

Lehrpläne 2023

Bewegung und Sport

FI Mag. Sonja Spindelhofer

sonja.spindelhofer@bildung-wien.gv.at

01 - 52525 / 77 242

www.paedagogikpaket.at

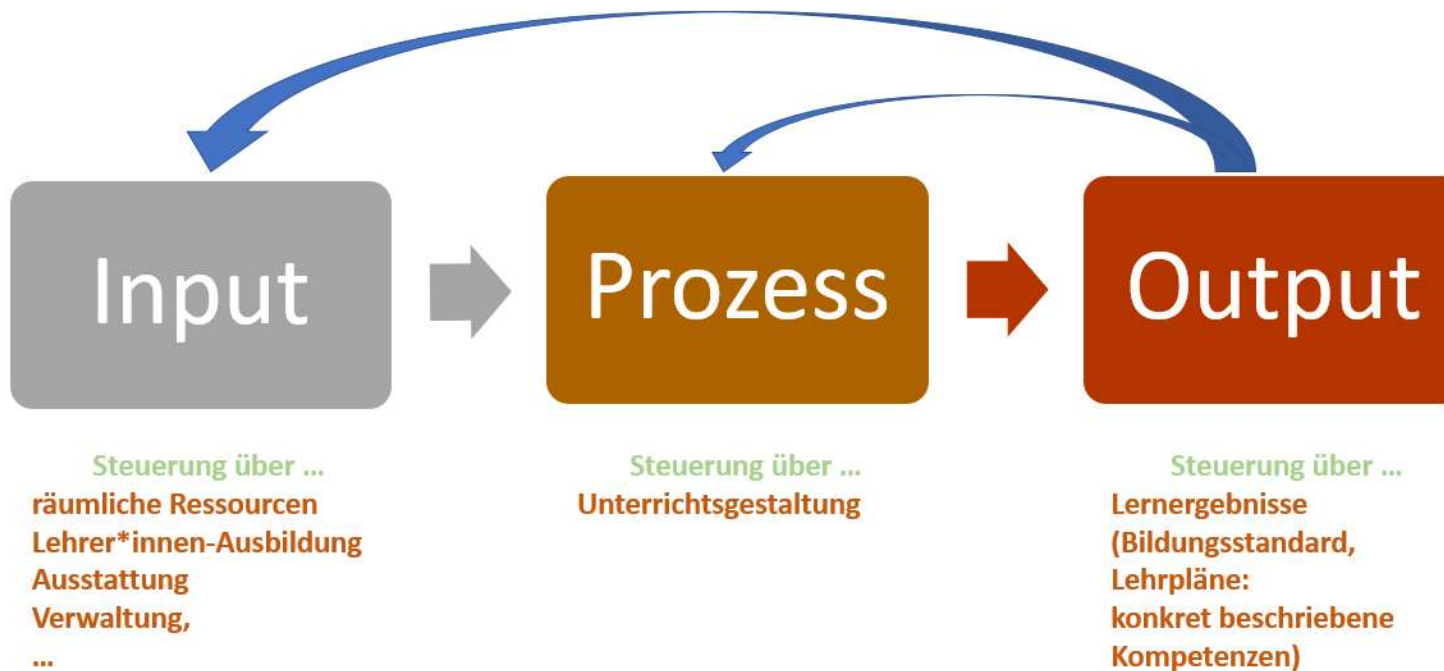
Lehrplanentwicklung

- 9.8.2016 Lehrplan-BESP Sek II erlassen (Inkrafttreten 1.9.2016)
- 26.4.2016 Arbeitsbeginn an Lehrplan-BESP Sek I
- 10.2016 Lehrplan-BESP Sek I fertig (gepl. Inkrafttreten 1.9.2017)
- 23.10.2017 fertiger Lehrplantext BESP-Sek I aus Logistik zurück
- 30.4.2018 Ministerratsvortrag mit Pädagogikpaket (Lehrpläne, Leistungsbeurteilung)
- 21.1.2019 Neustart Lehrplanentwicklung (Projekt Lehrpläne 2020), kollegiales Feedback, zentrale fachliche Kompetenzen
- 16.6.2019 Lehrplan-BESP Sek I fertig
- 2020 Anwendungsbereich statt Lehrstoff
- 2.1.2023 Lehrpläne Sek I erlassen
- 1.9.2023 Inkrafttreten Lehrpläne Sek I

Inhalte der Lehrplanverordnung

- **Erster Teil:** Allgemeines Bildungsziel
- **Zweiter Teil:** Kompetenzorientierung
- **Dritter Teil:** Allgemeine didaktische Grundsätze
- **Vierter Teil:** Übergreifende Themen
- **Fünfter Teil:** Organisatorischer Rahmen
- **Sechster Teil:** Stundentafeln
- **Siebter Teil:** Lehrpläne für den Religionsunterricht
- **Achter Teil:** Lehrpläne der einzelnen Unterrichtsgegenstände
(= **Fachlehrpläne**)

Lehrpläne – Paradigmenwechsel: Outcome-Steuerung



Lehrpläne 2000 – Sekundarstufe I

Gliederung:

- Bildungs- und Lehraufgabe
 - Beitrag zu den Aufgabenbereichen der Schule
 - Beiträge zu den Bildungsbereichen
- Didaktische Grundsätze
- Lehrstoff
 - Unterscheidung 1./2. und 3./4. Klassen
 - Unterscheidung Kern- und Erweiterungsbereich
 - Bewegungshandlungen
 - Grundlagen zum Bewegungshandeln
 - Könnens- und leistungsorientierte Bewegungshandlungen
 - Spielerische Bewegungshandlungen
 - Gestaltende und darstellende Bewegungshandlungen
 - Gesundheitsorientiert-ausgleichende Bewegungshandlungen
 - Erlebnisorientierte Bewegungshandlungen
 - Inhaltsorientierte Formulierungen wie „*Vielfältige motorische Aktivitäten.*“

Gliederung:

- Bildungs- und Lehraufgabe
- Didaktische Grundsätze
- Zentrale fachliche Konzepte
 - Mensch und Bewegungswelt
 - Sport und Sinn
 - Mensch und Gesellschaft
- Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche
- Kompetenzbeschreibungen und Anwendungsbereiche, Lehrstoff
 - Jahrgangsweise formuliert (kl. klassenübergreifender Bereich)
 - Kompetenzbereiche
 - Fachkompetenz
 - Methodenkompetenz
 - Sozialkompetenz
 - Selbstkompetenz
 - Ergebnisorientierte Formulierungen wie „*Die Schüler/innen können...*“

Struktur des Lehrplans:

Die Bildungs- und Lehraufgabe beschreibt die Ziele des Unterrichts und nennt die Bedeutung von Bewegung und Sport für die Schüler/innen

In den **Didaktischen Grundsätzen** finden sich Richtlinien für die Unterrichtsgestaltung und Schulorganisatorische Hinweise, z.B.

- Im Rahmen von **Schulveranstaltungen** soll ein vertiefender Kompetenzerwerb gezielt und inhaltsbezogen erfolgen
- Zur Unterstützung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs sind Erfahrungen aus der **Teilnahme an Sportfesten und Schulwettkämpfen** hinsichtlich ihrer Möglichkeiten und Grenzen zu reflektieren
- Eine **Abstimmung im Fachteam** zur weiteren Konkretisierung/Umsetzung des Lehrplans über alle Klassen ist vorzunehmen
- Impulse zur Nutzung weiterer Bewegungsangebote im Sinne einer **bewegungsorientierten Schulkultur** sind in der Schule einzubringen

Zentrale fachliche Konzepte bilden Betrachtungsperspektiven auf den Unterrichtsgegenstand „Bewegung und Sport“ ab und bieten Leitideen und Strukturen

- Mensch und Bewegungswelt
- Sport und Sinn
- Mensch und Gesellschaft

Struktur des Lehrplans:

Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche

Der Lehrplan der Sekundarstufe I basiert auf einem übergeordneten Bildungsstandard mit einem zweidimensionalen Kompetenzmodell für Bewegung und Sport:

- **Handlungsdimensionen**
- **Inhaltsdimensionen (konkrete Schulsportarten und Sinndimensionen)**

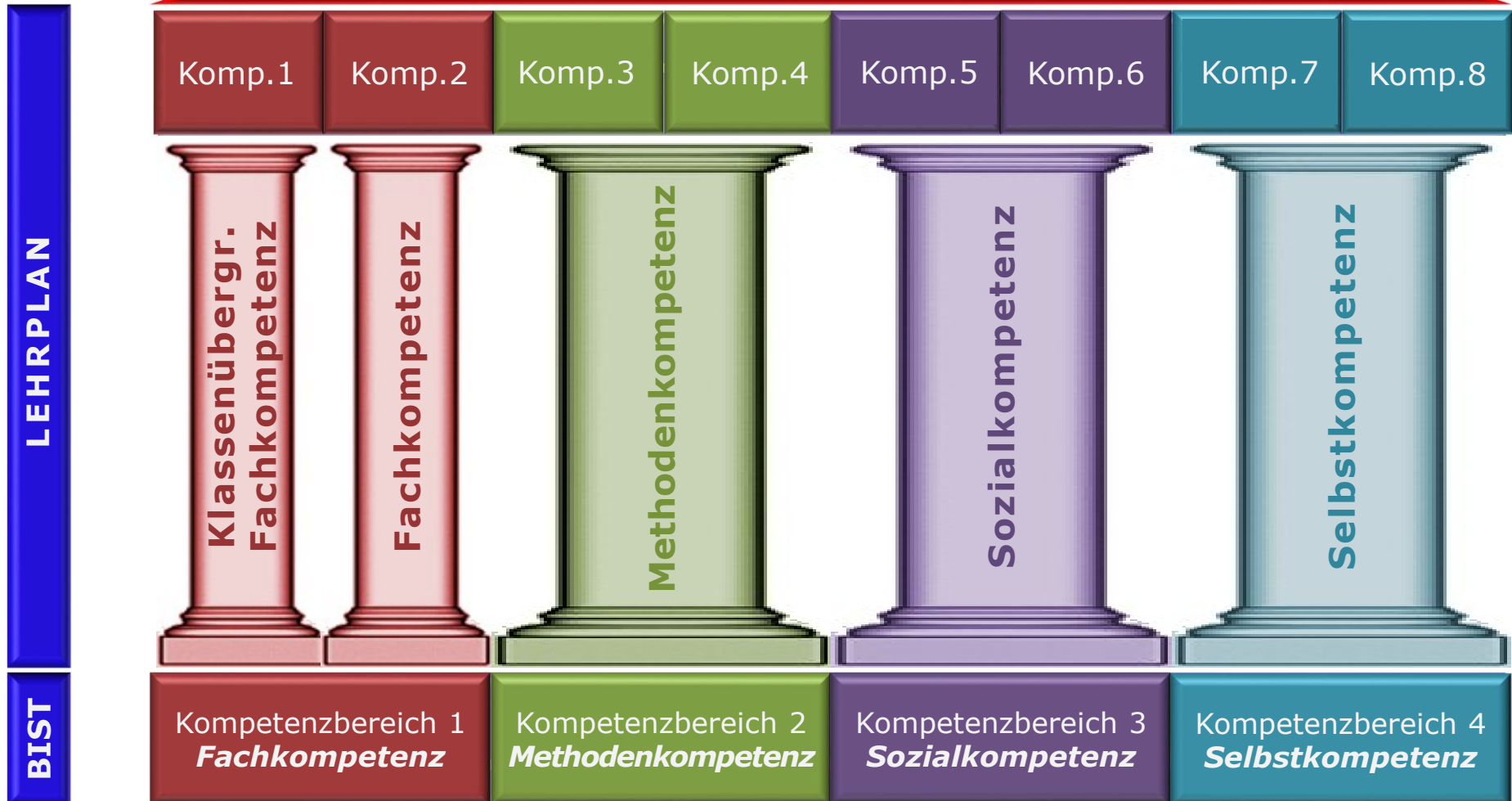
	Motorische Fähigkeiten	Gesundheit	Turnen	Leichtathletik	Schwimmen	Sportspiele	Gymnastik, Akrobatik, Tanz	Roll- und Gleitsportarten	Zweikämpfe	Weitere Sportarten
Fachkompetenz										
Methodenkompetenz										
Sozialkompetenz										
Selbstkompetenz										

Übergreifende Themen (ehem. „Unterrichtsprinzipien“)

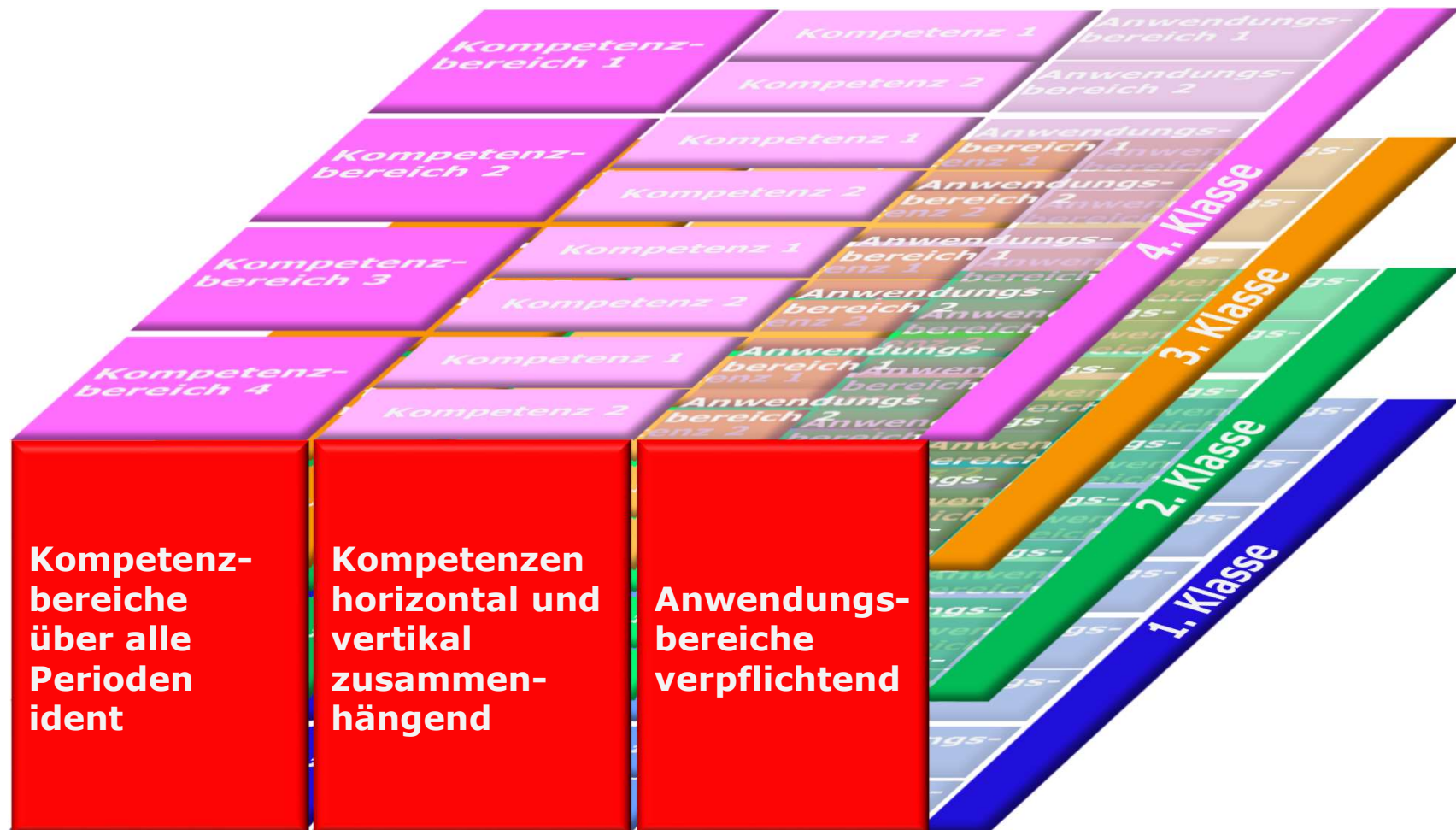
Querverweise auf folgende übergreifende Themen:

1. Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung
2. Entrepreneurship Education
3. Gesundheitsförderung
4. Informatische Bildung
5. Interkulturelle Bildung
6. Medienbildung
7. Politische Bildung
8. Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung
9. Sexualpädagogik
10. Sprachliche Bildung und Lesen
11. Umweltbildung
12. Verkehrs- und Mobilitätsbildung
13. Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher/innenbildung

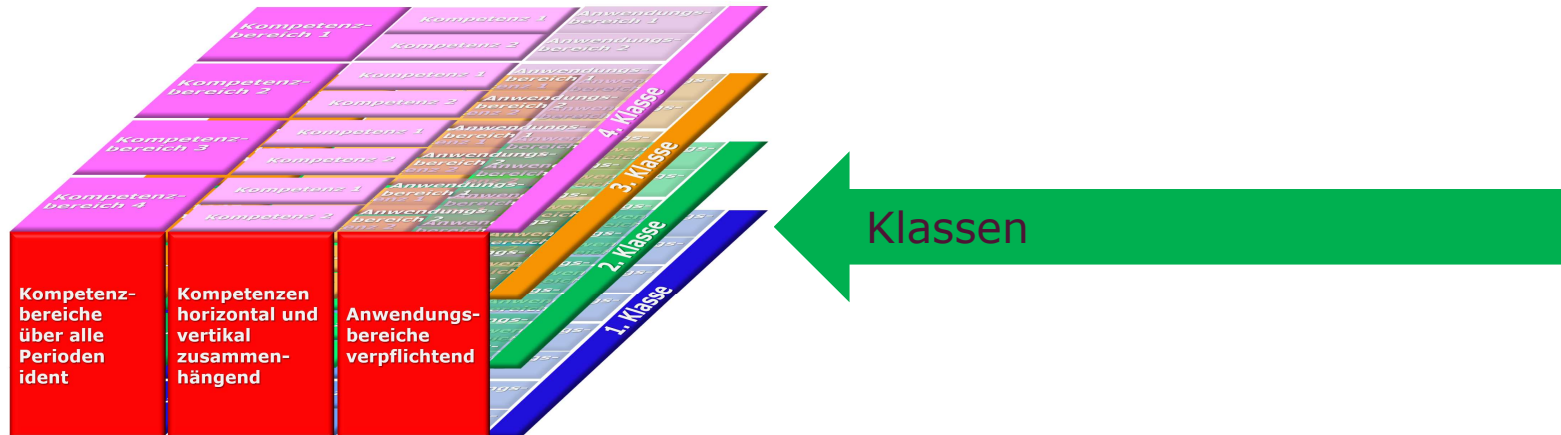
Persönlichkeit des Schülers / der Schülerin



Lehrplan Bewegung & Sport (Sek. I)



Horizontale Betrachtung



1. Klasse bis 4. Klasse

**Kompetenzbereiche /
Kompetenzgliederung**

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

Anwendungsbereich

Klassenübergreifende Fachkompetenz

ihre individuellen koordinativen und konditionellen
Fähigkeiten und Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen
altersadäquat zeigen..

1. Klasse / 5. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Fachkompetenz		
Bewegungs- und Sportspiele	im Rahmen kleiner Bewegungs- und Sportspiele grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik, Taktik und Anwenden von Regeln demonstrieren und Wissen dazu wiedergeben.	<ul style="list-style-type: none">– Spielobjekte annehmen, zuspieren und führen sowie damit ein Ziel treffen (Technik).– Bewegungen von Mitspielerinnen und Mitspielern erkennen und darauf reagieren (Taktik).
Leichtathletik	grundlegende Bewegungsfertigkeiten in den Bereichen Laufen, Springen, Werfen/Stoßen ausführen und Technikmerkmale beschreiben.	
Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	grundlegende rhythmische und kreative Bewegungen in den Bereichen Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste ausführen.	<ul style="list-style-type: none">– Rhythmen erkennen und in Bewegung umsetzen sowie vorgegebene Bewegungen rhythmisch nachmachen.– sich durch einfache Tanzformen und Bewegungskünste ausdrücken.
Zweikämpfe/Selbstverteidigung	grundlegende Gewandtheit in Zweikämpfen/Selbstverteidigung umsetzen.	<ul style="list-style-type: none">– Körperkräfte und deren Wirkung (Macht und Gewalt) erkennen.– Grenzen erkennen und setzen; Stopp-Signale setzen und beachten.
Turnen	turnerische Grundfertigkeiten in vielfältigen Bewegungssituationen ausführen und beschreiben.	<ul style="list-style-type: none">– vielfältige Bewegungsformen am Boden und an Geräten umsetzen: stützen, hangeln, klettern, schaukeln, schwingen, rollen, drehen, balancieren.– beidbeinig von einem Sprunggerät abspringen.
Methodenkompetenz		
Bewegungslernen	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Üben und Trainieren benennen.	<ul style="list-style-type: none">– wesentliche Bewegungsmerkmale ausgewählter sportlicher Bewegungen beschreiben (Bewegungslernen).
Sicherheit		<ul style="list-style-type: none">– Turngeräte sicher nutzen sowie Gefahrenquellen und Sicherheitsmaßnahmen nennen (Sicherheit).
Gesundheit		<ul style="list-style-type: none">– die Bedeutung von Hygiene und zweckmäßiger Ausrüstung für die sportliche Tätigkeit erklären (Gesundheit).

1. Klasse / 5. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Sozialkompetenz	in Kleingruppen situationsadäquat und zielorientiert kommunizieren und kooperieren.	<ul style="list-style-type: none">– Gruppenregeln verstehen, kommunizieren, vereinbaren und überprüfen.– persönliches Verhalten in (Klein-) Gruppen auf allgemeiner Ebene wahrnehmen und beschreiben.– grundlegende Aspekte von Kommunikationsprozessen in Gruppen nennen (ua.: Wie wird miteinander gesprochen? Wie wird zugehört? Auf wen wird reagiert?).
Selbstkompetenz	den Körper und die eigene körperliche Leistungsfähigkeit wahrnehmen.	<ul style="list-style-type: none">– körperliche Abläufe wie Anstrengung - Ermüdung - Erholung und konditionelle Fähigkeiten (Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, ...) wahrnehmen und das Körpererleben in einfacher Weise versprachlichen.

2. Klasse / 6. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Fachkompetenz		
Bewegungs- und Sportspiele	grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten im Rahmen von Bewegungs- und Sportspielen in den Bereichen Technik, Taktik und Anwenden von Regeln im Spiel demonstrieren.	<ul style="list-style-type: none">– Spielobjekte in Bewegung annehmen, zuspielen, führen und damit ein Zieltreffen (Technik).– Spielpositionen einnehmen, Zuspielmöglichkeiten erkennen (Taktik).
leichtathletische Disziplinen	Grundtechniken leichtathletischer Disziplinen ausführen sowie grundlegende Bewegungsmerkmale beschreiben.	<ul style="list-style-type: none">– aus verschiedenen Positionen starten und kurze Strecken sprinten sowie das Alter in Minuten gleichmäßig laufen.– den Anlauf in weite/hohe Sprünge mit linkem und rechtem Bein umsetzen.– Gegenstände mit Dreisprung-Anlauftechnik weit werfen.– gymnastische Elemente mit Geräten ausführen.– einfache Tanzelemente variieren und kombinieren.
Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Grundelemente gestalterischer Bewegungsformen in den Bereichen Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste ausführen.	<ul style="list-style-type: none">– einfache Elemente der Selbstverteidigung sowie nonverbale und verbale Signale kennen und deren Wirkung reflektieren.
Zweikämpfe/Selbstverteidigung	einfache Techniken in Kampfformen/bei der Selbstverteidigung anwenden.	<ul style="list-style-type: none">– an verschiedenen Geräten/am Boden rollen, drehen, klettern, stützen sowie auf labilen Geräten balancieren.– Sprungbewegungen ausführen und sicher landen.
turnerische Grundfertigkeiten	turnerische Grundfertigkeiten an verschiedenen Geräten und am Boden in vielfältigen Bewegungssituationen demonstrieren und in ihren Grundlagen beschreiben.	
gleitende Sportgeräte	einfache sportartspezifische Techniken mit einem gleitenden Sportgerät sicher anwenden. <i>(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)</i>	
Schwimmen	sicher ins Wasser springen, tauchen und in zwei Schwimmlagen in der Grobform schwimmen sowie Bewegungsmerkmale beschreiben und Baderegeln wiedergeben. <i>(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)</i>	

2. Klasse / 6. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Methodenkompetenz		
Bewegungslernen	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln erklären.	<ul style="list-style-type: none">– Wissen über Bewegungsmerkmale anwenden, um Mitschülerinnen und Mitschüler in Lernprozessen zu unterstützen (Bewegungslernen).
Sicherheit		<ul style="list-style-type: none">– Gefahren und Gefahrensituationen erkennen, begründen sowie Sicherheitsmaßnahmen verstehen (Sicherheit).
Gesundheit		<ul style="list-style-type: none">– funktionelle und gesundheitsförderliche Bewegungsmuster vorzeigen und erklären, (Alltagsbewegungen funktionell und anatomisch richtig ausführen (Gesundheit).– Grundsätze der Hygiene und Körperpflege beachten (Gesundheit).
Organisation		<ul style="list-style-type: none">– einfache organisatorische Aufgaben übernehmen (Organisation).
Sozialkompetenz		
	fares und nichtfares Verhalten differenzieren und sich selbst fair verhalten.	<ul style="list-style-type: none">– an Verhaltensvereinbarungen mitwirken, diese überprüfen und Abweichungen lernwirksam benennen.– Gruppenziele in kleinen Gruppen definieren.– eigene Regelverstöße erkennen und Konsequenzen akzeptieren.
Selbstkompetenz		
	die eigene sportliche Leistungsfähigkeit in Bezug auf sportliche Anforderungen wahrnehmen und im Hinblick auf weitere sportliche Entwicklungen realistisch einschätzen.	<ul style="list-style-type: none">– geeignete individuelle Ziele setzen sowie Kriterien zur Zielerreichung festlegen.– die Anteile von Anstrengung, eigenen Fähigkeiten sowie äußeren Einflüssen (ua. erlebte Sicherheit in der Klassengemeinschaft) an der Zielerreichung erkennen und für Motivation und Lernen nutzen.

3. Klasse / 7. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Fachkompetenz		
Sport- und Rückschlagspiele	erweiterte Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik und Taktik im Rahmen von vereinfachten Sport- und Rückschlagspielen demonstrieren und regelkonform anwenden.	<ul style="list-style-type: none">– in Rückschlagspielen das Spielobjekt im Spiel halten (annehmen, zuspielen, führen und ein Ziel treffen) (Technik).– individual- und gruppentaktische Grundlagen (freilaufen, anbieten, formieren, ...) im Spiel kennen, anwenden und reflektieren (Taktik).
leichtathletische Disziplinen	ihr individuell gesetztes technisches Fertigniveau in den leichtathletischen Disziplinen Lauf, Sprung und Wurf erreichen und einfache Prinzipien des Übens und Trainierens nennen.	
Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Bewegungsfolgen in den Bereichen Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste erfinden und gestalten.	
Zweikämpfe/Selbstverteidigung	in kleinen Kämpfen/bei der Selbstverteidigung einfache technische und taktische Elemente einsetzen sowie vereinbarte Regeln einhalten.	
turnerische Grundfertigkeiten	am Boden und an Geräten (Barren, Reck, Kasten, Schwebebalken, Ringe) Turnelemente ausführen, sensorisches Feedback nutzen und anhand von Bewegungsmerkmalen anderen Rückmeldung geben.	
rollende Sportgeräte	einfache sportartspezifische Techniken mit einem rollenden Sportgerät sicher anwenden und auf Sicherheit und Gefahren achten. <i>(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)</i>	

3. Klasse / 7. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Methodenkompetenz		
Bewegungslernen	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen im sportlichen Handeln berücksichtigen und nutzen.	<ul style="list-style-type: none">– wesentliche Merkmale der eigenen Bewegungsausführung und der Bewegung anderer wahrnehmen, beschreiben und die Information für Lernprozesse nutzen (Bewegungslernen).
Sicherheit und Lernen		<ul style="list-style-type: none">– bei Bewegungsausführungen sichern und Hilfestellungen anwenden, die das Erlernen von Bewegungen unterstützen (Sicherheit und Lernen).
Gesundheit		<ul style="list-style-type: none">– Auswirkungen von sportlicher Belastung und Erholung auf den Körper beschreiben (Gesundheit).
Organisation		<ul style="list-style-type: none">– organisatorische Aufgaben verstehen und übernehmen (Organisation).
Sozialkompetenz		
	eigene Meinungen und Interessen einbringen sowie die von anderen wahrnehmen und sich damit auseinandersetzen.	<ul style="list-style-type: none">– Positionen in Sportspielen (Gruppen- und Teamtaktik) und Funktionen in Gruppen (Schiedsrichter/in, Trainer/in, Kapitän/in, ...) wahrnehmen und reflektieren.– Rollen in Gruppen erkennen, Schülerinnen und Schülern sowie Gruppen in sozial passender Weise Feedback geben und ein solches selbst annehmen.
Selbstkompetenz		
	eigene Emotionen wahrnehmen und regulieren.	<ul style="list-style-type: none">– Emotionen anderer Schülerinnen und Schüler im sportlichen Handeln einschätzen können und sich dazu in Beziehung setzen.

4. Klasse / 8. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
--	---	-------------------

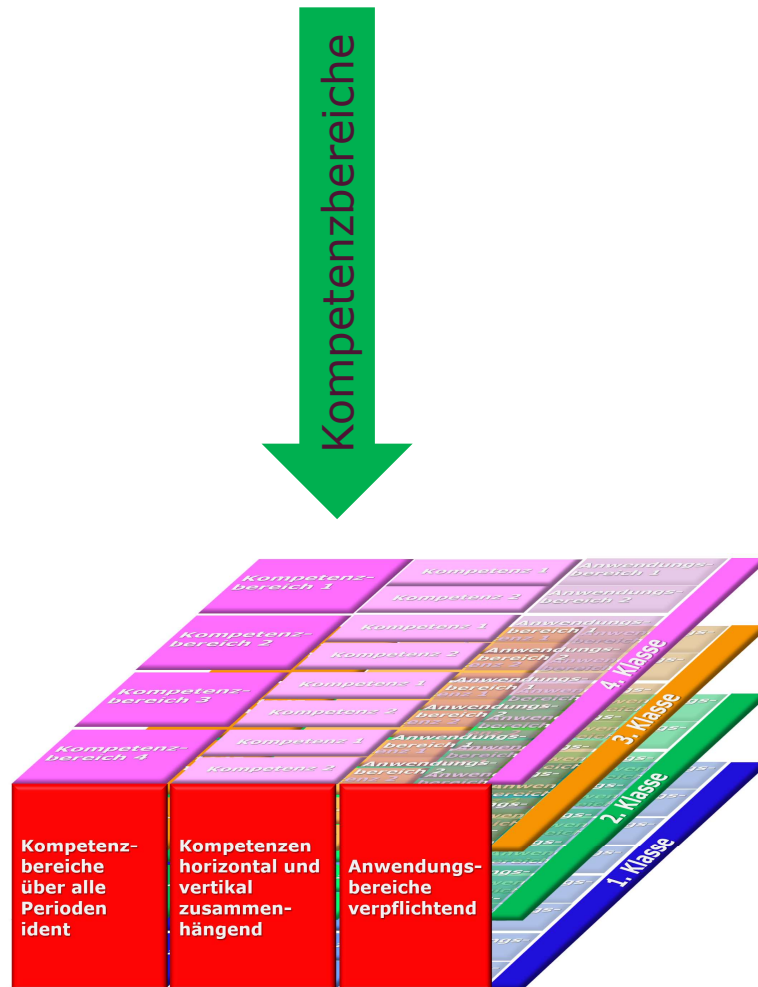
Fachkompetenz

Bewegungs- und Sportspiele	erweiterte Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik und Taktik unter Wettkampf/Leistungsbedingungen in einem Sport- und einem Rückschlagspiel unter Einhaltung der Regeln demonstrieren.	
leichtathletische Disziplinen	im Rahmen der Teilnahme an einem leichtathletischen Mehrkampf die individuell optimale Leistung erbringen sowie Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten kennen, beobachten und anderen rückmelden.	
Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Bewegungsfolgen in Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste verbinden und präsentieren.	
Zweikämpfe/Selbstverteidigung	einfache Abwehr- und Befreiungstechniken und -taktiken in kleinen Kämpfen, bei der Selbstverteidigung und im Kampfsport regelgerecht und fair anwenden.	
turnerische Grundfertigkeiten	Übungsverbindungen am Boden und an Geräten aus dem Turn 10 auf technisch grundlegendem Niveau in gebundenen und offenen Formen ausführen sowie anhand von Prinzipien der Bewegungslehre beschreiben und reflektieren.	
Bewegungs- und Sportspiele	erweiterte Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik und Taktik unter Wettkampf/Leistungsbedingungen in einem Sport- und einem Rückschlagspiel unter Einhaltung der Regeln demonstrieren.	

4. Klasse / 8. Schulstufe

Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Methodenkompetenz		
Bewegungslernen	wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln bewerten.	<ul style="list-style-type: none">– die Qualität von Bewegungsausführungen nach vorgegebenen Kriterien beobachten, bewerten sowie Methoden zur Verbesserung kennen und anwenden (Bewegungslernen).
Sicherheit und Lernen		<ul style="list-style-type: none">– angemessene Sicherheitsmaßnahmen vorausschauend treffen und sachgerecht umsetzen (Sicherheit).
Gesundheit		<ul style="list-style-type: none">– geeignete Übungen zur Dehnung, Kräftigung und Mobilisation auswählen und korrekt ausführen (Gesundheit).
Organisation		<ul style="list-style-type: none">– Bei der Wettkampforganisation und -durchführung wesentliche Aufgaben übernehmen (Organisation).
Sozialkompetenz		
	gruppendynamische Prozesse in der Grundstruktur erkennen, beschreiben und bewusst mitgestalten sowie Machtverhältnisse reflektieren.	<ul style="list-style-type: none">– eigene Interessen bei Entscheidungsprozessen beschreiben.– in Aufgabenstellungen die unterschiedlichen Kompetenzen der Gruppenmitglieder benennen und nutzen.
Selbstkompetenz		
	körperlicher Aktivität und Sport einen persönlichen Sinn geben.	<ul style="list-style-type: none">– eigene Bewegungsvorlieben erkennen.– Anstrengungsbereitschaft und Anstrengungsrealisierung reflektieren.– Bewegung- und Sportmöglichkeiten außerhalb der Schule erkunden und im Hinblick auf individuelle Interessen überprüfen.

Vertikale Betrachtung



Kompetenzbereiche / Kompetenzgliederung	Kompetenzen	Anwendungsbereich
--	-------------	-------------------

Die Schülerinnen und Schüler können...

Jahrgangsübergreifende Fachkompetenz

**1. bis 4. Klasse /
5. bis 8. Schulstufe**

ihre individuellen koordinativen und konditionellen Fähigkeiten und Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen altersadäquat zeigen..

Fachkompetenz

Klassen / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Bewegungs- und Sportspiele		
1. Klasse / 5. Schulstufe Bewegungs- und Sportspiele	im Rahmen kleiner Bewegungs- und Sportspiele grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik, Taktik und Anwenden von Regeln demonstrieren und Wissen dazu wiedergeben.	<ul style="list-style-type: none">– Spielobjekte annehmen, zuspielen und führen sowie damit ein Ziel treffen (Technik).– Bewegungen von Mitspielerinnen und Mitspielern erkennen und darauf reagieren (Taktik).
2. Klasse / 6. Schulstufe Bewegungs- und Sportspiele	grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten im Rahmen von Bewegungs- und Sportspielen in den Bereichen Technik, Taktik und Anwenden von Regeln im Spiel demonstrieren .	<ul style="list-style-type: none">– Spielobjekte in Bewegung annehmen, zuspielen, führen und damit ein Ziel treffen (Technik).
3. Klasse / 7. Schulstufe Sport- und Rückschlagspiele	erweiterte Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik und Taktik im Rahmen von vereinfachten Sport- und Rückschlagspielen demonstrieren und regelkonform anwenden.	<ul style="list-style-type: none">– in Rückschlagspielen das Spielobjekt im Spiel halten (annehmen, zuspielen, führen und ein Ziel treffen) (Technik).
4. Klasse / 8. Schulstufe Bewegungs- und Sportspiele	erweiterte Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten in den Bereichen Technik und Taktik unter Wettkampf/Leistungsbedingungen in einem Sport- und einem Rückschlagspiel unter Einhaltung der Regeln demonstrieren .	

Fachkompetenz

Klassen / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
----------------------------------	---	-------------------

Leichtathletik

1. Klasse / 5. Schulstufe

grundlegende Bewegungsfertigkeiten in den Bereichen Laufen, Springen, Werfen/Stoßen ausführen und Technikmerkmale beschreiben.

2. Klasse / 6. Schulstufe

leichtathletische Disziplinen

Grundtechniken leichtathletischer Disziplinen ausführen sowie grundlegende Bewegungsmerkmale beschreiben.

- aus verschiedenen Positionen starten und kurze Strecken sprinten sowie das Alter in Minuten gleichmäßig laufen.
- den Anlauf in weite/hohe Sprünge mit linkem und rechtem Bein umsetzen.
- Gegenstände mit Dreisritt-Anlauftechnik weit werfen.

3. Klasse / 7. Schulstufe

leichtathletische Disziplinen

ihr individuell gesetztes technisches Fertigniveau in den leichtathletischen Disziplinen Lauf, Sprung und Wurf erreichen und einfache Prinzipien des Übens und Trainierens nennen.

4. Klasse / 8. Schulstufe

leichtathletische Disziplinen

im Rahmen der Teilnahme an einem leichtathletischen Mehrkampf die individuell optimale Leistung erbringen sowie Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten kennen, beobachten und anderen rückmelden.

Fachkompetenz		
Klassen / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Gymnastik, Tanz, Bewegung		
1. Klasse / 5. Schulstufe Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	grundlegende rhythmische und kreative Bewegungen in den Bereichen Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste ausführen.	<ul style="list-style-type: none"> – Rhythmen erkennen und in Bewegungumsetzen sowie vorgegebene Bewegungen rhythmisch nachmachen. – sich durch einfache Tanzformen und Bewegungskünste ausdrücken.
2. Klasse / 6. Schulstufe Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Grundelemente gestalterischer Bewegungsformen in den Bereichen Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste ausführen.	<ul style="list-style-type: none"> – gymnastische Elemente mit Geräten ausführen. – einfache Tanzelemente variieren und kombinieren.
3. Klasse / 7. Schulstufe Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Bewegungsfolgen in den Bereichen Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste erfinden und gestalten.	
4. Klasse / 8. Schulstufe Gymnastik, Tanz und Bewegungskünste	einfache Bewegungsfolgen in Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste verbinden und präsentieren.	

Fachkompetenz

Klassen/

Kompetenzgliederung

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

Anwendungsbereich

Zweikampf/Selbstverteidigung

1. Klasse / 5. Schulstufe

Zweikämpfe/Selbstverteidigung grundlegende Gewandtheit in Zweikämpfen/Selbstverteidigung umsetzen.

- Körperkräfte und deren Wirkung (Macht und Gewalt) erkennen.
- Grenzen erkennen und setzen; Stopp-Signale setzen und beachten.

2. Klasse / 6. Schulstufe

Zweikämpfe/Selbstverteidigung einfache Techniken in Kampfformen/bei der Selbstverteidigung anwenden.

- einfache Elemente der Selbstverteidigung sowie nonverbale und verbale Signale kennen und deren Wirkung reflektieren.

3. Klasse / 7. Schulstufe

Zweikämpfe/Selbstverteidigung in kleinen Kämpfen/bei der Selbstverteidigung einfache technische und taktische Elemente einsetzen sowie vereinbarte Regeln einhalten.

4. Klasse / 8. Schulstufe

Zweikämpfe/Selbstverteidigung einfache Abwehr- und Befreiungstechniken und -taktiken in kleinen Kämpfen, bei der Selbstverteidigung und im Kampfsport regelgerecht und fair anwenden.

Fachkompetenz		
Klassen/ Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Turnen		
1. Klasse / 5. Schulstufe turnerische Grundfertigkeiten	turnerische Grundfertigkeiten in vielfältigen Bewegungssituationen ausführen und beschreiben.	<ul style="list-style-type: none"> – vielfältige Bewegungsformen am Boden und an Geräten umsetzen: stützen, hangeln, klettern, schaukeln, schwingen, rollen, drehen, balancieren. – beidbeinig von einem Sprunggerät abspringen.
2. Klasse / 6. Schulstufe turnerische Grundfertigkeiten	turnerische Grundfertigkeiten an verschiedenen Geräten und am Boden in vielfältigen Bewegungssituationen demonstrieren und in ihren Grundlagen beschreiben.	<ul style="list-style-type: none"> – an verschiedenen Geräten/am Boden rollen, drehen, klettern, stützen sowie auf labilen Geräten balancieren.
3. Klasse / 7. Schulstufe turnerische Grundfertigkeiten	am Boden und an Geräten (Barren, Reck, Kasten, Schwebebalken, Ringe) Turnelemente ausführen , sensorisches Feedback nutzen und anhand von Bewegungsmerkmalen anderen Rückmeldung geben.	
4. Klasse / 8. Schulstufe turnerische Grundfertigkeiten	Übungsverbindungen am Boden und an Geräten aus dem Turn 10 auf technisch grundlegendem Niveau in gebundenen und offenen Formen ausführen sowie anhand von Prinzipien der Bewegungslehre beschreiben und reflektieren.	

Fachkompetenz

Klassen/
Kompetenzgliederung

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

Anwendungsbereich

Gleitende Sportgeräte

1. Klasse / 5. Schulstufe

2. Klasse / 6. Schulstufe

gleitende Sportgeräte

einfache sportartspezifische Techniken mit einem gleitenden Sportgerät sicher anwenden. *(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)*

3. Klasse / 7. Schulstufe

4. Klasse / 8. Schulstufe

Rollende Sportgeräte

1. Klasse / 5. Schulstufe

2. Klasse / 6. Schulstufe

3. Klasse / 7. Schulstufe

rollende Sportgeräte

einfache sportartspezifische Techniken mit einem rollenden Sportgerät sicher anwenden und auf Sicherheit und Gefahren achten. *(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)*

4. Klasse / 8. Schulstufe

Schwimmen

1. Klasse / 5. Schulstufe

2. Klasse / 6. Schulstufe

Schwimmen

sicher ins Wasser springen, tauchen und in zwei Schwimmlagen in der Grobform schwimmen sowie Bewegungsmerkmale beschreiben und Baderegeln wiedergeben. *(Diese Kompetenz kann auf Beschluss des SGA/Schulforums auch auf eine andere Klasse der Sekundarstufe I verlegt werden.)*

3. Klasse / 7. Schulstufe

4. Klasse / 8. Schulstufe

Methodenkompetenz

Klassen / Kompetenzgliederung

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

Anwendungsbereich

Bewegungslernen

1. Klasse / 5. Schulstufe

Bewegungslernen

wesentliche **Kriterien** und Rahmenbedingungen **für das sportliche Üben** und Trainieren **benennen**.

- wesentliche **Bewegungsmerkmale** ausgewählter sportlicher Bewegungen **beschreiben** (Bewegungslernen).

2. Klasse / 6. Schulstufe

Bewegungslernen

wesentliche **Kriterien** und Rahmenbedingungen **für das sportliche Handeln erklären**.

- Wissen über **Bewegungsmerkmale anwenden**, um Mitschülerinnen und Mitschüler in Lernprozessen zu unterstützen (Bewegungslernen).

3. Klasse / 7. Schulstufe

Bewegungslernen

wesentliche **Kriterien** und Rahmenbedingungen **im sportlichen Handeln berücksichtigen** und nutzen.

- wesentliche **Merkmale** der eigenen Bewegungsausführung und der Bewegung anderer wahrnehmen, beschreiben und die Information **für Lernprozesse nutzen** (Bewegungslernen).

4. Klasse / 8. Schulstufe

Bewegungslernen

wesentliche **Kriterien** und Rahmenbedingungen **für das sportliche Handeln bewerten**.

- die **Qualität von Bewegungsausführungen** nach vorgegebenen Kriterien **beobachten, bewerten** sowie Methoden zur Verbesserung kennen und anwenden (Bewegungslernen).

Methodenkompetenz		
Klassen / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Sicherheit		
1. Klasse / 5. Schulstufe Sicherheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Üben und Trainieren benennen.)	– Turngeräte sicher nutzen sowie Gefahrenquellen und Sicherheitsmaßnahmen nennen (Sicherheit).
2. Klasse / 6. Schulstufe Sicherheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln erklären)	– Gefahren und Gefahrensituationen erkennen , begründen sowie Sicherheitsmaßnahmen verstehen (Sicherheit).
3. Klasse / 7. Schulstufe Sicherheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen im sportlichen Handeln berücksichtigen und nutzen)	– bei Bewegungsausführungen sichern und Hilfestellungen anwenden, die das Erlernen von Bewegungen unterstützen (Sicherheit und Lernen).
4. Klasse / 8. Schulstufe Sicherheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln bewerten.)	– angemessene Sicherheitsmaßnahmen vorausschauend treffen und sachgerecht umsetzen (Sicherheit).

Methodenkompetenz		
Klassen / Kompetenzgliederung	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	Anwendungsbereich
Gesundheit		
1. Klasse / 5. Schulstufe Gesundheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Üben und Trainieren benennen.)	– die Bedeutung von Hygiene und zweckmäßiger Ausrüstung für die sportliche Tätigkeit erklären (Gesundheit).
2. Klasse / 6. Schulstufe Gesundheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln erklären.)	– funktionelle und gesundheitsförderliche Bewegungsmuster vorzeigen und erklären, (Alltags-) Bewegungen funktionell und anatomisch richtig ausführen (Gesundheit). – Grundsätze der Hygiene und Körperpflege beachten (Gesundheit).
3. Klasse / 7. Schulstufe Gesundheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen im sportlichen Handeln berücksichtigen und nutzen.)	– Auswirkungen von sportlicher Belastung und Erholung auf den Körper beschreiben (Gesundheit).
4. Klasse / 8. Schulstufe Gesundheit	(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln bewerten.)	– geeignete Übungen zur Dehnung, Kräftigung und Mobilisation auswählen und korrekt ausführen (Gesundheit).

Methodenkompetenz

Klassen /

Kompetenzgliederung

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

Anwendungsbereich

Organisation

1. Klasse / 5. Schulstufe

2. Klasse / 6. Schulstufe

Organisation

(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln erklären.)

– einfache organisatorische Aufgaben übernehmen (Organisation).

3. Klasse / 7. Schulstufe

Organisation

(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen im sportlichen Handeln berücksichtigen und nutzen.)

– organisatorische Aufgaben verstehen und übernehmen (Organisation).

4. Klasse / 8. Schulstufe

Organisation

(wesentliche Kriterien und Rahmenbedingungen für das sportliche Handeln bewerten.)

– bei der Wettkampforganisation und -durchführung wesentliche Aufgaben übernehmen (Organisation).

Sozialkompetenz

Klassen / Kompetenzgliederung

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

Anwendungsbereich

1. Klasse / 5. Schulstufe

in Kleingruppen situationsadäquat und zielorientiert kommunizieren und kooperieren.

- Gruppenregeln verstehen, kommunizieren, vereinbaren und überprüfen.
- persönliches Verhalten in (Klein-) Gruppen auf allgemeiner Ebene wahrnehmen und beschreiben.
- grundlegende Aspekte von Kommunikationsprozessen in Gruppen nennen (ua.: Wie wird miteinander gesprochen? Wie wird zugehört? Auf wen wird reagiert?).

2. Klasse / 6. Schulstufe

fares und nicht fares Verhalten differenzieren und sich selbst fair verhalten.

- an Verhaltensvereinbarungen mitwirken, diese überprüfen und Abweichungen lernwirksam benennen.
- Gruppenziele in kleinen Gruppen definieren.
- eigene Regelverstöße erkennen und Konsequenzen akzeptieren.

3. Klasse / 7. Schulstufe

eigene Meinungen und Interessen einbringen sowie die von anderen wahrnehmen und sich damit auseinandersetzen.

- Positionen in Sportspielen (Gruppen- und Teamtaktik) und Funktionen in Gruppen (Schiedsrichter/in, Trainer/in, Kapitän/in, ...) wahrnehmen und reflektieren.
- Rollen in Gruppen erkennen, Schülerinnen und Schülern sowie Gruppen in sozial passender Weise Feedback geben und ein solches selbst annehmen.

4. Klasse / 8. Schulstufe

gruppendynamische Prozesse in der Grundstruktur erkennen, beschreiben und bewusst mitgestalten sowie Machtverhältnisse reflektieren.

- eigene Interessen bei Entscheidungsprozessen beschreiben.
- in Aufgabenstellungen die unterschiedlichen Kompetenzen der Gruppenmitglieder benennen und nutzen.

Selbstkompetenz

Klassen /

Kompetenzgliederung

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

Anwendungsbereich

1. Klasse / 5. Schulstufe

den Körper und die **eigene körperliche Leistungsfähigkeit** wahrnehmen.

– körperliche Abläufe wie Anstrengung – Ermüdung - Erholung und konditionelle Fähigkeiten (Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, ...) wahrnehmen und das Körpererleben in einfacher Weise versprachlichen.

2. Klasse / 6. Schulstufe

die **eigene sportliche Leistungsfähigkeit** in Bezug auf sportliche Anforderungen wahrnehmen und im Hinblick auf weitere sportliche Entwicklungen **realistisch einschätzen**.

– geeignete individuelle Ziele setzen sowie Kriterien zur Zielerreichung festlegen.
– die Anteile von Anstrengung, eigenen Fähigkeiten sowie äußeren Einflüssen (ua. erlebte Sicherheit in der Klassengemeinschaft) an der Zielerreichung erkennen und für Motivation und Lernen nutzen.

3. Klasse / 7. Schulstufe

eigene Emotionen wahrnehmen und **regulieren**.

– Emotionen anderer Schülerinnen und Schüler im sportlichen Handeln einschätzen können und sich dazu in Beziehung setzen.

4. Klasse / 8. Schulstufe

körperlicher Aktivität und Sport **einen persönlichen Sinn** geben.

– eigene Bewegungsvorlieben erkennen.
– Anstrengungsbereitschaft und Anstrengungsrealisierung reflektieren.
– Bewegung- und Sportmöglichkeiten außerhalb der Schule erkunden und im Hinblick auf individuelle Interessen überprüfen.

Danke für die Aufmerksamkeit

FI Mag. Sonja Spindelhofer

sonja.spindelhofer@bildung-wien.gv.at

01 - 52525 / 77 242

Informationen:

www.paedagogikpaket.at