



Kanton Zürich
Bildungsdirektion

Lehrplan Volksschule

Bewegung und Sport



Elemente des Kompetenzaufbaus

Kompetenzbereich	BS.1 C	Laufen, Springen, Werfen Werfen	Handlungs-/Themenaspekt	
Kompetenz	1. Die Schülerinnen und Schüler können Gegenstände weit werfen, stossen, schleudern und kennen die leistungsbestimmenden Merkmale.		Querverweise	Querverweis
	Werfen Die Schülerinnen und Schüler ...			
Auftrag 1. Zyklus	BS.1.C.1	1 1a » können Gegenstände in die Weite werfen.		Kompetenzstufe
		1b » können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf).		Grundanspruch
Auftrag 2. Zyklus		2 1c » können wichtige Merkmale der Wurftechnik mit 3-Schrittanlauf nennen und anwenden.		
Auftrag 3. Zyklus		1d » können einen Schleuderwurf aus dem Stand ausführen (z.B. zusammengeknotetes Seil).		
Orientierungspunkt		3 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

Herausgeberin:

Bildungsdirektion des Kantons Zürich

Zu diesem Dokument:

Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich
auf der Grundlage des Lehrplans 21,
vom Bildungsrat des Kantons Zürich am 13. März 2017 erlassen

Titelbild:

Mendel Perkins/iStock/Thinkstock

Copyright:

Alle Rechte liegen bei der Bildungsdirektion des Kantons Zürich.

Internet:

zh.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 ...

1 ○	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.	
2 ○	1d	» können wichtige Merkmale der Schnelllauftechnik nennen und anwenden.	
	1e	» können auf den Fussballen schnell über tiefe Hindernisse laufen.	
3 ○	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 ...

1 ○	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.	
2 ○	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.	
3 ○	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 ...	
1 ○	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
2 ○	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
3 ○	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**

	<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können vielseitig weit und hoch springen. Sie kennen die leistungsbestimmenden Merkmale und können ihre Leistung realistisch einschätzen.</p> <p><i>Rhythmisch Springen</i> Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)</p>
--	---	--

BS.1.B.1

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
 Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.1.B.1

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 ...

1 ○	3a	» können einbeinig und beidbeinig in die Höhe springen.	
	3b	» können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein über tiefe Hindernisse springen.	
2 ○	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.	
3 ○	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
<p><i>Werfen</i></p> <p>BS.1.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
1	1a » können Gegenstände in die Weite werfen.	
	1b » können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf).	
2	1c » können wichtige Merkmale der Wurftechnik mit 3-Schrittanlauf nennen und anwenden.	
	1d » können einen Schleuderwurf aus dem Stand ausführen (z.B. zusammengeknotetes Seil).	
3	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.	
<p><i>Stossen</i></p> <p>BS.1.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
	2a » können einen Gegenstand mit einer Ganzkörperstreckung weit stossen (z.B. Medizinball).	
3	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 ...

1	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).	
2	1d	» können auf Geräten unter erschwerten Bedingungen balancieren (z.B. schmaler, labiler, höher, mit Zusatzaufgabe).	
	1e	» können eine Bewegungsfolge zum Balancieren ausführen.	
3	1f	» können auf schwierigen, anspruchsvollen Geräten balancieren (z.B. Slackline).	

Rollen und Drehen

BS.2.A.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

1	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).	
2	2d	» können Roll- und Drehbewegungen ausführen (z.B. Rad, Drehen an den Ringen, Felgaufschwung).	
	2e	» können eine Bewegungsfolge zum Rollen-Drehen ausführen.	
3	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.



Helpen, Sichern und Kooperieren

Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.2.A.1

1	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.
2	6d	» können sich bei Bewegungsaufgaben helfen und sichern (z.B. Handstand, Partner- und Gruppenakrobatik).
	6e	» können Hilfsgriffe und Sicherheitsmassnahmen situationsgerecht anwenden.
3	6f	» können Bewegungsfolgen an Gerätekombinationen in der Gruppe gestalten und präsentieren.



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

<p>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.</p>		<p>Querverweise EZ - Wahrnehmung (2)</p>
<p><i>Beweglichkeit und Kraft</i></p>		
<p>BS.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
<p>1</p>	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).
<p>2</p>	1d	» können unter Anleitung Beweglichkeit und Kraft erhalten und steigern.
<p>3</p>	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>		
<p>1</p>	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).
<p>2</p>	2c	» können die Kernposen (C+, C-, I) in Bewegung gezielt anwenden (z.B. beim Schaukeln an den Ringen, Strecksprung).
<p>3</p>	2d	» können den Körper in Bewegungsabläufen im richtigen Moment anspannen und entspannen.



BS.3 | Darstellen und Tanzen
A | Körperwahrnehmung

<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können ihren Körper wahrnehmen, gezielt steuern und sich in der Bewegungsausführung korrigieren.</p> <p><i>Körperwahrnehmung</i> Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise EZ - Wahrnehmung (2) EZ - Räumliche Orientierung (4)</p>
<p>BS.3.A.1</p>		
<p>1</p>	<p>a » können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär) sowie Körperteile unterscheiden und benennen.</p>	<p>MU.3.A.1.a</p>
	<p>b » können die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen (z.B. Aufstellung auf einer Linie, im Kreis, in versetzten Reihen).</p>	<p>MU.3.A.1.c</p>
	<p>c » können Körperteile gezielt steuern.</p>	
<p>2</p>	<p>d » können Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen (z.B. Korrekturen umsetzen).</p>	
	<p>e » können Körperteile isoliert bewegen (z.B. Schultern, Kopf, Hüfte).</p>	
	<p>f » können auf die Qualität der Bewegung und auf die Körperhaltung achten (Wie stehe ich? Wie fühlt sich die Bewegung an?).</p>	
<p>3</p>	<p>g » können sich in der Bewegungsausführung spüren und korrigieren.</p>	
	<p>h » können ein Verständnis für den Zusammenhang von Steuerung und Bewegungsqualität entwickeln.</p>	



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

Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.3.C.1

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

Tanzen

Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.3.C.1




1	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).
2	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).
3	2e	» können Bewegungsmuster aus verschiedenen Tanzstilen erkennen und tanzen (z.B. Streetdance, Rock'n'Roll, Standardtänze).
	2f	» können sich Tanzchoreographien einprägen und präsentieren.
	2g	» können den Körper als Ausdrucks-, Darstellungs- und Kommunikationsmittel einsetzen (z.B. Improvisationstanz).



Respektvoller Umgang

Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.3.C.1

1 	3a » können sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten.
	3b » können den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen.
2 	3c » können dem Bewegungsausdruck von anderen respektvoll begegnen.
3 	3d » können in Gestaltungsprozessen respektvoll miteinander umgehen.



BS.4

Spielen

A

Bewegungsspiele

1. Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.

Querverweise
EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

Spielen, Weiterentwickeln, Erfinden

Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.4.A.1

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
B

Spiele
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 ...

1	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).	
2	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.	
3	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 ...

1	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).	
2	2c	» können den Ball oder das Spielobjekt in kleinen Spielen führen.	
3	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.	



		Querverweise
3	3d	» können trotz gegnerischer Beeinflussung ein Ziel treffen.
<i>Taktik</i>		
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.
<i>Regeln</i>		
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.
<i>Emotionen</i>		
BS.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...		
1	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).
2	6c	» können Emotionen unter Anleitung reflektieren (z.B. Teambuilding).
	6d	» können Emotionen kontrollieren (z.B. Schiedsrichterentscheide akzeptieren).
3	6e	» können Emotionen selbstständig reflektieren (z.B. Umgang mit Aggressivität).



		Querverweise
	6f » können bewusst mit Emotionen umgehen.	



BS.4
C

Spielen
Kampfsportspiele


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



BS.5 | Gleiten, Rollen, Fahren

<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können verantwortungsbewusst auf verschiedenen Unterlagen gleiten, rollen und fahren.</p> <p><i>Rollen und Fahren</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise BNE - Gesundheit EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)</p>	
<p>BS.5.1</p>			
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).	
<p><i>Gleiten</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p>BS.5.1</p>			
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).	
	2d	» können Kernbewegungen (Drehen, Beugen/Strecken, Kippen/Knicken) auf gleitenden Geräten ausführen.	
3	2e	» können Kernbewegungen (Drehen, Beugen/Strecken, Kippen/Knicken) auf gleitenden Geräten variieren (z.B. rückwärts fahren).	
<p><i>Sicherheit und Verantwortung</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p>BS.5.1</p>			
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).	



		Querverweise
3 	3f	» können Gefahrensituationen beurteilen und angepasst handeln.
	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.



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

<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können sicher schwimmen. Sie kennen technische Merkmale verschiedener Schwimmtechniken und wenden sie an.</p> <p><i>Schwimmen</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)</p>
<p>BS.6.A.1</p>		
<p>1</p>	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).
<p>2</p>	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.
<p>3</p>	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>1. Die Schülerinnen und Schüler können fuss- und kopfwärts ins Wasser springen und tauchen.</p> <p><i>Ins Wasser springen und Tauchen</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		Querverweise
<p>1</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>2</p>	e » können ins tiefe Wasser rollen (Wassersicherheitscheck WSC).	
	f » können eine kurze Strecke mit wenigen Zügen tauchen.	
<p>3</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>1. Die Schülerinnen und Schüler können eine Situation im, am und auf dem Wasser bezüglich Sicherheit einschätzen und in Gefahrensituationen verantwortungsbewusst handeln.</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>1</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>2</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>3</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>1</p>	2a	» können auf Anweisung Alarm auslösen.
<p>2</p>	2b	» erkennen, wenn eine Person in einer Notlage ist und können Alarm auslösen.
<p>3</p>	2c	» können Notsituationen erkennen und sinnvolle Massnahmen ergreifen.
	2d	» können grundlegende Techniken des Rettens (z.B. Nacken- und Nackenstirngriff) anwenden.