

**BS.4** | **Spiele**  
**A** | **Bewegungsspiele**

**1. Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.**

Querverweise  
 EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

*Spiele, Weiterentwickeln, Erfinden*  
 Die Schülerinnen und Schüler ...

BS.4.A.1

<b>1</b>	a	» können vorgegebene Rollen in Spielen erkennen (z.B. Fänger und Verfolgte).	1. Zyklus: EBLB
	b	» können in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten (z.B. Fangspiele, Kreisspiele, Singspiele, Platzsuchspiele).	
	c	» können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer).	
<b>2</b>	d	» können Spiele unter den Aspekten Regeln, Spielfeld, Spielobjekt, Team, Rollen verändern und selbstständig spielen.	
	e	» können faires Verhalten und Regelübertretungen bei sich und anderen erkennen und signalisieren.	
<b>3</b>	f	» können Spiele weiterentwickeln, erfinden (z.B. Spielidee, Regeln, Material), selbstständig und fair spielen.	
	g	» können Konflikte im Spiel konstruktiv bearbeiten und bewältigen.	

**BS.4** | **Spiele**  
**B** | **Sportspiele**

**1. Die Schülerinnen und Schüler können technische und taktische Handlungsmuster in verschiedenen Sportspielen anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.**

Querverweise  
EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)

*Annehmen und Abspielen*

BS.4.B.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	1a	» können Gegenstände annehmen und wegspielen (z.B. aufwerfen, zuwerfen, aufspielen, fangen).	1. Zyklus: EBLB
	1b	» können im Laufen einen Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen (mit Hand, Fuss, Schläger, Stock).	
	1c	» können in Spielsituationen (z.B. Schnappball, Schnurball) in kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (z.B. zuspiesen und annehmen).	
<b>2</b>	1d	» können in kleinen Teamspielen den Ball oder das Spielobjekt annehmen und abspielen (z.B. Linienball, Wandball, Königsball, GOBA).	
	1e	» können in vereinfachten Sportspielen (z.B. bzgl. Regeln, Team- und Feldgrösse) den Ball oder das Spielobjekt annehmen und abspielen.	
<b>3</b>	1f	» können in Sportspielen den Ball oder das Spielobjekt situationsgerecht annehmen und abspielen (z.B. Basketball, Handball, Fussball, Unihockey, Volleyball, Badminton, Ultimate).	

*Ball/Spielobjekt führen*

BS.4.B.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	2a	» können den Ball oder das Spielobjekt führen (z.B. mit Hand, Fuss, Stock).	1. Zyklus: EBLB
	2b	» können den Ball oder das Spielobjekt nebeneinander führen (z.B. mehrere Spieler führen den Ball im gleichen Feld).	
<b>2</b>	2c	» können den Ball oder das Spielobjekt in kleinen Spielen führen.	
<b>3</b>	2d	» können den Ball oder das Spielobjekt in Sportspielen kontrolliert führen.	
	2e	» können den Ball oder das Spielobjekt dribbeln und dabei Täuschungen einsetzen.	

*Ziel treffen*

BS.4.B.1

Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	3a	» können aus dem Stand ein Ziel treffen (z.B. Rollmops, Wurfstationen).	1. Zyklus: EBLB
	3b	» können aus dem Lauf ein Ziel treffen.	
<b>2</b>	3c	» können im Spiel ein Ziel treffen.	

		Querverweise	
<b>3</b> ○	3d	» können trotz gegnerischer Beeinflussung ein Ziel treffen.	
<i>Taktik</i>			
BS.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>1</b>	4a	» können Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren (z.B. zu dritt den Ball in Bewegung zuspielen).	1. Zyklus: EBLB
	4b	» können sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball).	
<b>2</b> ○	4c	» können den Weg des Balls oder des Spielobjekts und den freien Raum erkennen (z.B. freilaufen, anbieten, in den freien Raum spielen).	
	4d	» können sich in der Abwehr richtig positionieren (z.B. Personendeckung) und den freien Raum verteidigen.	
<b>3</b> ○	4e	» können taktische Handlungsmuster in Sportspielen anwenden (z.B. Doppelpass, 2 gegen 1, sich sinnvoll positionieren).	
	4f	» können Spielsituationen analysieren und Lösungen finden.	
<i>Regeln</i>			
BS.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>1</b>	5a	» können Regeln nennen.	1. Zyklus: EBLB
	5b	» können Regeln einhalten.	
	5c	» können Regeln beim Spielen in kleinen Gruppen umsetzen.	
<b>2</b> ○	5d	» können Mit- und Gegenspieler respektieren und zeitweise ohne Schiedsrichter spielen.	
<b>3</b> ○	5e	» können wichtige Regeln der Sportspiele erklären, selbstständig und fair spielen.	
	5f	» können Konflikte im Spiel bearbeiten und bewältigen.	
<i>Emotionen</i>			
BS.4.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>1</b>	6a	» können eigene Emotionen wahrnehmen (z.B. Freude über einen Sieg).	1. Zyklus: EBLB
	6b	» können eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen (z.B. im Umgang mit Sieg und Niederlage).	
<b>2</b> ○	6c	» können Emotionen unter Anleitung reflektieren (z.B. Teambildung).	
	6d	» können Emotionen kontrollieren (z.B. Schiedsrichterentscheide akzeptieren).	
<b>3</b> ○	6e	» können Emotionen selbstständig reflektieren (z.B. Umgang mit Aggressivität).	
	6f	» können bewusst mit Emotionen umgehen.	

**BS.4** | **Spielen**  
**C** | **Kampfsportspiele**

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können gewandt und mit Strategie fair kämpfen.</b></p>		<p>Querverweise                  BNE - Gesundheit                  EZ - Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)</p>	
<p><i>Kämpfen</i></p>			
BS.4.C.1	Die Schülerinnen und Schüler ...		
2	1a	» können das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen.	1. Zyklus: EBLB
	1b	» können Bewegungen des Gegenübers in Kampfsportspielen wahrnehmen und darauf reagieren.	
	1c	» können rund und rückwärts abrollen, um Verletzungen zu vermeiden.	
3	1d	» können Kraft und Strategie im Kampfsportspiel gezielt einsetzen (z.B. offensiv: das Gegenüber in Bedrängnis bringen; defensiv: sich dem Gegenüber entziehen).	
	<p><i>Regeln</i></p>		
BS.4.C.1	Die Schülerinnen und Schüler ...		
1	2a	» können Berührungen zulassen.	
	2b	» können Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen.	
	2c	» können Rituale und Regeln in Kampfsportspielen nennen und einhalten.	
2	2d	» können das Gegenüber beim Kampfsportspiel respektieren (z.B. tue nie jemandem weh).	
	2e	» können gefährliche Aktionen nennen und verzichten auf deren Anwendung (z.B. Hebelgriffe, Würgen).	
3	2f	» können ohne Schiedsrichter fair kämpfen, ohne das Gegenüber zu verletzen.	