	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Prozessbezogene Kompetenzen	<i>Bewegungskönnen:</i> Bewegungsfreude fördern	<i>Bewegungskönnen:</i> Sich durch Bewegung wahrnehmen <i>Interaktionen herstellen:</i> Konflikte bearbeiten	<i>Bewegungskönnen:</i> sich situativ angemessen bewegen <i>Lernen:</i> Lernprozesse reflektieren <i>Bewerten:</i> Sich und andere realistisch einschätzen <i>Interaktionen herstellen:</i> Bewegungsbeziehungen eingehen und aufrecht erhalten	<i>Bewegungskönnen:</i> Sinn des Bewegens wahrnehmen und Bewegung gestalten <i>Lernen:</i> Lernsituationen wahrnehmen und gestalten <i>Interaktionen herstellen:</i> Sich durch Bewegung ausdrücken <i>Bewerten:</i> Anforderungsprofile einer Bewegung bewerten
Inhaltsbezogene Kompetenzen	<i>Spielen:</i> Kleine Spiele, Vertrauen und Teambuilding <i>Turnen/Bewegungskünste:</i> Laufen, Springen, Werfen <i>Gymnastik:</i> Spontane Bewegungsimprovisation (z.B. Stopptanz)	<i>Spielen:</i> Kleine Ballschule, fähigkeitsorientierte Aufgabenstellungen <i>Turnen/Bewegungskünste:</i> Laufen, Springen, Werfen, erste Turnerfahrungen (z.B. Langbank, Sprungbrett...) <i>Rollen und Gleiten:</i> Teppichfliesen als Gleitgerät nutzen	<i>Schwimmen:</i> Brust-, Rücken- und Kraulschwimmen, Tief- und Streckentauchen, Sprünge vom Beckenrand, Startblock 1m- und 3m Brett <i>Spielen:</i> Ballspiele – Indian Dodge, Tchoukball, Brennball... <i>Turnen/Bewegungskünste:</i> Laufen, Springen, Werfen	<i>Spielen:</i> Ballspiele <i>Gymnastik:</i> rhythmische Bewegungsformen kennen lernen <i>Rollen:</i> Rollbrett <i>Turnen/Bewegungskünste:</i> Laufen, Springen, Werfen, weitere Turnerfahrungen
Schulsportveranstaltungen	Lauftag Bundesjugendspiele	Lauftag Bundesjugendspiele	Lauftag Indian Dodge Schulmeisterschaft Bundesjugendspiele Fußballturnier Veranstaltungen des Kreisschulsports	Lauftag Indian Dodge Schulmeisterschaft Bundesjugendspiele Fußballturnier Veranstaltungen des Kreisschulsports
Entwicklung der Medienkompetenz	<i>Digitale Werkzeuge nutzen:</i> Musikanlage im Sportunterricht bedienen	<i>Digitale Werkzeuge nutzen, teilen:</i> Musikanlage im Sportunterricht bedienen, Musikdateien z.B. vom USB-Stick im Sportunterricht abspielen	<i>Digitale Werkzeuge nutzen:</i> Digitale Medien als Feedbackinstrument nutzen (z.B. Videofeedback)	<i>Digitale Werkzeuge nutzen:</i> Digitale Medien als Feedbackinstrument nutzen (z.B. Videofeedback) <i>Entwickeln und produzieren:</i> Eine Produktion planen und präsentieren

Diese Liste ist als gemeinsame Grundlage anzusehen. Jede Lehrkraft kann und soll ergänzend eigene Schwerpunkte für ihre Lerngruppe legen.