

Schulspezifisches Fachcurriculum Sport für die Klasse 9 (Jungen)

Pflichtbereich Spielen		
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
<u>Bewegungskompetenz</u> - Bewegungsbezogene Kompetenzen erwerben, die eine aktive Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur ermöglichen <u>Reflexions- und Urteilskompetenz</u> - Phänomene und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport hinterfragen und beurteilen <u>Personalkompetenz</u> - Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen in Bezug auf Selbstreflexion und Selbststeuerung entwickeln <u>Sozialkompetenz</u> - in sozialen Situationen eigene Ziele realisieren und einen positiven Umgang mit Anderen pflegen	- sportspielspezifische Bewegungstechniken und Balltechniken in Gleichzahlspielen anwenden - in Angriff und Abwehr individual- und gruppentaktisch situationsangemessen im reduzierten Zielspiel [...] handeln - mannschaftstaktische Elemente im reduzierten Zielspiel anwenden - wesentliche Strukturmerkmale von Sportspielen nennen - wesentliche Merkmale der Grundtechniken nenne und beschreiben - spielspezifisch wichtige Taktiken für erfolgreiches Spielen nennen und erläutern - regelgerecht und fair – auch ohne Schiedsrichterin oder Schiedsrichter – spielen	<u>Basketball:</u> Taktik: Give & Go, Finten, Fastbreak Körperfinte, Korbleger nach Pass, Giveand Go, 1:1; 3:3 auf 1 Korb <u>Fußball:</u> Verbesserung d. Pass- und Schusstechnik Beidfüßiges Dribbeln, Doppelpass, Überzahlspielformen

Pflichtbereich Laufen, Springen, Werfen		
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
<u>Bewegungskompetenz</u> - Bewegungsbezogene Kompetenzen erwerben, die eine aktive Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur ermöglichen <u>Reflexions- und Urteilskompetenz</u> - Phänomene und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport hinterfragen und beurteilen <u>Personalkompetenz</u> - Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen in Bezug auf Selbstreflexion und Selbststeuerung entwickeln <u>Sozialkompetenz</u> - in sozialen Situationen eigene Ziele realisieren und einen positiven Umgang mit Anderen pflegen	Unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale - schnell laufen - weit springen - weit schleudern Aus zwei der drei Bereiche Sprint, Weitsprung und Wurf jeweils eine Disziplin wettkampfgerecht ausführen Erlernte Bewegung beschreiben und dokumentieren Die Phasengliederung einer Bewegung an Beispielen beschreiben Die eigene Leistung realistisch einschätzen	Vielseitige Lauf-, Wurf- und Sprungschulung Schleuderball (1 kg) Weitsprung Sprint (100 m)

Pflichtbereich Fitness		
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
<u>Bewegungskompetenz</u> - Bewegungsbezogene Kompetenzen erwerben, die eine aktive Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur ermöglichen <u>Reflexions- und Urteilskompetenz</u> - Phänomene und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport hinterfragen und beurteilen <u>Personalkompetenz</u> - Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen in Bezug auf Selbstreflexion und Selbststeuerung entwickeln <u>Sozialkompetenz</u> - in sozialen Situationen eigene Ziele realisieren und einen positiven Umgang mit Anderen pflegen	- in sportlichen Anforderungssituationen entwicklungsgemäß angepasste konditionelle und koordinative Leistungen erbringen - ein individuelles Fitnesstraining ausführen - Prozesse des Übens und Trainierens reflektieren - ihren Fitnesszustand realistisch einschätzen - das Herz-Kreislauf-System [...] funktional beschreiben - ihren konditionellen Entwicklungsprozess wahrnehmen und dokumentieren	Ausdauer- und Koopertest (Shuttle-Run oder Coopertest) und Gesundheitsorientiertes Fitnesstraining in unterschiedlichen Formen (integrativ): - Laufen, springen, werfen - Miteinander/Gegeneinander kämpfen

Pflichtbereich Bewegen an Geräten		
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
<u>Bewegungskompetenz</u> - Bewegungsbezogene Kompetenzen erwerben, die eine aktive Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur ermöglichen <u>Reflexions- und Urteilskompetenz</u> - Phänomene und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport hinterfragen und beurteilen <u>Personalkompetenz</u> - Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen in Bezug auf Selbstreflexion und Selbststeuerung entwickeln <u>Sozialkompetenz</u> - in sozialen Situationen eigene Ziele realisieren und einen positiven Umgang mit Anderen pflegen	- normgebundene Turnfertigkeiten [...] ausführen - Helfergriffe sachgerecht anwenden (zum Beispiel Klammergriff) - leistungsbestimmende Merkmale turnerischer Fertigkeiten nennen und erklären - erlernte Bewegungen Beschreiben und dokumentieren - die Phasengliederung einer Bewegung an Beispielen beschreiben - leistungsbestimmende Merkmale turnerischer Fertigkeiten nennen und erklären - leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (zum Beispiel Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren - Wagnis- und Leistungssituationen mit normgebundenen und normungebundenen Fertigkeiten selbstständig und in der Gruppe lösen [...] - erlernte normgebundene turnerische Fertigkeiten in Bewegungsverbindungen präsentieren - aus Grundtätigkeiten des Turnens, [...] Bewegungsverbindungen gestalten und präsentieren [...]	<u>Boden</u> Festigung Radwende Felgrolle Handstützüberschlag <u>Barren</u> Kippaufgang i.d. Grätschsitz Rolle vorwärts Wendekehre <u>optional: Hochbarren</u> Schwungstemme vw. / rw. Oberarmstand

Wahlbereich Miteinander/Gegeneinander kämpfen		
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
<u>Bewegungskompetenz</u> - Bewegungsbezogene Kompetenzen erwerben, die eine aktive Teilnahme an der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur ermöglichen <u>Reflexions- und Urteilskompetenz</u> - Phänomene und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport hinterfragen und beurteilen <u>Personalkompetenz</u> - Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen in Bezug auf Selbstreflexion und Selbststeuerung entwickeln <u>Sozialkompetenz</u> - in sozialen Situationen eigene Ziele realisieren und einen positiven Umgang mit Anderen pflegen	- Grundfertigkeiten im Bereich von Fall-, Wurf- und Bodentechniken ausführen und anwenden - taktische Fähigkeiten [...] beim Kämpfen anwenden - bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln - die Fallprinzipien nennen und erklären - Rituale und Regeln des Zweikampfes einhalten, anpassen und deren Bedeutung erklären	Gemeinsam kämpfen lernen: - Kooperations- und Vertrauensspiele - Zieh- und Schiebekämpfe - Rituale und Regeln - Kämpfe am Boden um Raum und um Gegenstände - zu Kämpfe am Boden um Körperlage - Kämpfe im Stand Technik: - Beinangriff - Hüftwurf - Dreh- und Haltetechniken