

Schulinternes Fachcurriculum Sport Klasse 5

Klasse 5

Kerncurriculum – ca. 78 Std.

Pflichtbereich 1: Spielen – ca. 24 h

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
Vielseitiges Spielen schulen	<p>sportspielübergreifende technische und taktische Basisfertigkeiten und -fähigkeiten in Kleinen Spielen und kleinen Sportspielen anwenden, sowie sportspielspezifischen Bewegungs- und Balltechniken in vereinfachten Spielen anwenden</p> <p>Techniken: Passen, Fangen, Prellen, Werfen ohne und mit Zeit- und Gegnerdruck, Ballannahme und -mitnahme, Schlagwurf, Korbwurf, volley spielen</p> <p>Taktik: Freilaufen, Lücke erkennen, Ball zum Ziel bringen</p> <p>Spiele z.B.: Parteiball, Burgball, Wandball, Abwurfspiele, vom Miteinander zum Gegeneinander (Ball über die Schnur), Überzahlspiele</p>	1, 2, 5, 6	B 1, 2, 4 R 1, 2 P 6, 1, 5 S 6, 2, 3, 5, 7	PG BTV

Pflichtbereich 2: Laufen, Springen, Werfen– ca. 18 h

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
Schnell und gewandt	Lauf-ABC	1, 2, 5, 6	B 1,2, 4	BTV,

laufen, ausdauernd laufen	Sprintspiele und Reaktionsspiele, Staffeln, Hindernisbahn mit selbstgewählten Abständen der Hindernisse Risikosprints, z.B. Brennball Vorbereitung eines 20min-Laufes: Ökonomisch Laufen, Laufen im Gelände, Miteinander Laufen, Tempogefühl entwickeln, Zeitschätzläufe, Körpersignale deuten (Puls/Atmung),		R 1, 3 P 1,2, 3, 4, 6 S 1, 2, 6, 7	PG, BO
Weit und zielgenau werfen	Vielfältig Werfen mit z.B. Schlagball, Schweißball, American Football (Schlagwurf), Fahrradreifen (Schleudern), Medizinball (Stoßen), Zonenweitwurf			

Pflichtbereich 3: Bewegen an Geräten – ca. 16 h

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
Bewegungserfahrungen an Geräten und Geräte-kombinationen sammeln	Schwebebalken/ Bänke/ Barren/ Gerätekombination: Balancieren, Klettern, Hangeln, Schaukeln, Schwingen, Springen, Drehen, Aufspringen, etc. Boden: Rollen Helfergriffe einüben (z.B. Klammergriff) den Auf- und Abbau von Turngeräten sachgerecht ausführen	1, 3, 4, 5, 6	B 1, 2, 4 R 1 P 1, 2, 5, 6 S 1, 2, 4, 6	BTV, MB, PG
Turnfertigkeiten an unterschiedlichen Gräten ausführen	Boden: Handstandvariationen, Rad Einfache Sprünge (z. B. Pferdchensprung) Barren: Schwingen im Stütz, Kehren Minitrampolin: Sprünge Einfache akrobatische Figuren (zum Beispiel Flieger) paarweise ausführen			

Pflichtbereich 4: Bewegen im Wasser – nur in Klasse 6

Pflichtbereich 5: Tanzen, Gestalten, Darstellen – ca. 12 h				
UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
Grundlegende und vielseitige gymnastische und tänzerische Bewegungen ohne und mit unterschiedlichen Materialien	gehen, laufen, hüpfen, springen, schwingen z.B. Ropeskipping/ Jumpstyle auch in Bewegungsverbindungen	1, 3, 5	B 2, 3 R 1 P 2, 5, 6 S 1-7	BTV, MB, PG
Pflichtbereich 6: Fitness entwickeln – (in übrige UV integriert)				
Wahlpflichtbereich 1: Miteinander/ gegeneinander kämpfen – ca. 8 h				
UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
Verantwortungsbewusst kämpfen – Zweikampfsituationen lösen	Rauf- und Kampfspiele, fair kämpfen	1, 5	B 1, 2, 3, 4 R 1 P 1, 2, 5, 6 S 1 - 7	PG, BTV
Wahlpflichtbereich 2: Fahren, Rollen, Gleiten (nur W1)				
Schulcurriculum (ca. 27 Std.)				

Generelle Vorbemerkungen: Das Schulcurriculum dient einerseits der Übung und Vertiefung, andererseits der verbindlichen Festlegung schulspezifischer Vereinbarungen (z. B. regelmäßige Turniere, besondere Sportarten etc.)

UV	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Sportpäd. Perspektive	Prozessbezogene Kompetenzen	Leitperspektiven
	Übung und Vertiefung der zuvor aufgeführten Pflichtbereiche			

Die Schülerinnen und Schüler können stets bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen.

Abkürzungsverzeichnis der sportpädagogischen Perspektiven

- (1) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern
- (2) Das Leisten erfahren und reflektieren
- (3) Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten
- (4) Etwas wagen und verantworten
- (5) Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen
- (6) Gesundheit verbessern und Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Abkürzungsverzeichnis prozessbezogener Kompetenzen

Bewegungskompetenz (B)

1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen
2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden
3. Bewegungen gestalten und sich durch Bewegung ausdrücken
4. grundlegendes Fachwissen (zum Beispiel taktische Kenntnisse) in sportlichen Handlungssituationen anwenden und sachgerecht nutzen

Reflexions- und Urteilskompetenz (R)

1. durch die Analyse sportlicher Handlungssituationen verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen
2. aufgrund ihrer sportpraktischen Erfahrungen und fachlichen wie methodischen Kenntnisse eigene Positionen zu verschiedenen Sinnrichtungen sportlichen Handelns entwickeln
3. das eigene sportliche Handeln selbstbestimmt steuern

Personalkompetenz (P)

1. ein realistisches Selbstbild entwickeln
2. aus den eigenen sportlichen Stärken und Schwächen kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben
3. die Bedeutung von Bewegung für das eigene Wohlbefinden und die Gesundheit einschätzen und gesundheitsbewusst handeln

4. physische und psychische Auswirkungen ihres Bewegungshandelns, zum Beispiel Entspannung oder Fitness, wahrnehmen und verstehen
5. eigene Emotionen und Bedürfnisse in sportlichen Handlungssituationen wahrnehmen und regulieren
6. in sportlichen Handlungssituationen ihre Aufmerksamkeit steuern

Sozialkompetenz (S)

1. Mitschülerinnen und Mitschüler beim sportlichen Handeln unterstützen und ihnen verlässlich helfen
2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren
3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen
4. in Übungs- und Wettkampfsituationen verantwortungsvoll handeln, zum Beispiel Regeln und Vereinbarungen einhalten
5. den Unterschied zwischen fairem und unfairem Handeln erkennen und sich selbst fair verhalten – auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen
6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren
7. in sportlichen Handlungssituationen (zum Beispiel bei der Organisation von Wettkämpfen) unterschiedliche Rollen und Aufgaben übernehmen und reflektieren