeln, FIS- und SKUS-Regeln).	
	3f	» können Gefahrensituationen beurteilen und angepasst handeln.	

		Querverweise
3 ○	3g	» können Strategien anwenden, um Gefahrensituationen zu vermeiden und wissen, wie sie im Notfall handeln.
	3h	» können der Natur, den anderen und sich selbst gegenüber verantwortungsbewusst handeln.
		BNE - Natürliche Umwelt und Ressourcen

**BS.6** | **Bewegen im Wasser**  
**A** | **Schwimmen**

**1. Die Schülerinnen und Schüler können sicher schwimmen. Sie kennen technische Merkmale verschiedener Schwimmtechniken und wenden sie an.**

Querverweise  
 EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)

*Schwimmen*


BS.6.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	a	» können sich im brusttiefen Wasser frei bewegen und spielen.	
	b	» können die Kernelemente Atmen, Schweben, Gleiten und Antreiben in verschiedenen Situationen anwenden.	
	c	» können sich eine Minute an Ort über Wasser halten (Wassersicherheitscheck WSC).	
<b>2</b>	d	» können in frei gewählter Technik 50m schwimmen (Wassersicherheitscheck WSC).	
	e	» können die Kernbewegungen (Körperbewegung, Armzug, Beinschlag, Atmung) beim Rücken- und Brustcrawl anwenden.	
	f	» können die Kernbewegungen beim Brustgleichschlag anwenden.	
	g	» können wichtige Merkmale je einer Wechselschlag- und Gleichschlagtechnik nennen und auf einer Strecke von 50m anwenden.	
<b>3</b>	h	» können in frei gewählter Technik 100m schwimmen.	
	i	» können eine lange Strecke in freier Technik schwimmen (z.B. Schwimme dein Alter in Minuten).	
	j	» können wichtige Merkmale verschiedener Schwimmtechniken nennen und anwenden.	
	k	» können Techniken aus anderen Schwimmsportarten anwenden (z.B. Synchronschwimmen, Wasserball).	

**BS.6** | **Bewegen im Wasser**  
**B** | **Ins Wasser springen und Tauchen**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können fuss- und kopfwärts ins Wasser springen und tauchen.</b></p> <p><i>Ins Wasser springen und Tauchen</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise</p>
<p>BS.6.B.1</p>		
<p><b>1</b></p>	a	» können fusswärts ins brusttiefe Wasser springen.
	b	» können kurze Zeit unter Wasser bleiben und dabei ausatmen.
	c	» können ins tiefe Wasser springen und vollständig untertauchen.
	d	» können unter Wasser die Augen offen halten und Gegenstände im brusttiefen Wasser ertauchen.
<p><b>2</b></p>	e	» können ins tiefe Wasser rollen (Wassersicherheitscheck WSC).
	f	» können eine kurze Strecke mit wenigen Zügen tauchen.
<p><b>3</b></p>	g	» können kopfwärts ins tiefe Wasser springen und tiefer als die Körpergrösse abtauchen.
	h	» können verschiedene Sprünge aus unterschiedlicher Höhe ausführen.
	i	» können beim Tauchen in die Tiefe den Druckausgleich anwenden.

**BS.6** | **Bewegen im Wasser**  
**C** | **Sicherheit im Wasser**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können eine Situation im, am und auf dem Wasser bezüglich Sicherheit einschätzen und in Gefahrensituationen verantwortungsbewusst handeln.</b></p>		<p>Querverweise                  EZ - Lernen und Reflexion (7)                  BNE - Gesundheit</p>	
<p><i>Sicherheit</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p>BS.6.C.1</p>			
<p><b>1</b></p>	1a	» können Gefahren im, am und auf dem Wasser nennen.	
	1b	» können Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln unter Aufsicht einhalten (z.B. Wassertiefe einschätzen).	
<p><b>2</b></p>	1c	» können sich in Gefahrensituationen realistisch einschätzen und diese vermeiden.	
	1d	» können die Bade- und Tauchregeln einhalten (z.B. tauche nie alleine).	
	1e	» können in Gefahrensituationen verantwortungsbewusst handeln.	
<p><b>3</b></p>	1f	» können andere auf das Einhalten von Bade- und Tauchregeln aufmerksam machen.	
	1g	» können sich selbst und anderen gegenüber verantwortungsbewusst handeln.	
	1h	» können Ertrinkungsursachen nennen.	
<p><i>Alarmieren und Retten</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p>BS.6.C.1</p>			
<p><b>1</b></p>	2a	» können auf Anweisung Alarm auslösen.	
<p><b>2</b></p>	2b	» erkennen, wenn eine Person in einer Notlage ist und können Alarm auslösen.	
<p><b>3</b></p>	2c	» können Notsituationen erkennen und sinnvolle Massnahmen ergreifen.	
	2d	» können grundlegende Techniken des Rettens (z.B. Nacken- und Nackenstirngriff) anwenden.	