

Kompetenz- bereich	Gliederung	Erwartete Kompetenzen		vorrangige Bewegungsfelder
		am Ende von Schuljahrgang 8	am Ende von Schuljahrgang 10	
		Die Schüler ...		
Bewegungsfeldbezogene Kompetenzen (BKB)	Anwenden von ausgewählten Bewegungsformen und Techniken	wenden elementare Techniken in spielgemäßen Situationen an.	wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an.	Spiele
		wenden elementare Techniken in Zweikampfsituationen an.		Kampf
	Anwenden von individual- und gruppentaktischen Bewegungshandlungen	beherrschen einfache taktische Verhaltensweisen.	wenden taktische Maßnahmen situationsangemessen an.	Spiele / Kampf
		gestalten Spielprozesse.	gestalten Spielprozesse eigenständig.	Spiele
		nehmen Spielprozesse wahr. reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen des Partners im Zweikampf	reflektieren Spielprozesse.	Spiele Kampf
Soziale und integrative Kompetenzen (TKB1)	Entwickeln von kooperativen und kommunikativen Fähigkeiten		stellen eine Mannschaft gemäß einer Spielidee selbständig zusammen.	Spiele
	Einnehmen und Ausfüllen von Rollen	erfüllen ihre Spielerrolle. erfahren sich als Teil einer Mannschaft.	verstehen ihre Spielerrolle. nehmen sich und andere in ihrer Spielerrolle wahr.	Spiele / Kampf Spiele
		setzen ihre eigenen Fähigkeiten und Kräfte dosiert und zielgerichtet ein.		Kampf
		nehmen Stärken und Schwächen der Mitschüler wahr und gehen verantwortungsvoll damit um.		Spiele / Kampf
		spielen und kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander. gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um.	übernehmen Verantwortung für faires Verhalten in Spiel und Kampf.	Spiele / Kampf
	Fair Play praktizieren	akzeptieren Schiedsrichterentscheidungen.	respektieren und verstehen Schiedsrichterentscheidungen	
		wenden ausgewählte elementare Spielregeln und Rituale an.	wenden komplexe Spielregeln und Rituale an.	
		erkennen ausgewählte Strukturen und Organisationsformen.	wenden eigenständig ausgewählte Strukturen und Organisationsformen an	
		beachten Sicherheitsmaßnahmen in Kampf und Spiel		
Wissen erwerben und Sport begreifen (TKB2)				