

Fachdidaktisches Stufenmodell				Bewegungs- und Inhaltsfelder											
				Laufen, Springen und Werfen – Leichtathletik		Bewegen an Geräten – Turnen und Bewegungskünste		Bewegen im Wasser – Schwimmen, Tauchen, Springen		Spielen – Spiele spielen					
Zugänge zu Können und Wissen im Sport	Handlungsbedingungen			Aufgabenanforderung		Aufgabenanforderung		Aufgabenanforderung		Aufgabenanforderung					
	Vermittlung im Mensch-Welt-Bezug	Reflexivität im und über den Vollzug	Modi des Sich-Bewegens	Können im Bewegungshandeln	Wissen über Bewegungshandeln	Können im Bewegungshandeln	Wissen über Bewegungshandeln	Können im Bewegungshandeln	Wissen über Bewegungshandeln	Können im Bewegungshandeln	Wissen über Bewegungshandeln				
1. Basaler Zugang: Körpererfahrung im Bewegen	Intuitiv-mimetisches Einlassen auf Bewegung	Bewegung fühlen und spüren	Psychomotorische Selbst- Sozial- & Materialerfahrung	Den Körper in Bewegung bringen, dabei Beschleunigung, Geschwindigkeit, Verlangsamung, Flug und das Wegbewegen von Geräten erleben		Geräte und Materialien durch Bewegung als Hindernisse und Turngelegenheiten in Erfahrung bringen		Das Wasser als spezifisches Medium für Bewegungsaktivitäten erfahren		Spiele in ihrer materialen und symbolischen Funktion im sozialen Raum erfahren					
2. Elementarer Zugang: Bewegen und Wahrnehmen	Intuitives und mimetisch-situatives Bewegungshandeln	Bewegung spüren und mit Distanz beschreiben	Sich fortbewegen	auf Flächen	Umgang mit Zeit, Distanz und Schwierigkeit	implizite Funktionsweise bei Fortbewegungen					Im Bewegungsraum mit und als etwas spielen	Regeln und Gestaltung einfacher Bewegungsspiele			
				mit Gerätehilfe											
				im Wasser											
				mit Ausdruck / Rhythmus / Takt											
				Etwas weg- und heranzubewegen	Gegenstände wegbewegen	implizite Funktion der Beschleunigung	Gegenstände frei in der Luft bewegen	Eigenschaften von Wurferäten					Ein Spielgerät mit- und gegeneinander bewegen	einfache Regeln des Gegen- und Miteinanderspiels	
Sich an und um etwas bewegen			Turnerische Bewegungsabsichten entdecken	Orientierung und Positionen in Raum und Zeit an Geräten											
3. Primärer Zugang: Sportliches Handeln und Urteilen	Lernende Überschreitung im dialogischen Bewegungshandeln	Reflexion gespürter Effekte im intentionalen Bewegungshandeln	Sich fortbewegen	auf Flächen	Zeit minimieren, Distanz maximieren, Schwierigkeit steigern	Funktionalität von Beschleunigung und Geschwindigkeit					In einem Spielraum um etwas spielen	Spielideen und Regeln			
				mit Gerätehilfe											
				im Wasser											
				mit Ausdruck / Rhythmus / Takt											
				Etwas weg- und heranzubewegen	Distanzmaximierung	Funktionalität von Beschleunigung	Gegenstände in Bewegung halten & Formen gestalten	Wurf und Flug von Gegenständen in der Luft					Um etwas im Mit- und Gegeneinander auf ein Ziel spielen	Spielideen, Spielstrukturen und Spielregeln	
Sich an und um etwas bewegen			Formbewältigung und -präzisierung an Turngeräten	Bewegungsstruktur turnerischer Bewegungen											
4. Sekundärer Zugang: Sport- und bewegungskulturelle Partizipation im Handeln und Wissen	Interaktiver Sach-, Selbst- und Sozialbezug im Bewegungshandeln	Ästhetisches Bewegungshandeln als Anlass reflektierten Wissens	Sich fortbewegen	auf Flächen	Zeit, Distanz und Schwierigkeit vergleichen und kultivieren	Funktionalität und Sozialität sportlichen Laufens & Springens									
				mit Gerätehilfe											
				im Wasser											
				mit Ausdruck / Rhythmus / Takt											
				Etwas weg- und heranzubewegen	Distanz vergleichen und kultivieren	Funktionalität und Sozialität sportlichen Werfens	Bewegungskünste zeigen und gestalten	Gestaltung und Aufführung					Ziel- und Rückschlagspiele nach Regeln spielen	Genese & Gestaltung von Regelspielen	
Sich an und um etwas bewegen			Turnkunst optimieren und präsentieren	Gestaltung turnerischer Aufführungen											