

	5		6		7		8		9		10	
1	BF 6.1	BF 1.2	BF 1.1	BF 4.1	BF 1.1	BF 1.1	BF 3.2	BF 3.2	BF 1.2			
2	gymnastische	motorische										
3	Bewegungs-	Grundfähigkeiten										
4	erhaltungen	und -fertigkeiten:										
5	(mit und	Elemente der										
6	ohne	Fitness										
7												
8	BF 1.1	BF 4.2	BF 1.1	BF 7.1	BF 1.4	BF 6.2	BF 6.2	BF 6.1	BF 9.1			
9	allgemeines	Schwimmarten	allgemeines	Mannschaftsspiele	Gesund und	tänzerische	Clownschule	Normungebundenes	Warten und			
10	und spezielles	entschiedlich	und spezielles	(Basketball,	Schwimmen	Hip-Hop	- eine	Darstellen	Fallen -			
11	Aufwärmen	Start und	Aufwärmen	Football, Handball,		Komposition	selbstständig	mit einem	Vertiefende			
12		Wende		Hockey, Volleyball)		in der Gruppe	um und neu	ausgewählten	Anwendungen			
13	BF 2.1					präsentieren	gestaltete	Gegenstand	von			
14	Kooperative						Tanzform		Judotechniken			
15	Spiele								im Stand			
16									und auf dem			
17									Boden			
18	BF 2.2											
19	Kleine											
20	und											
21	Pausenspiele											
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												
33												
34												
35												
36												
37												
38												
39												
40												
Wochen-												
stunden												
Std / Freiraum	160 Std / Freiraum 20 Std	80 Std / Freiraum 6 Std	160 Std / Freiraum 20 Std	120 Std / Freiraum 14 Stunden	120 Std / Freiraum 30 Stunden	80 Std / Freiraum 20 Stunden						

Alle zweifarbigen Felder beinhalten neben den Bewegungsfeldern die folgenden curricularen Absprachen

- Abprachen zur Einbindung kooperativer Lernformen
- Abprachen zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens (informat. Bildung)
- Anbindungsmöglichkeiten der „Verbraucherbildung“

1.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
2.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
3.	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
4.	Bewegen im Wasser - Schwimmen
5.	Bewegen an Geräten - Turnen
6.	Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste
7.	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele
8.	Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootsport, Wintersport
9.	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport