

Gustav-Heinemann-Schule
Curriculum des Faches Sport/ Jahrgang 5-6

- **Diagnostetest im 5. Jahrgang für den Bereich Motorik, Koordination und Ausdauer (unter Einbezug der Wirbelsäulen- und Fußmotorik)**
- **Aspekt des Gendermainstreams als Grundlage: Es soll grundsätzlich koedukativ unterrichtet werden**

Inhaltsbereich	Unterrichtsvorhaben	Kernkompetenzen	Methodenkompetenzen	Leistungsbewertung
1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Aufgaben zur Wahrnehmungsschulung: <ul style="list-style-type: none"> • Abenteuerparcours „Wunderliane“ • Alle Klassen an 1-2 Tagen (ProWo) • Variationsmöglichkeiten, ggf. Vorbereitungen klassenintern • Blindenparcours • Partnerparcours • Transportparcours • Sensibilisierung • Reflexion 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungsfähigkeit verbessern • Soziale Kompetenz – Kooperation und Kommunikation erwerben • Sinnenschulung 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionsfähigkeit • Rückmeldeverfahren • Erlebnisse reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorrangig: Soziale Aspekte (Kooperation) • Personale Aspekte (Einsatz, Lernbereitschaft)
2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Lauf- und Fangspiele Kleine Spiele mit Bällen und anderen Spielgeräten	<ul style="list-style-type: none"> • Miteinander kooperieren • Miteinander wettkämpfen • Sich verständigen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zuhören • Rückmeldeverfahren • Gruppenarbeit • Erfahrungen einbringen 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorrangig: Sachliche Aspekte (Sportmotorisches) • Soziale Aspekte (Umgang mit

		<ul style="list-style-type: none"> • Spiele modifizieren • Regelbewusstsein 	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen weiterentwickeln • Regeln als soziale Vereinbarung 	<p>Regeln,...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personale Aspekte (Reflexionsfähigkeit,...)
3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	<p>Laufen – Springen – Werfen LA</p> <ul style="list-style-type: none"> • LA-Platz • Hallen-Biathlon • Werfen und Stoßtechniken • Springen (Zonen-, spielerisch, Hoch-Weitsprung) • Rope-Skiping (spielerisch) • Vielseitigkeitswettkampf 	<ul style="list-style-type: none"> • Sportmotorische Leistung • Erfahren, Verstehen und Einschätzen • Konditionell/technisch • Grundkomponente Ausdauer 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenen Lernstand/ Fortschritte reflektieren • Partner- und Gruppenarbeit • Lernen eines realistischen Selbstbilds • Leistungsbereitschaft 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorrangig: Sachliche Aspekte (individuelle Fortschritte) • Personale Aspekte
4 Bewegen im Wasser - Schwimmen	<p>Je nach Möglichkeit und Hallenbelegung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sammeln vielfältiger Bewegungen im Wasser • Raumorientierung • Umgang mit dem Medium Wasser (Widerstand, Druck) • Methoden zur Selbststreckungsfähigkeit • Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Rücksichtnahme • Anstrengungsbereitschaft 	<ul style="list-style-type: none"> •
5 Bewegen an Geräten -	<p>Bewegen an und mit Geräten Turnen, Gruppenturnen, Akrobatik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etwas wagen und verantworten 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner- und Gruppenarbeit • Präsentations- 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorrangig: soziale Aspekte (Helfen, Sichern,

Turnen	<ul style="list-style-type: none"> • Synchronturnen • Präsentation • Turnen als Erlebnis 	<ul style="list-style-type: none"> • Körperliches Ausdrücken • Ästhetik • Körperspannung • Koordination • Leistung erfahren 	<p>fähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feed-Back-Methoden • Sicherer Umgang mit Partnern • Vertrauen • Schüler-Schüler-Kommunikation 	<p>Teamfähigkeit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachliche Aspekte (individuell) • Personale Aspekte
6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungs- künste	<p>Bewegungsgestaltung mit und ohne Musik unter Benutzung von Handgeräten und/oder Alltagsmaterialien</p> <p>Klang, Rhythmus und Musik als Impulse für Bewegungsgestaltung nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hip Hop • Gymnastik mit Handgeräten • Verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten • Jazz • Videoclip-Dancing • Grundschrte • Choreografien (für die ganze Klasse) • Aufgaben zur Improvisation • 	<ul style="list-style-type: none"> • Sich körperlich ausdrücken • Bewegung gestalten • Rhythmus (-schulung) • Tempowechsel • Körperbewusstsein • Koordinationsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Kreative Umgestaltung von Informationen • Fachbegriffe • Feed-Back-Methoden • Beobachtung • Partner-, Gruppenarbeit • Koedukation • Toleranz • Piktogramme verstehen • Organisation 	<p>Gleiche Gewichtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachliche Aspekte (Kreativität) • Soziale Aspekte (Kooperation) • Personale Aspekte (Lernbereitschaft vor allem bei Jungen, Anstrengungsbereitschaft)

<p>7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>	<p>Einführung in die großen Sportspiele unter koedukativen Aspekten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fußball • Basketball • Badminton 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundfertigkeiten großer Sportspiele • Technisch/taktische Kompetenzen • Wettkämpfen, kooperieren und sich verständigen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit • Rückmeldeverfahren • Fachbegriffe • Regeln/Regelstrukturen 	<p>Gleiche Gewichtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachliche Aspekte (individuelle, sportmotorische) • Soziale Aspekte (Umgang mit Regeln, Kommunikation)
<p>8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport</p>	<p><u>Wo möglich:</u> Ggf. außerschulische Möglichkeiten nutzen</p> <p>Vielfältige Bewegungserfahrungen sammeln (mit Geräten)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Winterolympiade • Skatebahn • Eishalle Essen-West: Eislaufen, Eishockey (Lernen am anderen Ort) 			
<p>9 Ringern und Kämpfen – Zweikampfsport</p>	<p>Das Kämpfen spielerisch erfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zweikämpfe, Ringen • Stationen: Schildkröten drehen, Möhren ziehen • Piktogramm • Regeln und Kampfrichter 	<ul style="list-style-type: none"> • Rücksicht • Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> • Piktogramme interpretieren und verstehen • Organisation (des Arbeitsplatzes) • Partner-, Gruppenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorrangig: Soziale Aspekte (Umgang mit Regeln, Kooperation) • Personale Aspekte (Anstrengungs-

	<ul style="list-style-type: none"> • Fallen • Sumoringen • Kämpfe um etwas, gegen, für und mit etwas • Sockenschnappen • Ringerstaffel 	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperieren • Etwas wagen und verantworten • Koedukation • Toleranz • Hilfsbereitschaft • Regelbewusstsein • Teamfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler-Schüler-Kommunikation • Zuhören • Regeln, Regeln einhalten • Sicherer Umgang mit Mitschülern • Umgang mit Vereinbarungen 	<p>bereitschaft, Verantwortlichkeit)</p>
Inhaltsübergreifende UV	<p>Pancake-Race 5 Jg. (Bereich LA) Vielseitigkeitssportfest 6 Jg. (Bereich LA)</p>			