

# FÄCHERVERBUND BEWEGUNG, SPIEL UND SPORT

# I. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

## ZENTRALE AUFGABEN IM FÄCHERVERBUND BEWEGUNG, SPIEL UND SPORT

Bewegung eröffnet den Kindern den Zugang zur Welt, ist ein elementares Prinzip jeglichen Lernens und trägt zum Wohlbefinden bei.

Kinder lernen in verschiedenen Fächern und Fächerverbänden durch und mit Bewegung. In einer bewegungsgerecht gestalteten Lernumgebung erleben sie im rhythmisierten Schultag den Wechsel von konzentriertem Arbeiten und notwendigen Erholungsphasen, nutzen Spiel- und Bewegungsräume in den Pausen und nehmen das Angebot der täglichen Bewegungszeit an. Die Möglichkeit, sich in diesem Rahmen zu bewegen, hilft Aggressionen zu vermeiden. Bewegung als Unterrichtsprinzip für alle Fächer und Fächerverbände ermöglicht dem Kind ein differenziertes Verstehen. In diesem Sinne verbindet der Rhythmus Bewegung, Sprache, Fremdsprache und Musik. Bewegungsgeschichten bieten Anlass zum kreativen Handeln. Über Bewegung lassen sich Texte, Strukturen, geometrische Grundgesetzmäßigkeiten und Regelmäßigkeiten bei Zahlen, Mustern, Räumen und Mengen besser erfassen und begreifen. Kinder verstehen und verinnerlichen in der handelnden Auseinandersetzung naturwissenschaftliche Phänomene und erschließen sich ihre Umwelt. Indem die Kinder gemeinsam außerschulische Lernorte aufsuchen, erweitern sie ihren Aktionsradius und lernen die nähere und weitere Umgebung kennen.

Die im Grundschulalter erworbenen koordinativen Fähigkeiten sind von großer Bedeutung für alle Bewegungshandlungen und für die Bewegungssicherheit, insbesondere im Straßenverkehr. Sicheres Bewegen basiert auf dem Zusammenhang von Wahrnehmen, Entscheiden und Handeln, deshalb kommt der Schulung von koordinativen Fähigkeiten und der Wahrnehmung eine besondere Bedeutung zu. Bewegung und Ausdruck bilden wichtige Bausteine im Rahmen einer ästhetischen Erziehung. Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht bietet den Kindern Gelegenheit, selbsttätig und im Dialog mit ihrer Umwelt die Bewegungspotentiale ihres Körpers kennen zu lernen und weiter zu entwickeln.

## KOMPETENZEN

Die Kinder erwerben fachliche und übergreifende Kompetenzen in den Bewegungs- und Erfahrungsfeldern „Spielen – Spiel“ und „Grundformen der Bewegung“.

### 1. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD:

#### „SPIELEN – SPIEL“

Innerhalb des ersten Bewegungs- und Erfahrungsfelds „Spielen – Spiel“ erweitern die Kinder ihre grundlegende Spielfähigkeit und ihre soziale Handlungsfähigkeit.

### 2. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD:

#### „GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG“

Das zweite Bewegungs- und Erfahrungsfeld „Grundformen der Bewegung“ ist in fünf Bereiche unterteilt:

#### 2.1 Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, mit Materialien, Objekten und Kleingeräten

Die Kinder erweitern individuell Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers.

#### 2.2 Laufen, Werfen und Springen

Laufen, Werfen und Springen bilden eine breite Basis für viele Sportarten. Die Kinder trainieren die leichtathletischen Grundformen im Gelände, in der Sporthalle und zunehmend an Wettkampfstätten.

#### 2.3 Sich-Bewegen am Boden, an Großgeräten und in der natürlichen Umgebung

In vielfältigen Tungelegenheiten erweitern die Kinder ihr Bewegungsrepertoire und erlernen typisch turnerische Bewegungen.

#### 2.4 Spielen und Sich-Bewegen im Wasser

In der elementaren Auseinandersetzung mit den Eigenschaften des Wassers bewegen sich die Kinder sicher und ökonomisch.

*In Klasse 3 und 4 zusätzlich:*

#### 2.5 Sich-Bewegen in weiteren Bewegungs- und Erfahrungsfeldern

Unter Einbeziehung der außerschulischen Sport- und Bewegungskultur erweitern die Kinder ihr Bewegungsspektrum und lernen Neues kennen.

### **DIDAKTISCHE HINWEISE UND PRINZIPIEN FÜR DEN UNTERRICHT**

Der in regelmäßigen Abständen erteilte Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht setzt physiologische Reize, schult die koordinativen Fähigkeiten und wirkt Bewegungsmangel entgegen.

Die in der Kontingenzstundentafel vorgesehenen zwölf Stunden sind ausschließlich für den Bewegungs-, Spiel- und Sportunterricht zu verwenden.

Die Kinder sammeln grundlegende körperliche, materiale, sinnliche und soziale Erfahrungen und bilden ein differenziertes Körper- und Bewegungsgefühl aus. Mithilfe ihrer Fantasie verlassen sie bewusst die Normalität von Bewegungsmustern. In vielfältigen Situationen entwickeln sie individuell und in der Interaktion mit Partnerin/Partner und Gruppe ein Repertoire an Bewegungsformen. Dieses wird gezielt unter veränderten Lernbedingungen angewendet, variiert, spielerisch erprobt, erweitert und gestaltet.

Der Fächerverbund bietet im Miteinander, Füreinander, Gegeneinander und Voneinander ein soziales Handlungs- und Lernfeld.

Wettbewerbe sind Bewährungsfelder, in denen sich Schülerinnen und Schüler mit sich selbst und mit anderen messen und vergleichen. Kinder lernen Bewegung, Spiel und Sport als einen Bereich kennen, in dem man durch Üben Erfolge erzielen kann. Dieser Könnenszuwachs trägt zur Persönlichkeitsentwicklung bei.

Differenzierte und dosierte Reizsetzungen und Momente des Entspannens leisten einen Beitrag im Rahmen einer altersgemäßen Gesundheitserziehung.

Vereinbarte Organisations- und Ordnungsformen sind die Basis für einen gemeinsamen und freudvollen Unterricht.



## II. Kompetenzen und Inhalte

### KLASSE 2

#### 1. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: SPIELEN – SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- in überschaubaren Situationen sowohl selbst-initiierte als auch vorgegebene Spiele spielen;
- einzeln, mit der Partnerin/dem Partner und in der Gruppe mit unterschiedlichen Spielgeräten, Materialien und Objekten auf vielfältige Art und Weise umgehen und spielen.

Die Schülerinnen und Schüler

- verfügen über ein Repertoire „Kleiner Spiele“ (Platzsuchspiele, Platzwechselspiele, Fangspiele, Symbolspiele, darstellende Spiele, kooperative Spiele, Vertrauens- und Wahrnehmungsspiele);
- lernen Regeln kennen, können sie einhalten und bei Bedarf verändern.

#### 2. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG

##### 2.1 Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, mit Materialien, Objekten und Kleingeräten

Die Schülerinnen und Schüler können

- ☞ sich durch Bewegung ausdrücken;
- Rhythmen, Klänge, Musik, Sprache, Bilder, Farben und Formen als Bewegungsanlässe annehmen, in Bewegung umsetzen und gestalten;
- explorierend mit Materialien, Objekten und Kleingeräten umgehen und Bewegungsformen finden, die sie in Gestaltungen einbinden.

##### 2.2 Laufen, Werfen und Springen

Die Schülerinnen und Schüler können

- Bewegungsaufgaben lösen;
- kurz und schnell, lang und ausdauernd, allein und gemeinsam, über Hindernisse und mit Zusatzaufgaben, in der Halle und im Freigelände laufen;
- ein Gefühl für Zeitdauer, Tempo, Strecke und Raum entwickeln;
- in die Weite, in die Höhe und über Hindernisse springen;
- mit unterschiedlichen Gegenständen weit, hoch, zum Partner, in und auf Ziele werfen.

##### 2.3 Sich-Bewegen am Boden, an Großgeräten und in der natürlichen Umgebung

Die Schülerinnen und Schüler können

- sich in ihrer natürlichen Umgebung, in Bewegungslandschaften und in der Auseinandersetzung mit Großgeräten und Gerätekombinationen geschickt und sicher bewegen;
- innerhalb von Bewegungsgruppen wie Drehen/Rollen, Springen/Schweben/Überschlagen, Schwingen/Schaukeln, Balancieren/Klettern grundlegende Erfahrungen sammeln;
- mit Geräten und Materialien Bewegungslandschaften bauen und verändern.

Die Schülerinnen und Schüler kennen

- ☞ die Geräte und können immer mehr Verantwortung beim Auf-, Um- und Abbau übernehmen.

##### 2.4 Spielen und Sich-Bewegen im Wasser

Die Schülerinnen und Schüler können

- beim Sich-Bewegen im Wasser physikalische Phänomene (Widerstand, Auftrieb, Dichte, Strömung, thermische Reize) erleben und erfahren;
- sich im Wasser sicher bewegen und spielen;
- im Wasser schweben, in Bauch- und Rückenlage gleiten, tauchen und springen;
- grundlegende Bade- und Hygieneregeln einhalten.

Die Schülerinnen und Schüler lernen

- technische Elemente des Schwimmens kennen.



## KLASSE 4

### 1. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: SPIELEN - SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Spielideen verstehen und Spiele selbstständig organisieren;
- Spielregeln akzeptieren, verändern, erfinden und alle Mitspielerinnen/Mitspieler in das Spiel einbeziehen.

Die Schülerinnen und Schüler

- verfügen über ein großes Repertoire gängiger Spiele (Fang-, Kraft-, Gewandtheits-, Wett- und kleine Sportspiele);
- beherrschen grundlegende Verhaltensweisen im Umgang mit unterschiedlichen Spielgeräten;
- lernen und üben Spielfertigkeiten wie Werfen, Fangen, Prellen, Dribbeln, Zuspielen, Annehmen, Abwehren, Schießen und Schmettern und können diese in altersgemäßen Formen der zielorientierten Spiele und Rückschlagspiele anwenden.

### 2. BEWEGUNGS- UND ERFAHRUNGSFELD: GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG

#### 2.1 Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, mit Materialien, Objekten und Kleingeräten

Die Schülerinnen und Schüler können

- ihren Körper in unterschiedlichen Situationen und Positionen wahrnehmen und lernen seine Reaktionen kennen und steuern;
- ihren Körper in kontrastreichen Situationen als Imitations- und Ausdrucksorgan erleben;
- kreativ mit Materialien, Objekten und Kleingeräten umgehen;
- sich rhythmisch nach Geräuschen, Klängen, Musik, Sprache und Bildern bewegen, gebundene und freie Gestaltungen entwickeln und präsentieren.

#### 2.2 Laufen, Werfen und Springen

Die Schülerinnen und Schüler können

- kürzere Strecken schnell und längere Strecken ausdauernd laufen, zudem auch Orientierungsaufgaben erfüllen und sich dabei auf unterschiedlichen Untergründen und über das Schulgelände hinaus bewegen;

- in die Weite und in die Höhe, auch mit Hilfsmitteln, springen und Sprungelegenheiten in der natürlichen Umgebung wahrnehmen;
- mit verschiedenen Wurfgeräten aus dem Stand und aus dem Anlauf weit, hoch, auf und in Ziele werfen.

#### 2.3 Sich-Bewegen am Boden, an Großgeräten und in der natürlichen Umgebung

Die Schülerinnen und Schüler können

- Situationen des Rollens, Springens, Überschlagens, Schwingens, Felgens, Balancierens und Kletterns, auch in der natürlichen Umgebung, erkunden, erfassen, üben und gestalten;
- mit Geräten und Materialien Bewegungslandschaften bauen, gestalten, verändern und sich daran gewandt bewegen;
- die Geräte benennen, sie aufbauen, absichern und abbauen;
- sich gegenseitig helfen, wo dies möglich ist.

#### 2.4 Spielen und Sich-Bewegen im Wasser

Die Schülerinnen und Schüler können

- tauchen, in Brust- und Rückenlage gleiten, auftreiben, schweben und in verschiedenen Varianten springen;
- sowohl schnell als auch ausdauernd schwimmen;
- in einer Schwimmmart sicher schwimmen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen

- weitere Schwimmmarten kennen;
- Bade- und Hygieneregeln beachten.

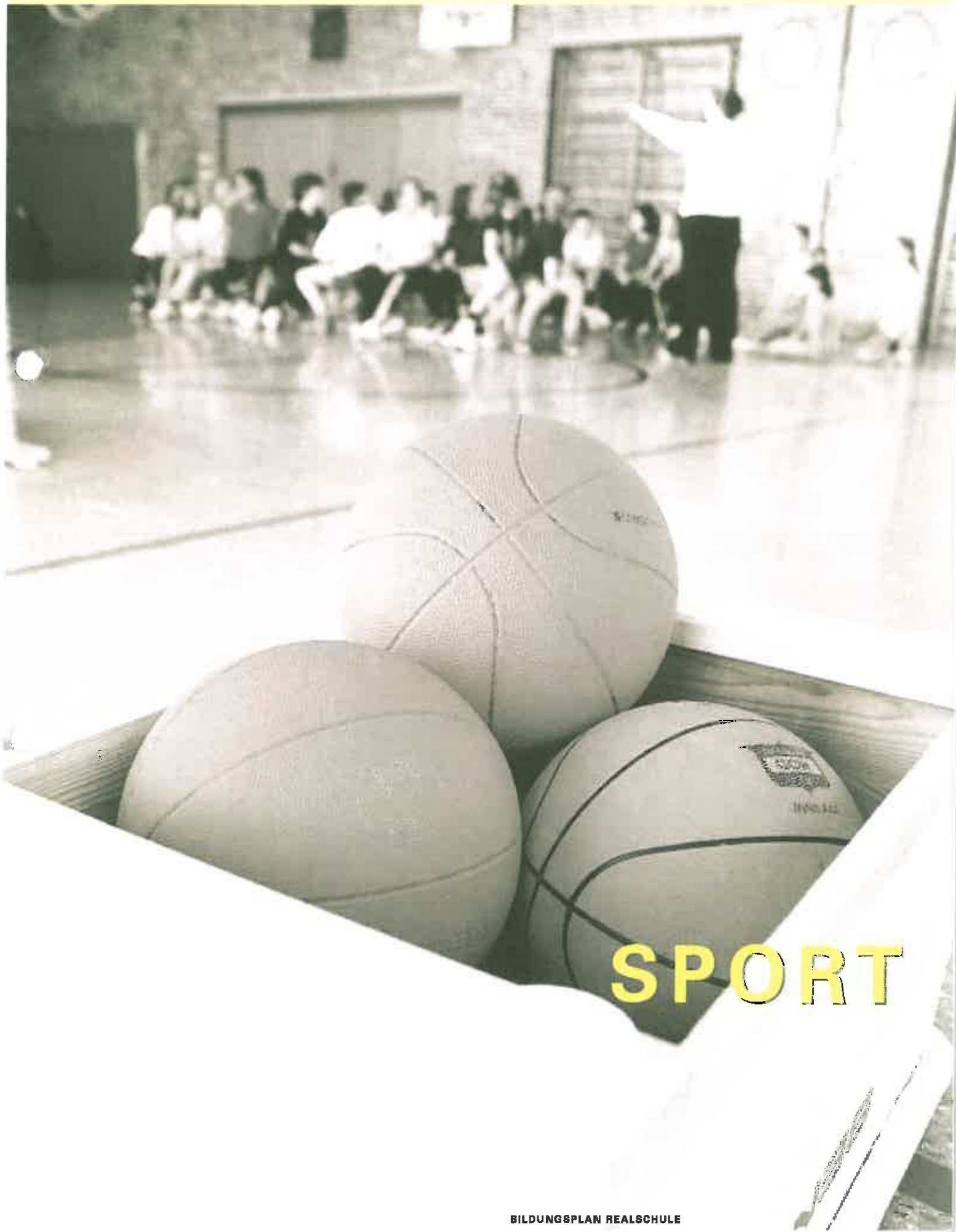
#### 2.5 Sich-Bewegen in weiteren Bewegungs- und Erfahrungsfeldern

Die Schülerinnen und Schüler können

- ihre Kräfte beim kontrollierten Raufen und Kämpfen messen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen

- grundlegende akrobatische Formen kennen und anwenden;
- Natursportarten und Trendsportarten und die damit verbundene Verantwortung kennen.



# SPORT

# I. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

Der Sportunterricht macht den Schülerinnen und Schülern Bewegung als Lebensprinzip bewusst und motiviert sie damit zu lebenslangem Sporttreiben (ERZIEHUNG ZUM SPORT). Dazu vermittelt er grundlegende Fähigkeiten und motorische Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen.

Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche Bewegungsanlässe bietet, kommt der altersgemäßen Förderung von Gesundheitsbewusstsein und Fitness eine überragende Bedeutung zu. Individuelle Leistungsfortschritte und Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit führen zu einem positiven Körpergefühl und zur Stärkung der Persönlichkeit (ERZIEHUNG DURCH SPORT).

Aus diesen Zielsetzungen ergeben sich unterschiedliche Handlungsfelder, die Einstellungen, Erfahrungen und Kompetenzen entwickeln.

## Die Schülerinnen und Schüler

- erleben und entwickeln Freude an der Bewegung;
- wissen um die Bedeutung von Bewegung für das eigene Wohlbefinden und eine gesunde Entwicklung und sensibilisieren ihr Gesundheitsbewusstsein;
- verbessern ihre motorische und konditionelle Leistungsfähigkeit und können diese richtig einschätzen;
- erweitern ihre Bewegungs- und Körpererfahrungen und verbessern ihre Wahrnehmungsfähigkeit;
- können Risiken abschätzen, sind bereit etwas zu wagen und verantworten Sicherheitsmaßnahmen;
- können bei sportlichen Aktivitäten miteinander selbstständig kooperieren und in Wettkampf treten. Dabei zeigen sie Fairness, Rücksichtnahme und die Bereitschaft Konflikte zu bewältigen;
- können kreativ handeln und sich kreativ über ihren Körper ausdrücken.

Über einen mehrperspektivischen Sportunterricht werden den Schülerinnen und Schülern die verschiedenen Sinnrichtungen des sportlichen Handelns zugänglich gemacht und mit ihrer persönlichen Erfahrungs- und Erlebniswelt verknüpft. Dabei dienen die Inhalte des Sportunterrichts als Medium, die verschiedenen Perspektiven zu realisieren.

Die Mehrperspektivität des Sportunterrichts gewährleistet den Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz und ermöglicht es jeder Schülerin und jedem Schüler eine individuelle Sinnggebung zu finden.



#### STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE ZUM KOMPETENZERWERB

Das Bewegungs-, Spiel- und Sportangebot der Grundschule wird weitergeführt und vertieft.

Der Schwerpunkt des Sportunterrichts in Klasse 5 und 6 liegt auf der Schulung und Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten.

Entdeckendes Lernen und eigene Lernerfahrungen stehen im Mittelpunkt des Unterrichts.

Einfache organisatorische Aufgaben werden den Schülerinnen und Schülern frühzeitig übertragen.

Sowohl koedukativer Sportunterricht als auch Unterricht in getrennten Sportgruppen ermöglicht die Realisierung sinnvoller pädagogischer Zielsetzungen.

Der Sportunterricht in Klasse 7 und 8 wird in der Regel in geschlechtshomogenen Gruppen unterrichtet.

Die in Klasse 5 und 6 erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten münden in den gezielten Erwerb der einzelnen Sportarten.

Dies entspricht der entwicklungsbedingten motivationalen Sichtweise der Schülerinnen und Schüler. Ein wesentlicher Schwerpunkt liegt in der systematischen Verbesserung der Handlungskompetenz in diesen Sportarten.

Bei der Auswahl von Inhalten im Bereich der Mannschafts-, Freizeit- und Trendsportarten sollten vor allem jene Sportarten Berücksichtigung erfahren, welche in Klasse 9 und 10 an der jeweiligen Schule angeboten werden.

Der Sportunterricht in der Realschule soll in Klasse 9 und 10 in Neigungsgruppen unterrichtet werden. Dabei besteht die Mög-

lichkeit, diese koedukativ und jahrgangsübergreifend zu organisieren.

Im Sportbereich 1 befinden sich alle Individualsportarten, im Sportbereich 2 alle Sportarten.

Unter Kernsportarten sind im Sportbereich 1 Schwimmen, Turnen, Leichtathletik, Gymnastik und Tanz, im Sportbereich 2 die großen Spiele (Fußball, Handball, Basketball und Volleyball) zu verstehen.

In den Sportgruppen erleben sie nun noch intensiver die Notwendigkeit von beständigem Üben und Trainieren, erfahren aber auch exemplarisch Freude und Selbstbestätigung bei Erfolg und Leistungsfortschritt.

Kognitive Inhalte in Bezug auf die einzelnen Sportarten und die Gesunderhaltung werden nun intensiver vermittelt und erarbeitet.





## II. Kompetenzen und Inhalte

### KLASSE 6

#### 1. GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG

Die Schülerinnen und Schüler können

- laufen, springen und werfen und diese Fertigkeiten in unterschiedlichen Variationen und Situationen anwenden;
- an Geräten und in ihrer natürlichen Umgebung hangeln, klettern, klimmen, schwingen, hängen;
- Geräte überwinden, darauf balancieren und sich darauf stützen;
- variantenreich, kontrolliert und sicher rollen und fallen;
- zwei Schwimmarten in Grobform;
- schnell schwimmen und sich ausdauernd im Wasser bewegen;
- tauchen, gleiten, schweben, springen;
- sich rhythmisch, dynamisch, raumorientiert, mit Partnerin/Partner oder in einer Gruppe mit und ohne Gerät bewegen;
- ausgewählte Bewegungsverbindungen mitgestalten und gemeinsam darbieten;
- sich mit einer Partnerin/einem Partner bei Zieh-, Kampf- oder Raufspielen auseinandersetzen.



#### 2. SPIELEN – SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- Spielregeln verstehen, akzeptieren und weiterentwickeln;
- mit- und gegeneinander spielen;
- in einfachen Spielsituationen zielgerichtet agieren;
- Spiele mit vereinfachtem Regelwerk mit und ohne Schiedsrichter organisieren;
- eigene Spiele nach ihren Bedürfnissen erfinden und in der Gruppe umsetzen.

#### 3. FITNESS UND GESUNDHEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- die notwendigen hygienischen Maßnahmen im Sport nennen und wissen um die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung;
- einen Puls messen und zentrale Körpersignale deuten;
- eine ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten;
- ihre Fitness verbessern.

## KLASSE 8

### 1. GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG – LEICHTATHLETIK/GERÄTETURNEN/ AKROBATIK-TANZ/SCHWIMMEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- die allgemeinen Grundfertigkeiten aus Klasse 5 und 6 in den leichtathletischen Disziplinen anwenden und weiterentwickeln;
- selbstständig Ergebnisse messen und protokollieren;
- am Boden und an einem Großgerät Bewegungsmöglichkeiten miteinander verbinden;
- ihre Leistungsfähigkeit einschätzen;
- die Geräte auf- und abbauen, dabei Sicherheitsaspekte berücksichtigen und Sicherheitsstellungen organisieren;
- zusammen mit einer Partnerin/einem Partner oder in einer Kleingruppe mit Musik eine kleine akrobatische oder gymnastische Choreografie oder einen Tanz erstellen und vorführen;
- nach einem Sprung vom Beckenrand sich 10 Minuten im tiefen Wasser bewegen;
- sich in mindestens 3 Schwimmararten fortbewegen;
- eine Strecke von mindestens 6 Meter tauchend zurücklegen.

### SPIELEN – SPIEL – DIE GROSSEN SPIELE

Die Schülerinnen und Schüler können

- mindestens 3 große Mannschaftsspiele mit vereinfachtem Regelwerk spielen;
- die allgemeinen Grundtechniken dieser Spiele spielspezifisch anwenden;
- selbstständig kleine Mannschaftsspiele organisieren und durchführen.

### 3. FREIZEIT- UND TRENDSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- mindestens 2 Freizeit- oder Trendsportarten nach regionalen Möglichkeiten praktizieren;
- aufbauend auf den notwendigen Kenntnissen und Fertigkeiten die Sicherheitsaspekte dieser Sportarten bei der Durchführung berücksichtigen und anwenden.

### 4. FITNESS UND GESUNDHEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- in einem individuellen Tempo 15 Minuten ohne Unterbrechung laufen;
- Formen der Kräftigung von Rumpfmuskulatur nennen und diese verbessern;
- die funktionalen Zusammenhänge von Be- und Entlastung in ihrem sportlichen Handeln anwenden und wissen um die Bedeutung von Bewegung für die eigene Gesunderhaltung.

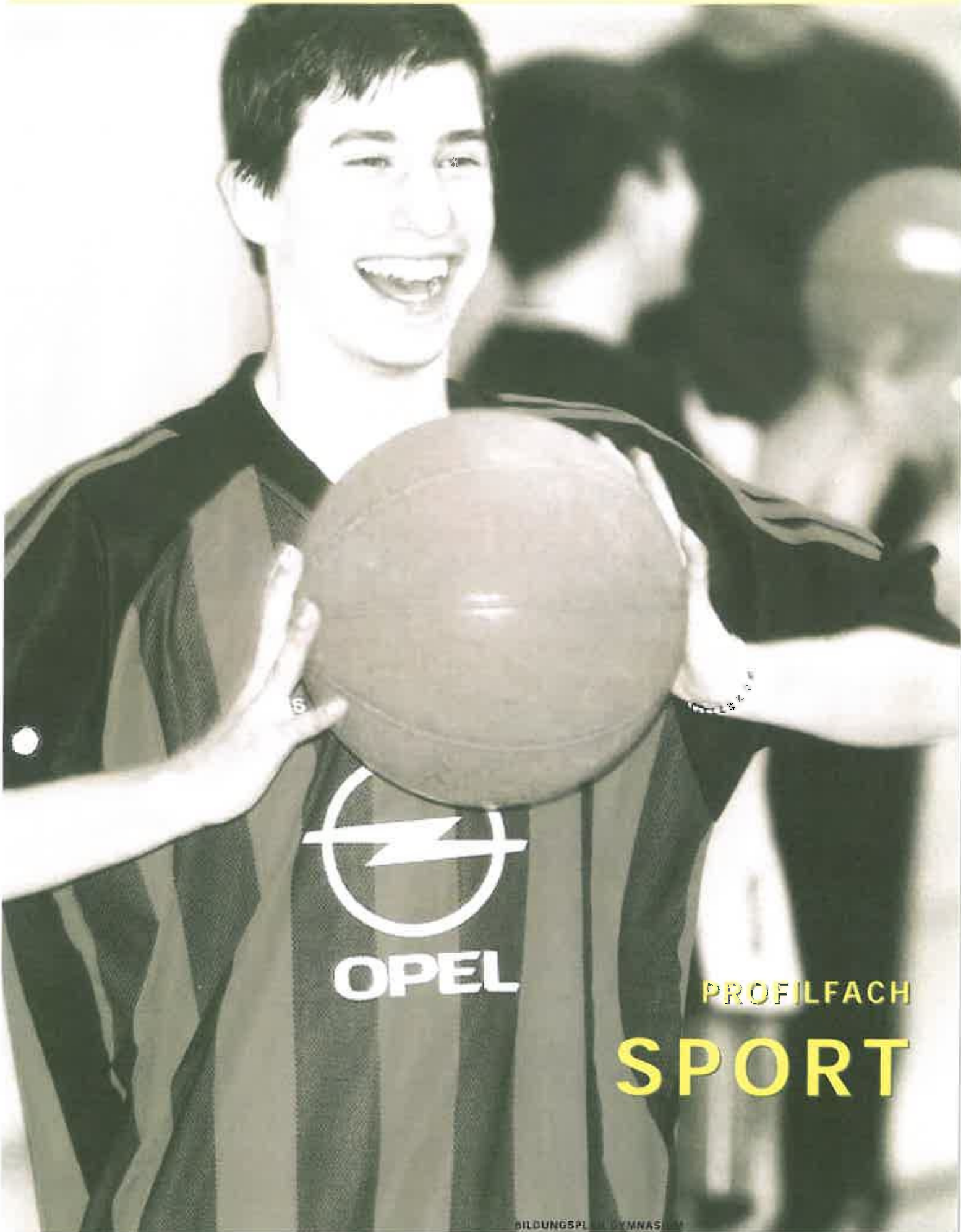


**KLASSE 10**

Die Schülerinnen und Schüler können

- aufbauend auf fundierten Fertigkeiten und Fähigkeiten zwei beliebige Sportarten praktizieren. Mindestens eine dieser beiden Sportarten muss aus dem Bereich der Kernsportarten gewählt werden. Sie müssen beide Sportbereiche (Individual- und Sportart) abdecken;
- die wichtigsten Trainingsprinzipien, Trainingsmethoden, Aufwärmöglichkeiten einer dieser Sportarten anwenden und die konditionellen Voraussetzungen, Regeln und Taktiken, sowie deren gesundheitliche Chancen und Risiken nennen und berücksichtigen;
- bei der gewählten Sportart eigene Wettkämpfe organisieren und mit oder ohne Schiedsrichterleitung durchführen;
- in einem individuellen Tempo 20 Minuten ohne Unterbrechung laufen;
- Formen der Kräftigung von Rumpf- und Extremitätenmuskulatur nennen und diese verbessern.





PROFILFACH  
**SPORT**

# I. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

Der Sportunterricht macht den Schülerinnen und Schülern Bewegung als Lebensprinzip bewusst und motiviert sie damit zu lebenslangem Sporttreiben (Erziehung zum Sport).

Dazu vermittelt er grundlegende Fähigkeiten und motorische Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen.

Vor dem Hintergrund einer Umwelt, die den Schülerinnen und Schülern immer weniger natürliche Bewegungsanlässe bietet, kommt der altersgemäßen Förderung von Gesundheitsbewusstsein und Fitness eine herausragende Bedeutung zu. Individuelle Leistungsfortschritte und Vertrauen in die eigene Leistungsfähigkeit führen zu einem positiven Körpergefühl und zur Stärkung der Persönlichkeit (Erziehung durch Sport).

Aus diesen Zielsetzungen ergeben sich unterschiedliche Handlungsfelder, aus denen Einstellungen, Erfahrungen und Kompetenzen entwickelt werden.

Die Schülerinnen und Schüler

- erleben und entwickeln Freude an der sportlichen Bewegung;
- wissen um die Bedeutung von Bewegung für das eigene Wohlbefinden und eine gesunde Entwicklung und sind sich über die gesundheitsfördernde Wirkung von Bewegung und Sport bewusst;
- verbessern ihre motorische und konditionelle Leistungsfähigkeit und können diese richtig einschätzen;
- erfahren, dass Anstrengung und Leistung lohnenswerte Ziele sind;
- erweitern ihre Bewegungs- und Körpererfahrungen und verbessern ihre Wahrnehmungsfähigkeit;
- können Risiken abschätzen, sind bereit etwas zu wagen und können Sicherheitsmaßnahmen treffen;
- können kreativ handeln und sich kreativ über ihren Körper ausdrücken;
- können bei sportlichen Aktivitäten miteinander kooperieren und in Wettkampf treten. Dabei zeigen sie Fairness und die Bereitschaft, Konflikte zu bewältigen;
- lernen sozialen Ausgrenzungen entgegenzutreten.

Schulsport ist mehr als Sportunterricht. Er bildet ein wesentliches Element zur Gestaltung des Schullebens. Bewegung, Spiel und Sport als Unterrichtsprinzipien umfassen zum Beispiel Bewegungszeiten im Klassenunterricht, Pausensport, Arbeitsgemeinschaften, Schulsporttage, Wandertage sowie Wintersport.

Der Schulsport baut Brücken zum außerschulischen Sport. Deshalb sind über den verbindlichen Unterricht hinaus sportliche Aktivitäten und Wettkämpfe innerhalb und außerhalb der Schule zu fördern.

In einem mehrperspektivischen Sportunterricht werden den Schülerinnen und Schülern die verschiedenen Sinnrichtungen des sportlichen Handelns zugänglich gemacht und mit ihrer persönlichen Erfahrungs- und Erlebniswelt verknüpft. Dabei dienen die Inhalte des Sportunterrichts als Medium, die verschiedenen Perspektiven zu realisieren.

Die Mehrperspektivität des Sportunterrichts gewährleistet den Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz und ermöglicht jeder Schülerin und jedem Schüler, eine individuelle Sinngebung für das Sporttreiben zu finden.

Die altersgemäße Förderung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Ausdauer und Kraft als Grundlage der allgemeinen Fitness sowie der koordinativen Fähigkeiten, steht in allen Klassenstufen im Mittelpunkt des Sportunterrichts.

## STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE KLASSE 6

Das Bewegungs-, Spiel- und Sportangebot der Grundschule wird weitergeführt und sowohl quantitativ als auch qualitativ erweitert.

Der Schwerpunkt des Sportunterrichts in Klasse 5 und 6 liegt auf der Schulung und Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten und der Ausbildung sportmotorischer und sportart-spezifischer Grundlagen.

Entdeckendes Lernen und eigene Lernerfahrungen sind ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts.

Einfache organisatorische Aufgaben werden den Schülerinnen und Schülern frühzeitig übertragen.

Sowohl koedukativer Sportunterricht als auch Unterricht in getrennten Sportgruppen ermöglichen die Realisierung sinnvoller pädagogischer Zielsetzungen.

**STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE KLASSE 8**

Die bisher erworbenen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse werden gefestigt, vertieft, erweitert und optimiert. Aufgrund der körperlichen Entwicklung in dieser Altersstufe ist das Trainieren konditioneller Fähigkeiten besonders lohnend. Durch heterogene Entwicklungsverläufe entstehen große körperliche Unterschiede. Die Unterschiede in der Einstellung zur Bewegung und zum Sporttreiben werden in dieser Jahrgangsstufe besonders deutlich. Der Sportunterricht muss unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse durch Individualisierung und Differenzierung berücksichtigen.

Der Sportunterricht wird so gestaltet, dass Mädchen und Jungen ihre Fähigkeiten ohne Benachteiligung entwickeln können. Daher wird der Unterricht in der Regel in geschlechtergetrennten Sportgruppen organisiert. Im Rahmen von Projekten, Landheimaufenthalten und geeigneten Unterrichtseinheiten können die pädagogischen Chancen, die eine koedukative Erziehung bietet, genutzt werden.

Auf der Basis der motorischen Erfahrungen im Grundlagenbereich werden nun die sportartspezifischen Fertigkeiten weiterentwickelt. Die Schülerinnen und Schüler lernen die unterschiedlichen Sportarten fundierter kennen und erhalten damit eine Orientierungshilfe für das Sporttreiben im außerschulischen Bereich.

Um den Schülerinnen und Schülern eine Auswahl im Hinblick auf die Oberstufe zu ermöglichen, werden aus den Sportbereichen II und III jeweils mindestens drei Sportarten sowie eine oder zwei Sportarten aus dem Sportbereich IV angeboten.

Die konditionellen Fähigkeiten Ausdauer, Kraft, Beweglichkeit und Schnelligkeit und die Weiterentwicklung aller koordinativen Fähigkeiten bleiben weiterhin ein zentraler Bestandteil des Unterrichts.

Der Bereich Fachkenntnisse bietet die Möglichkeit, die Schülerinnen und Schüler in die Lage zu versetzen, ihr Sporttreiben zunehmend selbstständig zu organisieren und durchzuführen.

Sportbereich I: Fachkenntnisse

Sportbereich II: GT, GYM, LA, SW mindestens 3 Sportarten

Sportbereich III: BB, FB HB,VB mindestens 3 Sportarten

Sportbereich IV: Sportarten aus dem  
offiziellen Schulsportwett-  
kampfprogramm 2 Sportarten

Trendsportarten (zum Beispiel Inline-Skating, Klettern) können im Rahmen des Schulcurriculums einer Schule angeboten werden.



GT: Gerätturnen	BB: Basketball
GYM: Gymnastik/Tanz	FB: Fußball
LA: Leichtathletik	HB: Handball
SW: Schwimmen	VB: Volleyball

**STUFENSPEZIFISCHE HINWEISE KLASSE 10**

Die bisher erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden weiter vertieft, variiert und optimiert. Ausgehend von der Praxis werden entscheidende Phasen in Bewegungsabläufen herausgearbeitet und deren funktionale Bedeutung erkannt. Die Schüler durchschauen die biologischen Zusammenhänge zwischen körperlicher Belastung und sportlicher Leistung. So gewinnen sie Einsicht in die Notwendigkeit von beständigem Üben und Trainieren.

Das wachsende Interesse der Schülerinnen und Schüler an einer Auseinandersetzung mit der eigenen Körperlichkeit legt in diesen Jahrgangsstufen die Behandlung körper- und gesundheitsbezogener Themen nahe. Dies schließt auch die kritische Auseinandersetzung mit Körperidealen ein.

Der Unterricht wird in der Regel in geschlechtergetrennten Sportgruppen organisiert.

Im Rahmen von Projekten, Landheimaufenthalten und geeigneten Unterrichtseinheiten können die pädagogischen Ziele eines koedukativen Unterrichts verfolgt werden.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Gelegenheit, auf der Basis grundlegender sportlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten inhaltliche Schwerpunkte zu setzen, um auf ein individuelles Leistungsoptimum hin zu arbeiten. Diese tragen ihren Neigungen und Interessen Rechnung und geben ihnen Entscheidungshilfen für die Sportartenwahl in der Oberstufe.

Die Förderung der konditionellen Fähigkeiten, insbesondere der Ausdauer und Kraft als Grundlage der allgemeinen Fitness sowie der koordinativen Fähigkeiten, steht auch in dieser Klassenstufe im Mittelpunkt des Sportunterrichts.

Die Schülerinnen und Schüler des Sportprofils nehmen an einer schulinternen Ausbildung zum Schulsportmentor teil.

Um eine Auswahl für die Kurswahl zu ermöglichen, sollen sowohl aus Sportbereich II als auch aus Sportbereich III mindestens drei Sportarten angeboten werden. In Sportbereich IV werden 2 Sportarten unterrichtet.

Sportbereich I: Fachkenntnisse

Sportbereich II: GT, GYM, LA, SW mindestens 3 Sportarten

Sportbereich III: BB, FB HB, VB mindestens 3 Sportarten

Sportbereich IV: Sportarten aus dem  
offiziellen Schulsportwett-  
kampfprogramm 2 Sportarten

Trendsportarten (zum Beispiel Inline-Skating, Klettern) können im Rahmen des Schulcurriculums einer Schule angeboten werden.

Die Schülerinnen und Schüler sammeln Wettkampferfahrung in verschiedenen Sportarten.



## II. Kompetenzen und Inhalte

### KLASSE 6

#### 1. GRUNDFORMEN DER BEWEGUNG

Die Schülerinnen und Schüler können

- in den Bereichen Laufen, Springen und Werfen die fundamentalen Bewegungen ausführen und altersgemäße disziplinspezifische Fertigkeiten in unterschiedlichen Variationen und Situationen anwenden;
- unterschiedliche Geräte überwinden, darauf balancieren und sich darauf stützen und in ihrer natürlichen Umgebung hangeln, klettern, schwingen, hängen;
- die fundamentalen Grundformen wie Auf- und Umschwingen, Rollen, Springen, Überschlagen in altersgemäßen Formen ausführen;
- die wichtigen Technikmerkmale der erlernten disziplinspezifischen Fertigkeiten nennen;
- die Hauptfehler in Bewegungsabläufen sportlicher Bewegungen ihrer Mitschüler erkennen und nennen;
- variantenreich, kontrolliert und sicher rollen und fallen;
- zwei Schwimmmarten in Grobform ausführen;
- schnell schwimmen und sich ausdauernd im Wasser bewegen;
- tauchen, gleiten, schweben, springen;
- sich rhythmisch, dynamisch und raumorientiert, mit Partner/Partnerin oder Gruppe sowohl mit als auch ohne Gerät bewegen;
- ausgewählte Bewegungsverbindungen mitgestalten und gemeinsam darbieten.

Außerdem besitzen sie Erfahrungen in der Auseinandersetzung mit einem Partner wie zum Beispiel bei Zieh-, Kampf- oder Raufspielen.

#### 2. SPIELEN – SPIEL

Die Schülerinnen und Schüler können

- die bisher erworbenen spielspezifischen Fertigkeiten in verfeinerter Form ausführen;
- einfache Spielsituationen erkennen und angemessen agieren;
- spielspezifische Handlungen in Angriff und Abwehr realisieren;
- mit- und gegeneinander spielen;
- Spielregeln verstehen, entwickeln und akzeptieren.
- Spiele mit vereinfachtem Regelwerk mit und ohne Schiedsrichter organisieren;
- eigene Spiele erfinden und diese auf ihre Bedürfnisse abändern.

#### 3. FITNESS UND GESUNDHEIT

Die Schülerinnen und Schüler können

- die grundlegenden hygienischen Maßnahmen im Sport anwenden und wissen um die Notwendigkeit sportgerechter Kleidung;
- Körpersignale und -reaktionen deuten;
- den Zusammenhang zwischen Belastung/Anspannung und Erholung/Entspannung erkennen und diese Erkenntnisse in ihrem sportlichen Handeln anwenden;
- eine ausdauernde Belastung zeitlich einteilen und durchhalten.

Außerdem haben sie ihre Fitness verbessert.



**KLASSE 8****1. SPORTBEREICH I: FACHKENNTNISSE**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Bewegungsverwandtschaften benennen und beschreiben;
- Bewegungsabläufe beschreiben;
- Maßnahmen zum Helfen und Sichern beschreiben und anwenden;
- Geräte auf- und abbauen;
- die Regeln der unterrichteten Sportarten in grundlegender Form benennen;
- die Reaktionen und Anpassungserscheinungen des Körpers bei Belastung nennen;
- die grundlegenden taktischen Maßnahmen in den Mannschaftssportarten nennen.

**2. SPORTBEREICH II: INDIVIDUALSPORTARTEN**

Die Schülerinnen und Schüler können

- in den leichtathletischen Disziplinen jeweils eine alters- und schülergemäße Technik ausführen;
- eine weitere Technik aus der Wurf- oder Stoßdisziplin ausführen;
- eine weitere Technik aus der Sprungdisziplin ausführen;
- längere Läufe absolvieren und eine Ausdauerleistung erbringen;
- einen leichtathletischen Mehrkampf bestehend aus Kurzstrecke, Sprung- und Wurfdisziplin absolvieren;
- auf der Basis der in Klasse 5 und 6 erlernten turnerischen Grundformen an drei Geräten alters- und schülergemäße Fertigkeiten sowie einfache akrobatische Figuren und normfreie Bewegungen ausführen;
- die gymnastischen Grundformen sowie einen Tanzstil in einfacher Form umsetzen;
- mit zwei Handgeräten umgehen;
- die erlernten Bewegungsfertigkeiten zu einer Übung nach choreografischen Gesichtspunkten verbinden und diese präsentieren;
- in zwei Schwimmtechniken schwimmen und haben eine weitere kennen gelernt;
- eine längere Strecke ohne Pause schwimmen.

**3. SPORTBEREICH III:****MANNSCHAFTSSPORTARTEN**

Die Schülerinnen und Schüler können

- den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;
- die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;
- die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.

**4. SPORTBEREICH IV***Mannschaftssportarten*

Die Schülerinnen und Schüler können

- den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;
- die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;
- die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.

*Individualsportarten*

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Bewegungsabläufe in den gewählten Individualsportarten durchführen.



## KLASSE 10

### 1. SPORTBEREICH I: FACHKENNTNISSE

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Gesetzmäßigkeiten des Trainings in einfacher Form beschreiben;
- grundlegende Sachverhalte aus der Bewegungslehre erklären;
- die Hauptfunktionsphase eines Bewegungsablaufes nennen;
- die Regeln der unterrichteten Sportarten wiedergeben;
- die biologischen Hintergründe der Anpassungserscheinungen des Körpers nach Belastung und Erholung erklären;
- die Möglichkeiten der Leistungssteigerung durch Training erklären;
- die Grundsätze einer Trainingsplanung nennen;
- Grundsätze der sportgerechten Ernährung erklären;
- die Problematik von Drogen und Doping im Sport beschreiben;
- die Problematik des eigenen Sporttreibens in der Natur darlegen;
- Erste Hilfe leisten;
- Schulsportveranstaltungen mitverantwortlich organisieren.

### 2. SPORTBEREICH II: INDIVIDUALSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- die in Klasse 8 gelernten leichtathletischen Techniken anwenden;
- eine weitere Technik aus den Wurf- und Stoßdisziplinen ausführen;
- längere Läufe absolvieren und eine Ausdauerleistung erbringen;
- einen leichtathletischen Mehrkampf bestehend aus Kurzstrecke, Sprung- und Wurfdisziplin absolvieren;
- auf der Basis der in Klasse 7/8 erlernten Fertigkeiten Übungsverbindungen an vier Geräten turnen sowie Figuren aus der Akrobatik und normfreie Bewegungen turnen;

- die gymnastischen Grundformen auf Schulniveau;
- mit einem weiteren Handgerät umgehen und haben den in Klasse 7/8 gelernten Tanzstil verbessert;
- die erlernten Bewegungsfertigkeiten zu einer Übung nach choreografischen Gesichtspunkten verbinden und diese präsentieren.

Die Schülerinnen und Schüler beherrschen zwei Schwimmtechniken und können eine längere Strecke ohne Pause schwimmen.

### 3. SPORTBEREICH III:

#### MANNSCHAFTSPORTARTEN

Die Schülerinnen und Schüler können

- spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;
- gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;
- Spiele entwickeln, organisieren und leiten.

### 4. SPORTBEREICH IV

#### *Mannschaftssportarten*

Die Schülerinnen und Schüler können

- spielspezifische Fertigkeiten im gemeinsamen Spiel in einer Mannschaftssportart anwenden;
- gruppen- und mannschaftstaktische Strategien im Spiel umsetzen;
- Spiele entwickeln, organisieren und leiten.

#### *Individualsportarten*

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Techniken in den gewählten Individualsportarten anwenden.

# Lehrschwimmbecken Neckarweihingen

		Größe:		Stand Schuljahr:		2010-2011
	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
7.45 1		Schule				
8.30 2		Schule				
9.15 3			Pinguin		Pinguin	
10.15 4			Pinguin		Pinguin	TVN
11.00 5	Schule	TVN Kini	Pinguin	Pinguin		TVN
12.05 6	Schule					TVN
13.55 8				Schule	Pinguin	TVN
14.40 9	Pinguin	Grundschule Hoheneck	Pinguin	Schule	TVN Kini	Pinguin
15.25 10	Pinguin	Grundschule Hoheneck	Pinguin	Schule		Pinguin
16.10 11	Pinguin	Grundschule Hoheneck	Pinguin	Schule	Pinguin	Pinguin
17.00	TVN	TVN	TVN Kini		Pinguin	Pinguin
18.00			SVL			
19.00	Pinguin	TVN	SVL Kinder	Pinguin	SVL	
20.00				TVN		

Stand: 23.09.2010

# Lehrschwimmbad Grünbühl

36

Stand Vereine:

Januar 11

Größe: 10x8m

Stand Schuljahr:

2010-2011

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
1		Eichendorff 19 4b	Eichendorff 17 1b		
2		Eichendorff 20 4a			
3	Eichendorff 13 3a				
4	Eichendorff 17 3b		Eichendorff 17 1a		
5	Eichendorff 20	Eichendorff AG	Eichendorff 21 2a	Eichendorff AG	Neckarschule Alltag
6					Neckarschule Alltag
7					
8	Eichendorff AG		Eichendorff Poolball AG 1 Klasse	GS Pflugf	14.00 ElKido
9				GS Pflugf	ElKido
10	15.30 ElKido	16.15 MTV Aqua-Vital		16.45 16.45 SVL Schwimmkurs	ElKido
11	ElKido	17.15 gea MTV Schanz / 9.09	17.11 Pinguin Schwimmschule Tel. 07144-801967	SVL Schwimmkurs	ElKido
17.30	Elkido	SVL Schwimmkurs	Pinguin	SVL Schwimmkurs	ElKido
19.00	Elkido	SVL Schwimmkurs * gekü 25.1.11		19.30	ElKido
20.30	21.00 Elkido		MTV Aqua-Jogging		21.00 Elkido
22.00			gekü. 26.1.11		

Eichendorff = Eichendorffschule

Stand: 22.03.2011

# Lehrschwimmbad Schubartschule

35

Stand Vereine:

Nov./2004

Stand Schuljahr:

2010-2011

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
1	Schubartschule 7:30 - 10:00	Schubartschule 7:30 - 12:00		Schubartschule 7:30 - 17:00	Hirschbergerschule
2		Schubartschule 14:00 - 20:00	EBL	Schubartschule 14:00 - 21:00	Hirschbergerschule
3	PH Ki-ga Studentenwerk Stgt. 10:30	Reinigung Filter 10.15 8.30	EBL	Reinigung Filter 10.15	
4	PH Ki-ga Studentenwerk Stgt. 11:45	Reinigung Filter	EBL		
5			Schubartschule 10:00 - 19:00	11.00 Kindertagesheim. Kurfürstenstr. 12.00	Schubartschule 10:00 - 11:00
6			Schubartschule 10:00 - 11:00		
7			Reinigung Umkleieräume Boden		
8	Hirschbergerschule	Hirschbergerschule		Osterholzschule	Hirschbergerschule
9	Hirschbergerschule	Hirschbergerschule	15.00 TSV Schwimmkurs Jugend	Osterholzschule	Hirschbergerschule
10	Hirschbergerschule	Hirschbergerschule	17.00 TSV Schwimmkurs Jugend	Osterholzschule	* Reinigung Großflächen- desinfektion
11	Reinigung Umkleide Boden	Reinigung Umkleide Boden		17.00 SKV Schwimmkurs	* Reinigung
17.30	16.30 TSV Schwimmkurs Kinder 18.30	18.00 SVL Selbsthilfegruppe Frauen 19.00	18.00 SKV Aqua-FIT	SKV Schwimmkurs	* Reinigung 18.30
19.00		20.00 Pinguin	SKV Aqua-FIT Damen 20.00	SKV Schwimmkurs 19.45	
20.30	20.00 SKV Arztisport	21.00 SKV Erwachsene 1x Monat 22.00	SKV Damen		20.00 SKV gekü 1:2010 21.00

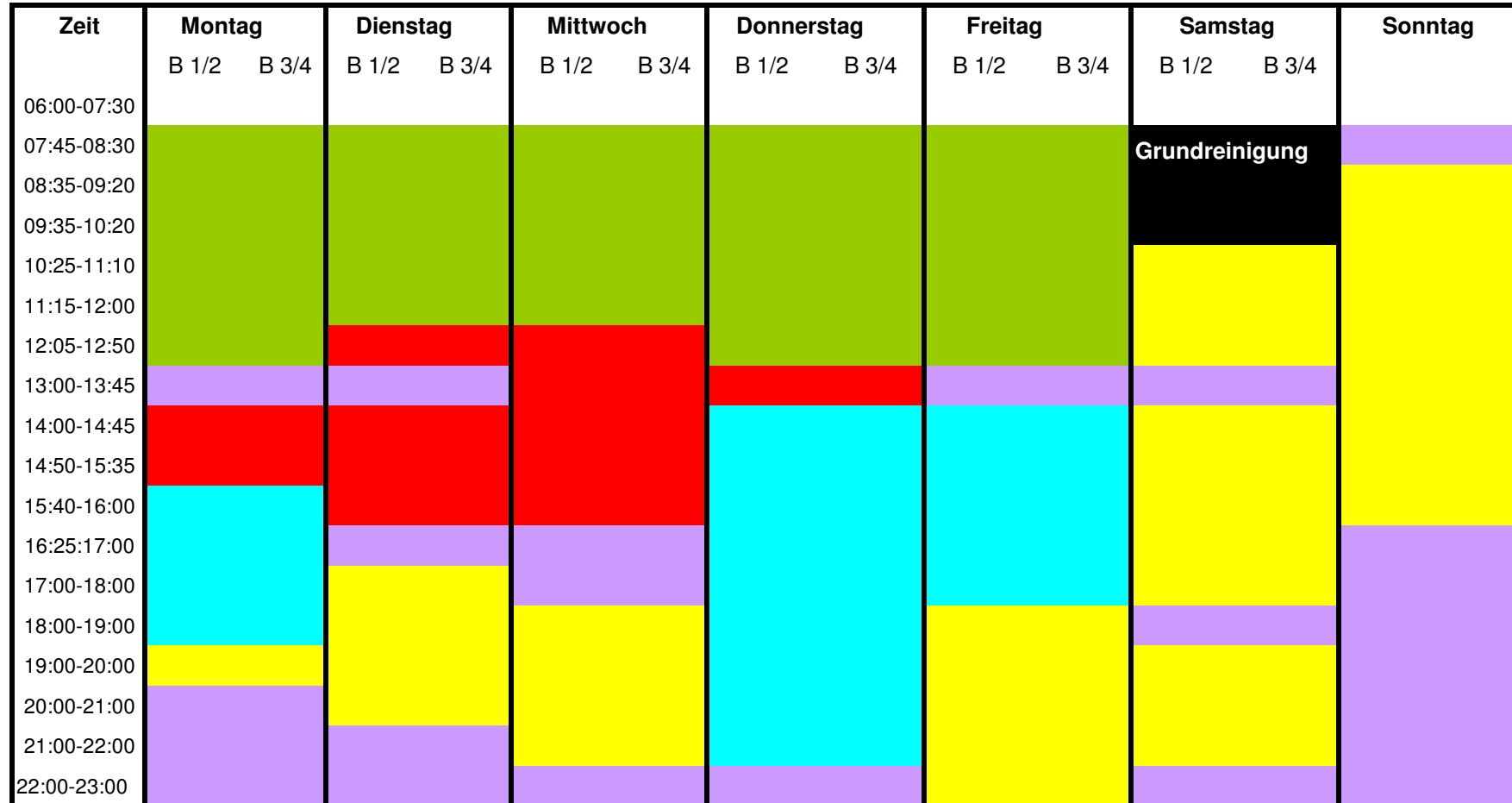
# Belegungsplan Schwimmbad Poppenhiller 2008/2009

22.03.2011

Std.	Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
1	7.45-8.30	erst ab Mitte Okt.08					
2	8.35-9.20	8.45 - 10.15 Fr. Fiedler Schwimmkurs			Grundschule Remseck-Hochdorf	8:10 - 9:10 Kalterschule Remseck	9:00 - 11:00 Babyschwimmen Fr. Mörth (SWLB)
3	9.35-10:20				9.35 - 11.10 Kindergarten Erdmannhäuser Str.		
4	10.25-11.10						
5	11.25-12.10		Klasse 2 a	Klasse 3 b	Klasse 4 b	Klasse 3 a	11.00 - 13:00 Frau Sautter (SWLB)
6	12.15-13.00	Klasse 1 a/b	Klasse 1 b	Klasse 4 a	Klasse 1 a	Klasse 2 b	
7	13:00 - 14:00					13.00-14.00 Kanu-AG Oststadtschule	13:00 - 14:00 SVP-Schwimmkurs
8	14.00-15.00	14:00-16:00	14.00 - 15.30 Poolball	14:00-16:00	14.00-15.00 Schwimmschule Pinguin	14.00 - 16.00	14:00 - 15:00 Öffentlichkeit mit Programm
	15.00-16.00	SVP Schwimmkurs Behinderte		SVP Schwimmkurs	15.00 - 17.00	SVP	15:00-18:00 Öffentlichkeit
	16.00-17.00	16:00 - 17:00 Schwimmschule Pinguin	voraussichtlich ab Januar 2009 16.00-18.00 Schwimmschule Pinguin		SVP Schwimmkurse	Schwimmkurse	
	17.00-18.00	17:00-18:00 DLRG Mutter+Kind		16:00-20:00 Öffentlichkeit	17:00-18:00 RKV 1 x monatl.	16:00-19:30 Öffentlichkeit	
	18.00-19.00	18:00-19:00 DLRG Kinder b.6J.	18:00 - 21:00 VHS Frau Rauli		18.00 - 19:00 ???		18:00-20:00 SVP/Fußball
	19.00-20.00	19:00-20:00 DLRG Jugendl.ab 17J.			19:00-20:00 SVP	19.30 - 22:30	
	20.00-21.00	20:00-22:00 SVP Aqua fit	Schwimmkurs	20:00 - 22:00 SVP Aqua fit	20:00 - 21:30 Schwimmschule Pinguin	SVP Aqua fit	
	21.00-22.00		21:00-22:00 SVP /Senioren				

Stand 2011

## Belegungsplan Stadtbad



Schulen Jugendbegleiterprog.

Öffentlichkeit Vereine Freie Zeit

## Belegungsplan Stadionbad

Zeit	Schul- Stunde	Montag			Dienstag			Mittwoch			Donnerstag			Freitag			Samstag			Sonntag		
		B1/3	B4/6	LB	B1/3	B4/6	LB	B1/3	B4/6	LB	B1/3	B4/6	LB	B1/3	B4/6	LB	B1/3	B4/6	LB	B1/3	B4/6	LB
06:00-07:00																						
07:00-07:45																						
07:45-08:30	1.																					
08:35-09:20	2.																					
09:25-10:10	3.																					
10:25-11:10	4.																					
11:15-12:00	5.																					
12:05-12:50	6.																					
13:00-13:45	7.																					
14:00-14:45	8.																					
14:50-15:35	9.																					
15:40-16:25	10.																					
16:35-17:20	11.																					
17:25-18:00																						
18:00-19:00																						
19:00-20:00																						
20:00-21:00																						
21:00-22:00																						
22:00-23:00																						

Schulen

Öffentlichkeit

Vereine

Reinigung