

## **Curriculum Klasse 5: Sport**

### **Pflichtbereich Spielen**

- (1) Parteilballspiele als übergeordnete Spielform
- (2) Schwerpunkt zwei Sportspiele aus vier (Handball, Basketball, Fußball, Volleyball)
- (3) Passen und Fangen, Freilaufen und Anbieten, sportspielspezifischen Bewegungs- und Balltechniken (Schlagwurf, Korbwurf, Torschuss, Pritschen)
- (4) Mannschaftliches Zusammenspiel, Regelkunde, Einsatz von „kleinen Spielen, Spiele verändern und Spielregeln anpassen

### **Pflichtbereich Laufen, Springen, Werfen**

- (1) schnell und gewandt laufen (Wie ein Gepard in der Serengeti auf Gnujagd)
- (2) weit und zielgenau werfen, d.h. mit unterschiedlichen Wurfgeräten, -arten, -aufgaben  
vielfältige Erfahrungen sammeln.
- (3) weit und/oder hoch springen.

### **Pflichtbereich Bewegen an Geräten**

- (1) turnerische Bewegungserfahrungen sammeln durch turnerische Grundtätigkeiten:  
Balancieren, Rollen, Klettern, Schwingen, Springen an Gerätekombinationen/-bahnen
- (2) einfache akrobatische Elemente
- (3) Auf-und Abbau von Geräten

### **Pflichtbereich Tanzen, Gestalten, Darstellen**

- (4) Grundformen Laufen und Hüpfen mit Musik
- (5) Einführung Ball
- (6) Einfache Improvisationsaufgaben, auch mit Musik
- (7) Gymnastische Elemente selbst finden und erproben
- (8) Eine kleine Darstellung in Kleingruppen gestalten und präsentieren mit z.B. tänzerischen, gymnastischen und akrobatischen Elementen.

### **Pflichtbereich Fitness entwickeln:** Schwerpunkt Ausdauer

- (1) Lernen ökonomisch zu laufen
- (2) Tempogefühl entwickeln, Körpersignale deuten
- (3) Spielerisches Lauftraining
- (4) evtl. Teilnahme an regionalen Laufveranstaltungen

### **Wahlpflichtbereich Miteinander/ gegeneinander kämpfen**

- (1) Körperkontakt mit Partner/in aufbauen, Vertrauen entwickeln
- (2) eigene und fremde Kräfte wahrnehmen
- (3) sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und eigene Emotionen kontrollieren
- (4) Verschiedene Formen des Zweikämpfens (z.B. Zieh-, Schiebe-, Dreh- und Haltekämpfe) ausführen und anwenden