

Klasse 6 – Jahrgangspartitur – Themen und inhaltliche Schwerpunkte

Fach	1. U-Reihe	2. U-Reihe	3. U-Reihe	4. U-Reihe	5. U-Reihe	6. U-Reihe	7. U-Reihe
Englisch	Together again	Neighbours	Teen talk	Feeling good	Dartmoor adventures	Opt.: A journey in time	
	Methode: Milling around, Reading circle	Methode: Milling around activity, Jigsaw	Methode: Bus stop	Methode: Partnercheck, Role-play, Bus stop, Reading circle, Placemat	Methode: Jigsaw reading	Methode: Reading log (Lesetagebuch)	
				Medien: Recherche mit "Duck Duck Go" und "Youtube"			
	- My holidays - School clubs - Friends at school	- Places in town - My neighbourhood - Adopt a pet - Festivals	- Pocket money - Chores - Arrangements - Activities in Plymouth	- Healthy living and food - At the doctor's	- Visit Dartmoor - Planning a trip - Safety rules - Seasons and weather - Emergency services	- Stories from the south-west of England - The Pilgrims - Sir Francis Drake - King Arthur - Romans - A fantasy play	-
Deutsch	Wer-was-wo? Über aktuelle Ereignisse berichten	Tiere handeln wie Menschen- Fabeln lesen und verstehen	Wind und Wetter - Naturbeschreibungen in Texten und Bildern Gedichte verstehen, vortragen, schreiben	Wir einigen uns - Meinungen begründen	In Bewegung Beschreiben	Lesen und Bearbeiten einer Ganzschrift (nach Wahl)	
	Methode: Schreibkonferenz mit Textlupe, Mindmaps	Methode: Reziprokes Lesen, Rollenspiel	Methode: Stationenlernen, Projektarbeit, Gestaltend vortragen	Methode: Rollenspiel, Fishbowl, Pro-/Kontra-Diskussion	Methode: Schreibkonferenz	Methode: Reziprokes Lesen, Rollenspiel, Standbild	
						Medien: Recherche mit verschiedenen Medien (Handy, Tablet, PC) und Suchstrategien zu Text/ Autor/ Ursprung des Textes	
	- Sachlich berichten auf der Basis von Material und Beobachtungen - Anwendung der Gestaltungsmittel einer sachbezogenen Darstellung - Texte planen und überarbeiten - Schreiben eines Berichts	- Merkmale einer Fabel - Dialog und wörtliche Rede - Zeichensetzung bei wörtl. Rede - eine Fabel schreiben und überarbeiten - eine Fabel zu Bildern schreiben - die Lehre einer Fabel erkennen lernen - Präsentation von Zeichnungen und Texten zum Thema mit Hilfe eines Erzählrahmens (Kamishibai) - Einführung des reziproken Lesens	- Merkmale eines Gedichtes - Sprachl. Bilder entdecken - Gedichte auswendig lernen und vortragen - Stationsarbeit zu Wettergedichten - Erstellen eines Gedichtkalenders/ einer Gedichtemappe	- Zu einem Sachverhalt begründet Stellung nehmen - Eigene Meinungen sachlich und inhaltlich korrekt vertreten - Gesprächsregeln einhalten - Schreiben appellativer Texte - Adressatengerechte und strukturierte Texte zur Meinungsäußerung (Brief) - einen Stichwortzettel anfertigen	- Gegenstände treffend beschreiben - Verfassen von Wegbeschreibungen - Einen Vorgang beschreiben (Zaubertricks, Fahrrad flicken, bügeln...)	- Bearbeitung grundlegender Inhalte einer Ganzschrift in Form eines Lesetagebuches (Fundamentum) - Kreativer und vertiefter Umgang mit der Ganzschrift durch selbstgewählte Additumaufgaben: Spielszenen, Buchkritiken, weitergehende Recherchearbeiten...	
Mathematik	Fläche und Umfang von Rechteck und Quadrat	Volumen und Oberfläche von Quader und Würfel	Einführung in die Bruchrechnung, Brüche addieren und subtrahieren	Winkel	Brüche multiplizieren und dividieren	Rechnen mit Dezimalzahlen	Symmetrie
	Methode: - Lerntempoduett „Umfang von Rechteck und Quadrat berechnen“	Methode: - Portfolio (statt Klassenarbeit) „Mein neues Zimmer“	Methode: - Partnerpuzzle „Unehete Brüche und gemischte Zahlen umwandeln“ - Lerntempoduett „Brüche erweitern“	Methode: - Umgang mit Geometriesoftware Geogebra: Winkel messen und zeichnen - Partnerpuzzle „Überstumpfe Winkel messen“	Methode: - Gruppenpuzzle „Textaufgaben zu ,Brüche mit einer natürlichen Zahl multiplizieren““	Methode: - Partnerpuzzle „Brüche in endl. Dezimalzahlen umwandeln“ - Stationenlernen „Dezimalzahlen addieren, subtrahieren und	Methode: - Umgang mit Geometriesoftware Geogebra: „Spiegle an Gerade und Punkt“

Klasse 6 – Jahrgangspartitur – Themen und inhaltliche Schwerpunkte

Fach	1. U-Reihe	2. U-Reihe	3. U-Reihe	4. U-Reihe	5. U-Reihe	6. U-Reihe	7. U-Reihe
						multiplizieren“	
					Medien: Mit „Greenscreen“ ein Erklärvideo zur Wiederholung der Addition und Subtraktion von Brüchen drehen		
	<ul style="list-style-type: none"> - Flächeninhalt eines Rechtecks - Flächeninhalt eines Quadrates - Umfang von Rechteck und Quadrat - Textaufgaben zum Flächeninhalt und Umfang (auch mit Dezimalzahlen) - Zusammengesetzte Flächen - Fläche und Umfang bei unterschiedlichen Längenmaßen - Umrechnen von Flächeneinheiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Volumen eines Quaders - Volumen eines Würfels - Oberfläche eines Quaders - Oberfläche eines Würfels - Textaufgaben zu Volumen und Oberfläche (auch mit Dezimalzahlen) - Volumen und Oberfläche bei unterschiedlichen Längenmaßen - Umrechnen von Volumeneinheiten - Volumen (und Oberfläche) von zusammengesetzten Körpern - Portfolio mein neues Zimmer 	<ul style="list-style-type: none"> - Bruchteile als Teil eines Ganzen bestimmen und zeichnen - Bruchteile als Teile mehrerer Ganzer bestimmen, zeichnen und umwandeln - Bruchteile (Anteile) von Größen berechnen - Brüche durch Kürzen vereinfachen (Teilbarkeit 2, 3, 5 und 10) - Brüche erweitern - Brüche auf den Hauptnenner erweitern und ordnen - Gleichnamige, ungleichnamige Brüche und gemischte Zahlen addieren und subtrahieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Winkelarten (spitze, rechte, stumpfe, gestreckte, überstumpfe Winkel und Vollwinkel) - Spitze und stumpfe Winkel schätzen und messen - Spitze und stumpfe Winkel zeichnen - Winkel berechnen - Überstumpfe Winkel messen und zeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung: Brüche addieren und subtrahieren - Brüche mit einer natürlichen Zahl multiplizieren - Brüche und gemischte Zahlen multiplizieren - Brüche durch eine natürliche Zahl dividieren - Brüche und gemischte Zahlen dividieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Dezimalzahlen am Zahlenstrahl - Dezimalzahlen runden - Dezimalzahlen in Brüche umwandeln - Brüche in Dezimalzahlen umwandeln - Periodische Dezimalzahlen - Dezimalzahlen addieren und subtrahieren - Dezimalzahlen multiplizieren - Dezimalzahlen dividieren 	<ul style="list-style-type: none"> - achsensymmetrische Figuren erkennen und zeichnen - punktsymmetrische Figuren erkennen und zeichnen - Symmetrische Figuren mit Geogebra zeichnen - Symmetriefaltschnitte

Gesellschaftslehre	Reisen in Europa – zwischen Massentourismus und nachhaltigem Freizeitverhalten	Das antike Griechenland	Antike Lebenswelten - Das Imperium Romanum	Medien – Chancen und Gefahren beim Chatten, Mailen, Informieren ...	So leben Kinder – in Deutschland und auf der Welt			
	Methode: Partnerpuzzle, Streitgespräch	Methode: Computerrecherche; Präsentation	Methode: Rollenspiel Kulturtag: Exkursion	Methode: Internetrecherche Medienprojekt zu Beginn des 2. Halbjahres, Puzzle	Methode: Projekt (mit Gruppenpuzzle), Stationenlernen „Familienleben in Deutschland“			
		Medien Themenrecherche mit Hilfe von geeigneten Suchmaschinen und -strategien sowie Aufbereitung des Themas mit Hilfe von Word		Medien Alltagsmedien (Fernsehen, PC, Handy) werden bzgl. ihres Nutzens und ihrer Bedeutung analysiert und der eigene Umgang damit reflektiert Im Kontext von „Online einkaufen“ werden Sicherheitseinstellungen thematisiert				
	<ul style="list-style-type: none"> - Urlaub an der Nordsee – geographische Gunstfaktoren - Nutzungskonflikte im Wattenmeer – ein Meer, viele Nutzer - Die Nordsee – ein gefährdeter Urlaubsraum - Urlaub am Mittelmeer – Klimatische Gunstfaktoren - Von Fischerdörfern zu Bettenburgen – Vor- und Nachteile des 	<ul style="list-style-type: none"> - Die griechischen Poleis - Lebensbedingungen und politische Beteiligung in der Polis Athen - Das Gesellschaftsmodell in Athen und Sparta im Vergleich - Informationen zu einem Thema aus dem Bereich „Antikes Griechenland“ mit Computerprogramme(n) 	<ul style="list-style-type: none"> - Durch Krieg und Diplomatie zum Weltreich - Gesellschaft und Alltag im antiken Rom (familia, Brot und Spiele) - Republik vs. Monarchie - Rom und die Germanen 	<ul style="list-style-type: none"> - Fernsehen – macht klug oder dumm? - Das Internet – Chancen und Gefahren - Sicher - Steckbrief online? – Selbstdarstellung im Netz - Online einkaufen - Chancen und Gefahren - Das Internet als Informationsmittel 	<ul style="list-style-type: none"> - Kinderrechte - Das Kinderrecht auf Bildung in den Industrie- und Entwicklungsländern - Projekt „Kinder dieser Welt“ - Familien früher und heute - Familie heute – vielfältige Familienkonstellationen – vielfältige Probleme? - Familie heute – Rollenverteilung und Gleichberechtigung 			

Klasse 6 – Jahrgangspartitur – Themen und inhaltliche Schwerpunkte

Fach	1. U-Reihe	2. U-Reihe	3. U-Reihe	4. U-Reihe	5. U-Reihe	6. U-Reihe	7. U-Reihe
	Massentourismus - Wasserknappheit – ohne Wasser läuft nichts -	aufbereiten und präsentieren -					
Naturwissenschaften	1 + 2 Bewegungssystem, Kräfte und Hebel + Ernährung, Verdauung und Blutkreislauf	Sexualität	Sinne und Wahrnehmung	Geräte im Alltag	Stoffe im Alltag	Fakultatives Projekt	
	Methode: Stationenlernen, Demonstrationsexperiment, Quiz	Methode: Mindmap, Quiz	Methode: Placemat, Puzzle, Internetrecherche, Experiment	Methode: Partnerpuzzle, Stationenlernen	Methode: offenes Experimentieren		
	Medien: Mit „Greenscreen“ oder der „Stop Motion“-App ein Erklärvideo zum Thema „Verdauung“ erstellen				Medien: Recherche für Stoffsteckbriefe mit verschiedenen Suchstrategien (sprachliche Präzision ...)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Ernährung und Verdauung - Bewegungssystem - Kräfte und Hebel - Miniprojekt Rückenschmerzen - Atmung und Blutkreislauf 	<ul style="list-style-type: none"> - Bau und Funktion der Geschlechtsorgane - Veränderung in der Pubertät - Intimhygiene 	<ul style="list-style-type: none"> - Sinneserfahrung und Sinnesorgane - Sehen und Hören - Grenzen der Wahrnehmung - Sinne erschließen die Umwelt - Tiere als Sinnesspezialisten 	<ul style="list-style-type: none"> - Wirkung des elektrischen Stroms - Elektrogeräte im Alltag - Funktionsweise des Kompasses 	<ul style="list-style-type: none"> - Stoffeigenschaften - Stofftrennung - Stoffe im Alltag - Miniprojekt Stofftrennung 	<ul style="list-style-type: none"> - Projektarbeit oder Ausweitung der vorherigen Themen 	
Evangelische Religion	Der Glaube an den einen Gott in Judentum, Christentum, Islam	Die Bibel – mehr als ein Buch	Jesus und seine Zeit	Bilder von Gott – Über Gott nachdenken	Glauben bekennen im Alltag		
	Methoden: <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Experteninterview - Plakate erstellen - Schaubild erstellen (z.B. Stammbaum der Religionen) 	Methoden: <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung einer Bibelbibliothek - Bibel-Quiz - „Bibel-Führerschein“ - Zeitleiste zum Entstehungsprozess/ Inhalten der Geschichte Israels 	Methoden: <ul style="list-style-type: none"> - Steckbrief zum Leben Jesu - Gestaltung einer Landkarte - Wohnhaus im Schuhkarton 	Methoden: <ul style="list-style-type: none"> - Zeichnung eigener Gottesvorstellungen - Vergleichende Bildbetrachtung - Expertenbefragung/ Interview (Video und/ oder Tonaufnahme) 	Methoden: <ul style="list-style-type: none"> - Streitgespräch - Routierendes Partnergespräch (z.B. Kugellager) - Der heiße Stuhl 		
	<ul style="list-style-type: none"> - Weltweite Verteilung der Weltreligionen - Gemeinsame Wurzeln von Judentum, Christentum, Islam - Gotteshäuser im Vergleich - Ausdrucksformen von Religion im Lebens- und Jahreslauf (Rituale, Feste...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spuren der Bibel im Alltag entdecken (Namen, Redensarten, Bilder, Geschichten...) - Ein Buch-viele Bücher: Aufbau der Bibel, Textformen der Bibel, Wie finde ich mich in der Bibel zurecht?, Wie zitiere ich?, Was steht wo? - Entstehungsgeschichte AT und NT - Sprachen der Bibel, Übersetzungsvergleiche - Zentrale biblische Erzählungen erschließen 	<ul style="list-style-type: none"> - Das wissen wir von Jesus (Erzählungen - historischer Jesus) - Zeit und Umwelt Jesu (biografische Anhaltspunkte, die Heimat Jesu: Umfeld, Religion, politische Situation, gesellschaftl. Gruppierungen) - Wirkungsstätten von Jesus und `zugehörige` Erzählungen kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> - Eigene Gottesvorstellungen beschreiben und im Austausch vergleichen - Dürfen wir Gott in Bildern darstellen?: Diskussion und Bedeutung des Bildverbotes - Wandel von Gottesvorstellungen im Lebenslauf - Biblische Gottesbilder und -geschichten - Ein Gott?, Fragen nach der Dreieinigkeit - Gott in meinem Leben (Gebet, Psalmen, Glaubenspraxis) 	<ul style="list-style-type: none"> - Woran glaube ich? - Wie lebe ich meinen Glauben? Wie leben andere ihren Glauben? (Austausch, Vorstellung eigener und ggf. fremder Ausdrucksformen des Glaubens im Lebens- und Jahreslauf) - Woran erkenne ich, ob jemand gläubig ist? Woran bin ich selbst ggf. damit erkennbar? - Zuspruch und Anspruch des Glaubens 		
Abraham-Vater des Glaubens von Juden, Christen und Muslimen	Gott – Mein Gott! Wie siehst du aus?	Jesus – Wer ist Jesus überhaupt?	Kirchen	David – vom kleinen Hirtenjungen zum größten König Israels (fakultativ)			
oli sc he Re							

Klasse 6 – Jahrgangspartitur – Themen und inhaltliche Schwerpunkte

Fach	1. U-Reihe	2. U-Reihe	3. U-Reihe	4. U-Reihe	5. U-Reihe	6. U-Reihe	7. U-Reihe
	Methode: Placemat, -Steckbriefe	Methode: Bildbetrachtung	Methode: Rollenspiel; Plakate erstellen; Think-Pair-Share; Gruppenpuzzle	Methode: Kirchenraumerkundung	Methode: Wechselseitiges Lesen und Erklären; Partnerinterview; Think-Pair-Share; Gruppenpuzzle		
			Medien: Mit „Greenscreen“ ein Erklärvideo zum Leben von Jesus drehen, Planung und Koordination des Drehs über IServ				
	- Die Verheißung - Menschen machen sich auf den Weg - Die abrahamitischen Religionen - Heilige Orte	- Wie Menschen sich Gott vorstellen - Die Bibel erzählt von Erfahrungen mit Gott - Jona macht Erfahrungen mit Gott - Spuren Gottes	- Wo Jesus gewirkt hat - Religiöse Gruppen zur Zeit Jesu - Berufe zur Zeit Jesu - Jesus vollbringt Wunder - Jesus erzählt Gleichnisse - Jesu Leiden, Streben, Auferstehung	- Alles begann in Jerusalem – Pfingsten - Kirchenspaltungen - Meine Kirche - Was in der Kirche alles läuft - Kirchenräume entdecken - Das Kirchenjahr	- Das Volk Israel will einen König - Ausgerechnet der Kleinsten! - David schönster Psalm - Davids Weg zum Königsthron - König David macht einen großen Fehler - Der weise König Salomo		
Praktische Philosophie	Medienwelten	Freizeit, freie Zeit	Armut und Reichtum	Leben von und mit der Natur & Tiere als Mit-Lebewesen	Umgang mit Konflikten	Leben und Feste in unterschiedlichen Religionen	
	Methode: Stationenlernen	Methode: Boddy Book	Methode: Der heiße Stuhl	Methode: Bildbetrachtung, Diskussion	Methoden: Standbild	Methode: Recherche	
	- Was für ein Medienrummel... - Serienfans aufgepasst! - Du bist ein Superstar! - Immer erreichbar - Total vernetzt - Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit?	- Nach der Schule... - Zeit zum Spielen?! - Niemals frei haben - Zeit sparen - Sich Zeit nehmen - Freizeit sinnvoll gestalten	- Von Reichen und Armen - Was Menschen brauchen - Kinder dieser Welt - Wenn das Geld nicht reicht - Die Armut besiegen	- Leben von und mit der Natur • Abenteuer Natur • Was ist eigentlich Natur? • Lebensgrundlage Natur • Naturgewalt – Gewalt an der Natur • Bedrohte Natur • Natur schützen und bewahren - Tiere als Lebewesen • Was Tier uns bedeuten? • Ich wünsche mir ein Haustier • Tierleben im Zoo und Zirkus • Art-gerechte Haltung • Tiere achten, Tiere schützen	- Schon wieder Streit? - Wie Jungen und Mädchen streiten - Immer Ärger zu Hause - Konflikte lösen ohne Streit - Von Streitschlichtern und Buddys	- Currywurst, Döner und Schawarma - Religionspuzzle - Meine Religion – deine Religion - Feste feiern - Jetzt gehöre ich dazu!	
Kunst	„Das sind wir“ – unsere Klasse: Totempfähle, Glückstiere	„Den Strukturen auf der Spur“	„Wir alle tragen Masken?!“ - Selbstdarstellung und Inszenierung	„Bilder der Welt“ – Meine Welt in Bildern	„Ein Künstler/eine Künstlerin stellt sich vor“ z.B. Klee, Matisse, Modersohn-Becker, Rousseau, Magritte		
	Methode: Formen mit geschlossenen Augen (Hinführung zum plastischen Arbeiten)	Methode: Haptische Erkundung von Oberflächenstrukturen	Methode: Standbilder; Ratespiele	Methode: Mein Bild zum Bild	Methode: Künstlersteckbrief; Künstlerfaltbuch; Museums-/Ausstellungsbesuch		
			Medien: Mit „Greenscreen“ und Kamera einen Filmvortrag oder Maskenspiel zu den zuvor erstellten Masken erstellen				
	- Material, Stabilität, Statik - Symbolische / kulturhistorische Hintergründe erarbeiten	- “ Formgebung durch die Konturlinie - Anwendung der elementaren grafischen Mittel - Hell-Dunkeleffekt durch Verdichtung von Linien	- Persönliche Kommunikationsformen besonders mimischer Art - Gegensätze skizzieren - Clownsgesichter - Einsatz von Masken bei	- Verschiedene Orte der Lebenswelt der Schüler - Persönlicher Lebensraum im Vergleich zum Lebensraum anderer Kulturen - Gegensätze arm – reich Stadt	-		

Klasse 6 – Jahrgangspartitur – Themen und inhaltliche Schwerpunkte

Fach	1. U-Reihe	2. U-Reihe	3. U-Reihe	4. U-Reihe	5. U-Reihe	6. U-Reihe	7. U-Reihe
			<ul style="list-style-type: none"> traditionellen Festen - Entwicklung einer eigenen mimischen Wunschausdrucksform - Materialeinsatz im Relief 	<ul style="list-style-type: none"> - Land - Darstellung der eigenen Welt in Bildern 			
Musik – Doppeljahrgang 5 + 6	Begegnungen mit Musik – Lieder und Songs erzählen Geschichten, aber wie?	Welche Farben hat die Musik – Ich male Musik und musiziere Bilder	Eins, zwei hip – Sing and Dance Epochal in Jg. 5 und 6	Was für ein Theater! Ein kleines Theaterstück mit musikalischer Untermalung	Gehörlos genial – Beethovens Schöpferische musikalische Kraft	Musizierst du schon – oder hörst du noch? Musik in unserer Umgebung	Aufbau einer Liedersammlung (integrativ)
		Methode: Schattenspiel	Methode: Singen + Bodypercussion/Klassenmusizieren	Methode: Rollenspiel/Standbild	Methode: Kurzvortrag	Methode: Vertonung von Klanggeschichten	
						Medien: Mit Hilfe der Aufnahme-App auf Handys Töne aufnehmen und bearbeiten, um eine gewünschte Wirkung zu erzielen	
	<ul style="list-style-type: none"> - Takt, Metrum, Rhythmus - Namen pattern - Klassenrap - Bodypercussion 	<ul style="list-style-type: none"> - Programmmusik - Symphonische Dichtung - C. Saint Saens: „Karneval der Tiere“ 	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegung und Rhythmus - Bodypercussion - Lemon Tree Poptanz - Cupsong - Stomp 	Gemeinsame Entwicklung eines einfachen Sujets Musik und Bühne Anfertigung eines Drehbuches Auskundschaften möglicher klinglicher Gestaltungen	<ul style="list-style-type: none"> - Musikerporträt - Freude schöner Götterfunken - Symphonie Nr. 5 - Musikalische Stationen seines Lebens in Bonn - Orchestrale Instrumentierung 	<ul style="list-style-type: none"> - Klang, Geräusch, Stille - Klanggeschichten - Vertonung einer Gespenstergeschichte 	Einüben von Songs begleitend zu jeder Unterrichtsreihe
Sport	Die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit einschätzen und an selbstgestalteten Stationen trainieren	Ringens und Ruhens – Verantwortungsbewusstsein mit seinen Kräften umgehen am Beispiel des Raufens und Kämpfens unter Berücksichtigung der Philosophie von Verhältnis von Kraft und Entspannung	Balkorobics: Schritte und Ballaktionen in einer Gruppengestaltung kombinieren	Rückschlagspiele: Tricks mit Schläger und Ball, miteinander und gemeinsam spielen	Turnbewegungen einüben und verbessern	Schwimmen: Die Erlebniswelt Wasser entdecken und Abenteuer bestehen	Fakultativ: Fußball: Basistechniken mit einem Spielertrainer einüben und anwenden oder Leichtathletik: An verschiedenen Stationen weit springen – Vorbereitung auf einen leichtathletischen Dreikampf
	Methode: <ul style="list-style-type: none"> - Beobachtungsbögen - Stationenlernen 	Methode: Erproben und Experimentieren	Methode: <ul style="list-style-type: none"> - Erproben und Experimentieren - Präsentation der Gruppenchoreographie 	Methode: Spielentwicklungsbögen erstellen	Methode: <ul style="list-style-type: none"> - Stationenlernen - Partnerkorrektur 	Methode: <ul style="list-style-type: none"> - Lernen an Stationen - Erproben und Experimentieren von verschiedenen Übungen zur Wasserbewältigung 	Methode: Grundlegende Sicherheitsvereinbarungen beschreiben und verlässlich einhalten Oder: <ul style="list-style-type: none"> - Stationenlernen - Beobachtungsbögen
	<ul style="list-style-type: none"> - Körperliche Merkmale ausdauernden Laufens - Messung von Leistung - Sicherheitsaspekte beim Laufen 	<ul style="list-style-type: none"> - Regelvereinbarungen treffen - Bewegungsausführungen mit Hilfe von Bildmaterial - Bildhafte Situationen - Kampf- bzw. Ruheübungen einteilen - Einteilen eines Kisters mit Kampf- und Ruheübungen 	<ul style="list-style-type: none"> - Lösen einfacher Bewegungs- und Gestaltungsaufgaben - Erstellen einer Gruppenchoreographie 	<ul style="list-style-type: none"> - Einfache Tricks mit Schläger und Ball zeigen - Mit einem Partner einen längeren Ballwechsel in einem selbstgewählten Rückschlagspiel zeigen - In einer Gruppe ein selbstentwickeltes Rückschlagspiel demonstrieren - Anwenden von grundlegenden Spielregeln - Ein selbstentwickeltes Spiel anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, 	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende Fertigkeiten erwerben am: Parallelbarren, Stufenbarren, Boden, Sprung 	<ul style="list-style-type: none"> - Angst bewältigen - Wahrnehmungserfahrungen unter Wasser - Physikalische Einwirkung auf den Körper erfahren - Armzug und Beinschlag - Atemtechnik - Start und Wende; ausdauernd Schwimmen (ca. 10 min.) - Brustschwimmen verbessern, Rückenschwimmen erlernen - Fakultativ: Kraulschwimmen 	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinative Fähigkeiten individuell erproben - Kurventechniken erlernen - Sinn von Sicherheitsvereinbarungen erkennen Oder: - Rituale und sicherheitsrelevantes Verhalten einüben; Laufschule, Sprungparcours

Klasse 6 – Jahrgangspartitur – Themen und inhaltliche Schwerpunkte

Fach	1. U-Reihe	2. U-Reihe	3. U-Reihe	4. U-Reihe	5. U-Reihe	6. U-Reihe	7. U-Reihe
				Fairness) bewerten			
Informatik	Detektivarbeit – Auseinandersetzung mit verschiedenen Verfahren zur Codierung und Verschlüsselung sowie deren Anwendung	Eigene Programme (z.B. mit Scratch)	Künstliche Intelligenz	Datenbewusstsein			
	Methode: kooperatives Lernen	Methode: kooperatives Lernen	Methode: kooperatives Lernen	Methode: kooperatives Lernen			
	- Steganographie (z.B. Räubersprache) - Verschlüsselung (z.B. Gartenzaun-Verschlüsselung, Pflüge, Caesar-Verschlüsselung)	- Programmierung von Algorithmen mit den algorithmischen Grundkonzepten - Testen und Analysieren von Programmen	- Anwendungsbeispiele künstlicher Intelligenz (Funktionsweise, Fehler, Verbesserungen) - Maschinelles Lernen: Grundprinzip eines Entscheidungsbaumes	- Verarbeitung und Nutzung von personenbezogenen Daten - Nutzen und Risiken beim Umgang mit eigenen und fremden Daten - Verhaltensregeln in sozialen Netzwerken			