Lehrplan 21 Kompetenzstufen Bewegung und Sport 1. Zyklus

Alex Lechmann

1	KG	1	2	a1 können schnell laufen (z.B. Fangspiele, auf ein Signal weglaufen).
2	KG	1		b1 können auf den Fussballen schnell laufen.
3			2	c1 können aus verschiedenen Positionen schnell starten und eine kurze Strecke maximal schnell laufen.
4		1		a2 können die eigene Anstrengung und Erholung wahrnehmen.
5		1		b2 können nach kurzen Erholungspausen erneut intensiv laufen.
6			2	c2 können nach einer intensiven Laufbelastung beschreiben, wie sich Anstrengung und Erholung im Körper anfühlen.
7	KG	1		a3 können sich in der Sporthalle und auf dem Pausenplatz selbstständig zurechtfinden.
8			2	b3 können sich auf dem Schulgelände im Laufen orientieren.
9			2	c3 können sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurechtfinden (z.B. Foto-OL, Schatzsuche, Schnitzeljagd).
10	KG	1		a1 können rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfen, Hampelmann).
11	KG	1	2	b1 können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen).
12		1	2	c1 können seilspringen.
13		1		a2 können einbeinig und beidbeinig in die Weite springen.
14			2	b2 können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein abspringen (z.B. über einen Graben).
15		1		a3 können einbeinig und beidbeinig in die Höhe springen.
16			2	b3 können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein über tiefe Hindernisse springen.
17	KG	1		a1 können Gegenstände in die Weite werfen.
18			2	b1 können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf).
19	KG			a1 können auf einer schmalen Unterlage balancieren (z.B. über Langbank gehen).
20		1	2	b1 können auf einer schmalen Unterlage auf verschiedene Arten balancieren (z.B. rückwärts, seitwärts, mit Drehung).
21		1	2	c1 können auf labilen Geräten balancieren (z.B. Stelzen, Wippe, Balancebrett, Pedalo).
22	KG	1		a2 können auf einer schiefen Ebene rollen und drehen.
23		1	2	b2 können eine Rolle vorwärts ausführen.
24			2	c2 können an verschiedenen Geräten rollen und drehen (vorwärts, rückwärts, seitwärts).
25	KG	1		a3 können an und auf verschiedenen Geräten schaukeln.
26		1	2	b3 können im Schaukeln und Schwingen den Umkehrpunkt wahrnehmen (z.B. Schaukeln an den Ringen).
27			2	c3 können rhythmisch an den Ringen schaukeln.
28	KG	1		a4 können sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen.
29		1		b4 können kontrolliert niederspringen.
30		1	2	c4 können beidbeinig vom Sprunggerät (z.B. Reutherbrett, Minitrampolin) abspringen und kontrolliert landen.
31			2	d4 können verschiedene Hindernisse in einer Folge stützend und kletternd bewältigen (z.B. Barren, Bock, Sprossenwand, Kasten).
32		1	2	a5 können Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen (z.B. Freude, Angst).
33			2	b5 können Wagnissituationen unter Anleitung reflektieren (z.B. Risiko einschätzen).
34		1		a6 können einander führen (z.B. mit taktilen, akustischen, visuellen Signalen).
35		1	2	b6 können einander korrekt und sicher tragen.
36			2	c6 können Geräte benennen, korrekt transportieren und nach Plan aufbauen.
37	KG	1		a1 können den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen.
38		1	2	b1 können den Bewegungsumfang der Gelenke ausnützen sowie den Körper stützen (z.B. im Liegestütz vorlings und rücklings).
39			2	c1 können den gespannten Körper auf den Händen stützen (z.B. Handstand mit Hilfe).
40		1	2	a2 können den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen (z.B. Marionette).
41			2	b2 können den Körper in statischen I-Posen anspannen (z.B. Brett am Boden).
42	KG	1	2	a können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär) sowie Körperteile unterscheiden und benennen.
43		1	2	b können die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen (z.B. Aufstellung auf einer Linie, im Kreis, in versetzten Reihen).
44			2	c können Körperteile gezielt steuern.
45	KG	1	2	a1 können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele).
46		1	2	b1 können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben (z.B. Pantomime).
47			2	c1 können Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden.
48	KG	1		a2 können einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen (z.B. Ballon in der Luft halten, Reif drehen).

49		1	2	b2 können einen Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen und fangen (z.B. Sandsäckli, Jonglierball).
50	KG	1		a1 können Gegenstände annehmen und wegspielen (z.B. aufwerfen, zuwerfen, aufspielen, fangen).
50			2	c2 können Bewegungsformen mit verschiedenen Materialien ausführen (z.B. Seil, Reif, Zeitung).
51	KG	1		a1 können ihre Bewegungen der Musik anpassen (z.B. Tempo, Bewegungsumfang).
52		1	2	b1 können sich im Metrum bewegen (z.B. im Puls laufen, springen).
53	KG	1		a2 können sich gegensätzlich bewegen (z.B. leicht/schwer, schnell/langsam, hoch/tief).
54		1	2	b2 können sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen (z.B. gehend, laufend, hüpfend).
55	KG	1		a3 können sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten.
56		1	2	b3 können den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen.
57	KG	1		a können vorgegebene Rollen in Spielen erkennen (z.B. Fänger und Verfolgte).
58		1	2	b können in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele, Platzsuchspiele).
59			2	c können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer).
61		1	2	b1 können im Laufen einen Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen (mit Hand, Fuss, Schläger, Stock).
62			2	c1 können in Spielsituationen (z.B. Schnappball, Schnurball) in kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (z.B. zuspielen und annehmen).
63		1	2	a2 können den Ball oder das Spielobjekt führen (z.B. mit Hand, Fuss, Stock).
64			2	b2 können den Ball oder das Spielobjekt nebeneinander führen (z.B. mehrere Spieler führen den Ball im gleichen Feld).
65	KG	1		a3 können aus dem Stand ein Ziel treffen (z.B. Rollmops, Wurfstationen).
66			2	b3 können aus dem Lauf ein Ziel treffen.
67		1	2	a4 können Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspielen).
68			2	b4 können sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball).
69	KG	1		a5 können Regeln nennen.
70		1	2	b5 können Regeln einhalten.
71			2	c5 können Regeln beim Spielen in kleinen Gruppen umsetzen.
72	KG	1		a6 können eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg).
73		1	2	b6 können eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage).
74			2	a1 können das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen.
75	KG	1		a2 können Berührungen zulassen.
76		1	2	b2 können Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen.
77			2	c2 können Rituale und Regeln in Kampfspielen nennen und einhalten.
78	KG	1		a1 können in einer geschützten, sicheren Umgebung auf Rollgeräten fahren (z.B. Rollbrett).
79		1	2	b1 können auf Rollgeräten Hindernisse umfahren und sicher bremsen (z.B. Trottinett).
80	KG	1		a2 können in verschiedenen Körperpositionen rutschen (z.B. auf Rutschbahn).
81		1	2	b2 können mit gleitenden Geräten kontrolliert rutschen (z.B. Teppichresten, Plastiksack, Tellerschlitten).
82	KG	1		a3 können sich bei unterschiedlicher Witterung und Bodenbeschaffenheit sicher in der Natur bewegen.
83		1	2	b3 können vorgegebene Sicherheitsregeln einhalten.
84			2	c3 können Gefahrensituationen erkennen (z.B. Kuppen, Kreuzungen, andere Personen).
85		1	2	a können sich im brusttiefen Wasser frei bewegen und spielen.
87			2	b können die Kernelemente (Atmen, Schweben, Gleiten und Antreiben) in verschiedenen Situationen anwenden.
88			2	c können sich eine Minute an Ort über Wasser halten (Wassersicherheitscheck WSC).
89		1	2	a können fusswärts ins brusttiefe Wasser springen.
90			2	b können kurze Zeit unter Wasser bleiben und dabei ausatmen.
91			2	c können ins tiefe Wasser springen und vollständig untertauchen.
92			2	d können unter Wasser die Augen offen halten und Gegenstände im brusttiefen Wasser ertauchen.
93	KG	1		a1 können Gefahren im, am und auf dem Wasser nennen.
94		1	2	b1 können Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln unter Aufsicht einhalten (z.B. Wassertiefe einschätzen).
95			2	a2 können auf Anweisung Alarm auslösen.

KG = 28 Kompetenzstufen 1. Klasse = 35 Kompetenzstufen 2. Klasse = 32 Kompetenzstufen

Lehrplan 21 Kompetenzstufen BS 1. Zyklus

Kindergarten

KG	1	2	a1 können schnell laufen (z.B. Fangspiele, auf ein Signal weglaufen).
KG	1		b1 können auf den Fussballen schnell laufen.
KG	1		a3 können sich in der Sporthalle und auf dem Pausenplatz selbstständig zurechtfinden.
KG	1		a1 können rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfen, Hampelmann).
KG	1	2	b1 können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen).
KG	1		a1 können Gegenstände in die Weite werfen.
KG			a1 können auf einer schmalen Unterlage balancieren (z.B. über Langbank gehen).
KG	1		a2 können auf einer schiefen Ebene rollen und drehen.
KG	1		a3 können an und auf verschiedenen Geräten schaukeln.
KG	1		a4 können sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen.
KG	1		a1 können den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen.
KG	1	2	a können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär) sowie Körperteile unterscheiden und benennen.
KG	1	2	a1 können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele).
KG	1		a2 können einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen (z.B. Ballon in der Luft halten, Reif drehen).
KG	1		a1 können Gegenstände annehmen und wegspielen (z.B. aufwerfen, zuwerfen, aufspielen, fangen).
KG	1		a1 können ihre Bewegungen der Musik anpassen (z.B. Tempo, Bewegungsumfang).
KG	1		a2 können sich gegensätzlich bewegen (z.B. leicht/schwer, schnell/langsam, hoch/tief).
KG	1		a3 können sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten.
KG	1		a können vorgegebene Rollen in Spielen erkennen (z.B. Fänger und Verfolgte).
KG	1		a3 können aus dem Stand ein Ziel treffen (z.B. Rollmops, Wurfstationen).
KG	1		a5 können Regeln nennen.
KG	1		a6 können eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg).
KG	1		a2 können Berührungen zulassen.
KG	1		a1 können in einer geschützten, sicheren Umgebung auf Rollgeräten fahren (z.B. Rollbrett).
KG	1		a2 können in verschiedenen Körperpositionen rutschen (z.B. auf Rutschbahn).
KG	1		a3 können sich bei unterschiedlicher Witterung und Bodenbeschaffenheit sicher in der Natur bewegen.
KG	1		a1 können Gefahren im, am und auf dem Wasser nennen.

1. Klasse

	1		a2 können die eigene Anstrengung und Erholung wahrnehmen.
	1		b2 können nach kurzen Erholungspausen erneut intensiv laufen.
	1	2	c1 können seilspringen.
	1		a2 können einbeinig und beidbeinig in die Weite springen.
	1		a3 können einbeinig und beidbeinig in die Höhe springen.
	1	2	b1 können auf einer schmalen Unterlage auf verschiedene Arten balancieren (z.B. rückwärts, seitwärts, mit Drehung).
	1	2	c1 können auf labilen Geräten balancieren (z.B. Stelzen, Wippe, Balancebrett, Pedalo).
	1	2	b2 können eine Rolle vorwärts ausführen.
	1	2	b3 können im Schaukeln und Schwingen den Umkehrpunkt wahrnehmen (z.B. Schaukeln an den Ringen).
	1		b4 können kontrolliert niederspringen.
	1	2	c4 können beidbeinig vom Sprunggerät (z.B. Reutherbrett, Minitrampolin) abspringen und kontrolliert landen.
	1	2	a5 können Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen (z.B. Freude, Angst).
	1		a6 können einander führen (z.B. mit taktilen, akustischen, visuellen Signalen).
	1	2	b6 können einander korrekt und sicher tragen.
	1	2	b1 können den Bewegungsumfang der Gelenke ausnützen sowie den Körper stützen (z.B. im Liegestütz vorlings und rücklings).
	1	2	a2 können den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen (z.B. Marionette).
	1	2	b können die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen (z.B. Aufstellung auf einer Linie, im Kreis, in versetzten Reihen).
	1	2	b1 können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben (z.B. Pantomime).

	1	2	b2 können einen Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen und fangen (z.B. Sandsäckli, Jonglierball).
	1	2	b1 können sich im Metrum bewegen (z.B. im Puls laufen, springen).
	1	2	b2 können sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen (z.B. gehend, laufend, hüpfend).
	1	2	b3 können den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen.
	1	2	b können in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele, Platzsuchspiele).
	1	2	b1 können im Laufen einen Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen (mit Hand, Fuss, Schläger, Stock).
	1	2	a2 können den Ball oder das Spielobjekt führen (z.B. mit Hand, Fuss, Stock).
	1	2	a4 können Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspielen).
	1	2	b5 können Regeln einhalten.
	1	2	b6 können eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage).
	1	2	b2 können Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen.
	1	2	b1 können auf Rollgeräten Hindernisse umfahren und sicher bremsen (z.B. Trottinett).
	1	2	b2 können mit gleitenden Geräten kontrolliert rutschen (z.B. Teppichresten, Plastiksack, Tellerschlitten).
	1	2	b3 können vorgegebene Sicherheitsregeln einhalten.
	1	2	a können sich im brusttiefen Wasser frei bewegen und spielen.
	1	2	a können fusswärts ins brusttiefe Wasser springen.
	1	2	b1 können Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln unter Aufsicht einhalten (z.B. Wassertiefe einschätzen).
KG	1	2	a1 können schnell laufen (z.B. Fangspiele, auf ein Signal weglaufen).
KG	1		b1 können auf den Fussballen schnell laufen.
KG	1		a3 können sich in der Sporthalle und auf dem Pausenplatz selbstständig zurechtfinden.
KG	1		a1 können rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfen, Hampelmann).
KG	1	2	b1 können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen).
KG	1		a1 können Gegenstände in die Weite werfen.
KG	1		a2 können auf einer schiefen Ebene rollen und drehen.
KG	1		a3 können an und auf verschiedenen Geräten schaukeln.
KG	1		a4 können sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen.
KG	1		a1 können den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen.
KG	1	2	a können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär) sowie Körperteile unterscheiden und benennen.
KG	1	2	a1 können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele).
KG	1		a2 können einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen (z.B. Ballon in der Luft halten, Reif drehen).
KG	1		a1 können Gegenstände annehmen und wegspielen (z.B. aufwerfen, zuwerfen, aufspielen, fangen).
KG	1		a1 können ihre Bewegungen der Musik anpassen (z.B. Tempo, Bewegungsumfang).
KG	1		a2 können sich gegensätzlich bewegen (z.B. leicht/schwer, schnell/langsam, hoch/tief).
KG	1		a3 können sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten.
KG	1		a können vorgegebene Rollen in Spielen erkennen (z.B. Fänger und Verfolgte).
KG	1		a3 können aus dem Stand ein Ziel treffen (z.B. Rollmops, Wurfstationen).
KG	1		a5 können Regeln nennen.
KG	1		a6 können eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg).
KG	1		a2 können Berührungen zulassen.
KG	1		a1 können in einer geschützten, sicheren Umgebung auf Rollgeräten fahren (z.B. Rollbrett).
KG	1		a2 können in verschiedenen Körperpositionen rutschen (z.B. auf Rutschbahn).
KG	1		a3 können sich bei unterschiedlicher Witterung und Bodenbeschaffenheit sicher in der Natur bewegen.
KG	1		a1 können Gefahren im, am und auf dem Wasser nennen.

2. Klasse

		2	c1 können aus verschiedenen Positionen schnell starten und eine kurze Strecke maximal schnell laufen.
		2	c2 können nach einer intensiven Laufbelastung beschreiben, wie sich Anstrengung und Erholung im Körper anfühlen.
		2	b3 können sich auf dem Schulgelände im Laufen orientieren.
		2	c3 können sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurechtfinden (z.B. Foto-OL, Schatzsuche, Schnitzeljagd).
		2	b2 können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein abspringen (z.B. über einen Graben).
		2	b3 können mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein über tiefe Hindernisse springen.
		2	b1 können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf).
		2	c2 können an verschiedenen Geräten rollen und drehen (vorwärts, rückwärts, seitwärts).
		2	c3 können rhythmisch an den Ringen schaukeln.
		2	d4 können verschiedene Hindernisse in einer Folge stützend und kletternd bewältigen (z.B. Barren, Bock, Sprossenwand, Kasten).
		2	b5 können Wagnissituationen unter Anleitung reflektieren (z.B. Risiko einschätzen).
		2	c6 können Geräte benennen, korrekt transportieren und nach Plan aufbauen.
		2	c1 können den gespannten Körper auf den Händen stützen (z.B. Handstand mit Hilfe).
		2	b2 können den Körper in statischen I-Posen anspannen (z.B. Brett am Boden).
		2	c können Körperteile gezielt steuern.
		2	c1 können Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden.
		2	c2 können Bewegungsformen mit verschiedenen Materialien ausführen (z.B. Seil, Reif, Zeitung).
		2	c können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer).
		2	c1 können in Spielsituationen (z.B. Schnappball, Schnurball) in kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (z.B. zuspielen und annehmen).
		2	b2 können den Ball oder das Spielobjekt nebeneinander führen (z.B. mehrere Spieler führen den Ball im gleichen Feld).
		2	b3 können aus dem Lauf ein Ziel treffen.
		2	b4 können sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball).
		2	c5 können Regeln beim Spielen in kleinen Gruppen umsetzen.
		2	a1 können das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen.
		2	c2 können Rituale und Regeln in Kampfspielen nennen und einhalten.
		2	c3 können Gefahrensituationen erkennen (z.B. Kuppen, Kreuzungen, andere Personen).
		2	b können die Kernelemente (Atmen, Schweben, Gleiten und Antreiben) in verschiedenen Situationen anwenden.
		2	c können sich eine Minute an Ort über Wasser halten (Wassersicherheitscheck WSC).
		2	b können kurze Zeit unter Wasser bleiben und dabei ausatmen.
		2	c können ins tiefe Wasser springen und vollständig untertauchen.
		2	d können unter Wasser die Augen offen halten und Gegenstände im brusttiefen Wasser ertauchen.
		2	a2 können auf Anweisung Alarm auslösen.
	1	2	c1 können seilspringen.
	1	2	b1 können auf einer schmalen Unterlage auf verschiedene Arten balancieren (z.B. rückwärts, seitwärts, mit Drehung).
	1	2	c1 können auf labilen Geräten balancieren (z.B. Stelzen, Wippe, Balancebrett, Pedalo).
	1	2	b2 können eine Rolle vorwärts ausführen.
	1	2	b3 können im Schaukeln und Schwingen den Umkehrpunkt wahrnehmen (z.B. Schaukeln an den Ringen).
	1	2	c4 können beidbeinig vom Sprunggerät (z.B. Reutherbrett, Minitrampolin) abspringen und kontrolliert landen.
	1	2	a5 können Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen (z.B. Freude, Angst).
	1	2	b6 können einander korrekt und sicher tragen.
	1	2	b1 können den Bewegungsumfang der Gelenke ausnützen sowie den Körper stützen (z.B. im Liegestütz vorlings und rücklings).
	1	2	a2 können den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen (z.B. Marionette).
	1	2	b können die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen (z.B. Aufstellung auf einer Linie, im Kreis, in versetzten Reihen).
	1	2	b1 können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben (z.B. Pantomime).
	1	2	b2 können einen Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen und fangen (z.B. Sandsäckli, Jonglierball).

	1	2	b1 können sich im Metrum bewegen (z.B. im Puls laufen, springen).
	1	2	b2 können sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen (z.B. gehend, laufend, hüpfend).
	1	2	b3 können den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen.
	1	2	b können in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele, Platzsuchspiele).
	1	2	b1 können im Laufen einen Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen (mit Hand, Fuss, Schläger, Stock).
	1	2	a2 können den Ball oder das Spielobjekt führen (z.B. mit Hand, Fuss, Stock).
	1	2	a4 können Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspielen).
	1	2	b5 können Regeln einhalten.
	1	2	b6 können eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage).
	1	2	b2 können Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen.
	1	2	b1 können auf Rollgeräten Hindernisse umfahren und sicher bremsen (z.B. Trottinett).
	1	2	b2 können mit gleitenden Geräten kontrolliert rutschen (z.B. Teppichresten, Plastiksack, Tellerschlitten).
	1	2	b3 können vorgegebene Sicherheitsregeln einhalten.
	1	2	a können sich im brusttiefen Wasser frei bewegen und spielen.
	1	2	a können fusswärts ins brusttiefe Wasser springen.
	1	2	b1 können Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln unter Aufsicht einhalten (z.B. Wassertiefe einschätzen).
KG	1	2	a1 können schnell laufen (z.B. Fangspiele, auf ein Signal weglaufen).
KG	1	2	b1 können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen).
KG	1	2	a können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen (z.B. taktil, kinästhetisch, vestibulär) sowie Körperteile unterscheiden und benennen.
KG	1	2	a1 können sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen (z.B. Sing- und Bewegungsspiele).