

Schulinterner Lehrplan Sport der Jahrgangsstufen 9

Stand: Juni 2022

Vorabinformation:

Die Fachkonferenz Sport vereinbart verbindlich die fünf Unterrichtsvorhaben im Unterricht durchzuführen. Hierdurch werden sämtliche Kompetenzen innerhalb der vier Bewegungsfelder, verbunden mit den Inhaltsfeldern, bis zum Ende der Jg. 9 erreicht.

Die fehlenden Bewegungsfelder¹ sind, im Rahmen der Möglichkeiten, obligatorisch innerhalb des Freiraumes unter Beachtung der Erreichung der Kompetenzerwartungen durchzuführen. Teilweise stehen hierfür nur Wandertage oder Klassenfahrten zur Verfügung.

Überblick Jahrgangsstufe 9

UV	Bewegungsfelder und Sportbereiche (BF) und unsere Unterrichtsvorhaben (UV) Jg. 9	Stunden ca.
1	BF7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Basketball) Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.	10
2	BF1 Fitness – Muskel-, und Koordinationstraining (Me + Aug)	9
3	BF5 Bewegen an Geräten – Turnen Mini-Trampolin – Salto und/oder Handstandüberschlag	9
4	BF7 Roundnet – 2 gegen 2 360°	12
5	BF6 Gestalten, Tanzen, Darstellen-Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste Bühne frei – Open Stage: Jonglage, Pantomime, Bewegungstheater	9

1 BF1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen; BF2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen; BF4 Bewegen im Wasser-Schwimmen; BF8 Gleiten, Fahren, Rollen-Rollsport, Bootssport, Wintersport; BF9 Ringen und Kämpfen-Zweikampfsport

Bewegungsfeld/Sportbereich: 7	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Basketball)	d, e	9	10 Std.

Thema des UV: Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – Das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 2, UK 1, UK 2, SK

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

- sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert Wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen,

Methodenkompetenz

- Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren,
- einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden,
- in sportlichen Handlungssituationen unter Verwendung der vereinbarten Zeichen und Signale Schiedsrichterfunktionen übernehmen.

Sachkompetenz

- Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampferhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern,

Urteilskompetenz

- das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen.

Inhaltsfelder-inhaltliche Schwerpunkte: e

Kooperation und Konkurrenz:

- mit- und gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Spielformen) (e1)
- soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (e2)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – Das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mann-schaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Individualtaktik: - In 1:1 Situationen mit Ball bestehen - Befreien im 1 gegen 1 ohne Ball - Fintieren mit und ohne Ball • Mannschaftstaktik - In 2:2 in Situationen zum Korbabschluss gelangen - Laufwege gemeinsam einüben • unterschiedliche Regeln vom	• vom 1:1 zum 3:3 • Übungen zum Give and Go • Laufwege zum Schneiden: Frontdoor-Cut, Backdoor-Cut • Vom Streetball-Modus zum Spiel auf 2 Körbe • Methodenkompetenz: - Erstellung eigener Taktiktafeln - Präsentation gemein-	Gegenstände • Regeln im Streetball vs. Regeln auf Großfeld • Unterschiedliches Handeln im 1:1 und 2:2 • Fachbegriffe: Give and Go, Frontdoor-Cut, Backdoor-Cut, Fintieren, Blocken	Beobachtungskriterien • s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1) unterrichtsbegleitend (Schwerpunkte) • Engagement/Kooperation in der Gruppe • Teilnahme am Unterricht und am Unterrichtsgespräch) punktuell • je nach Spielsituation die richtige Entscheidung treffen (Give and Go vs. alleine Durchbrechen)

Streetball und Basketball gegenüberstellen	sam ausgearbeiteter Taktiken - Feedback geben und erhalten - Umsetzung von Verbesserungsvorschlägen		• Erstellung eigener Mannschaftstaktiken und Präsentation dieser • konstruktives Feedback zu anderen Taktiken geben
--	---	--	--

Bewegungsfeld/Sportbereich: 1	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	f, a	9	9 Std.

Thema des UV:

„Das Fitnessstudio in der Turnhalle“ – Planung, Durchführung und Reflexion eines selbst erstellten Fitnesszirkels mit gesund-funktionalen Übungen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 2, UK 1, UK 2, SK

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

- ein Koordinationstraining unter Berücksichtigung unterschiedlicher Anforderungssituationen sachgemäß durchführen,
- ein gesund-funktionales Muskeltraining (z.B. als Zirkeltraining) unter Berücksichtigung der individuellen Belastungswahrnehmung sachgemäß durchführen

Methodenkompetenz

- Spiel-, Übungs- und Wettkampfstätten situationsangemessen und sicherheitsbewusst nutzen

Sachkompetenz

- Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben,
- Prinzipien einer sachgerechten allgemeinen und sportartspezifischen Vorbereitung auf sportliches Bewegen im Hinblick auf die damit verbundenen unterschiedlichen psycho-physischen Belastungen erläutern.

Urteilskompetenz

- gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen.

Inhaltsfelder-inhaltliche Schwerpunkte: d1, d2 (leitend, ergänzend)

Gesundheit

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – Das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mann-schaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Definition der Begriffe Sport und Fitness • Durchführung eines Fitnesstests zur Bestimmung des aktuellen individuellen Fitnessstands (z.B.: Deutscher Motorik-Test) • Durchführung eines Fitnesszirkels unter dem Gesichtspunkt des gesundheitlichen Nutzens	Methodenkompetenz: • Beurteilung von vorgegeben Übungen und Workouts anhand festgelegter Kriterien (Bsp.: Werden alle Formen von Fitness abgedeckt; Differenzierung etc.) • Erstellen und durchführen eines eigenen Workouts in Gruppenarbeit	Gegenstände Offene Nutzung aller geeigneten Geräte und Gegenstände (Bsp.: Barren, Kästen, Medizinbälle, Matten, Kugeln ...) Fachbegriffe • Formen von Fitness: Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination	Beobachtungskriterien • s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1) unterrichtsbegleitend (Schwerpunkte) • Engagement/Kooperation in der Gruppe • Teilnahme am Unterricht und am Unterrichtsgespräch • Leistungsbereitschaft • Umsetzung der Korrektur • Auf- und Abbau der Geräte • Hilfsbereitschaft

und den verschiedenen Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit sowie verschiedenen Körperbildern (z.B.: Zirkeltraining)	• Feedback geben und erhalten • Umsetzung von Verbesserungsvorschlägen	• Definition von Sport und Fitness • Agonist und Antagonist	punktuell • Erstellung eigener Workouts und Präsentation dieser • konstruktives Feedback zu anderen Workouts geben
---	---	--	---

Bewegungsfeld/Sportbereich: 5	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Bewegen an Geräten – Turnen	a, c	9	9 Std.

Thema des UV: Mini-Trampolin – Salto und/oder Handstandüberschlag

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 4, MK 1, MK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

- an Turngeräten (u. a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden
- an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen
- zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern

Methodenkompetenz

- Strategien zum Umgang mit Emotionen in sportlichen Wagnissituationen (u.a. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden,
- Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern.

Urteilskompetenz

- komplexe sportliche Wagnissituationen für sich und andere unter Berücksichtigung des eigenen Könnens und möglicher Gefahrenmomente situativ beurteilen und sich begründet für oder gegen deren Bewältigung entscheiden

Sachkompetenz

- unterschiedliche Motive (u.a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern,
- emotionale Signale in sportlichen Wagnissituationen beschreiben,
- die Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: c

Wagnis und Verantwortung

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

Mini-Trampolin – Salto und/oder Handstandüberschlag			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Sprunggefühl für das Mini-Trampolin • Bewegungsimpulse geben und nutzen	• erproben und experimentieren am Mattenberg • Individualisierung • Partnerarbeit/Hilfestellung bei	Gegenstände • Sprünge mit einem oder mehreren Mini-Trampolinen hintereinander • Sprünge auf einen Matten-	Beobachtungskriterien • s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1) unterrichtsbegleitend (Schwerpunkte) • Anstrengungsbereitschaft

• Lageveränderungen im Raum wahrnehmen • mit Grenzen des eigenen Bewegungs-könnens umgehen lernen • Sicherheits- und Hilfestellung (Shake-Hands-Griff, Drehgriff, Sandwichgriff)	risikoreicherer Ausführung • wagen und verantworten • Steigerung des Schwierigkeitsgrades	berg • Sprünge über einen Kasten • Salto und/oder Handstand-überschlag Fachbegriffe • Körperspannung, Körperzusammenschluss • Bewegungsimpuls • Rotation • Überwindung	• Umsetzung der Korrektur • Auf- und Abbau der Geräte • Hilfsbereitschaft punktuell • Ausführung der Sprünge • Schwierigkeitsgrad/Qualität der Sprünge • Veränderung/Verbesserung bzw. Überwindung • Hilfsbereitschaft/ Aufmunterungen erkennbar
--	---	---	---

Bewegungsfeld/Sportbereich: 7	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Roundnet)	e	9	12 Std.

Thema des UV: Roundnet: 2 gegen 2 - 360°

Kompetenzerwartungen

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

- Eine Sportspielvariante oder ein alternatives Mannschafts- oder Partnerspiel (z.B. Korbball, Tchouckball, Baseball oder Roundnet) unter Berücksichtigung der taktisch-kognitiven und technisch-koordinativen Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen.

Methodenkompetenz:

- Vereinbarungen und Regeln für ein faires und gelingendes sportliches Handeln analysieren und kriteriengeleitet modifizieren, .

Urteilskompetenz:

- das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte (u.a. Fairness, Mit- und Gegeneinander, Partizipation, Geschlechteraspekte) beurteilen.

Sachkompetenz:

- Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern,
- Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte a, b (leitend, ergänzend)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

Fairnessregeln miteinander erarbeiten, erproben und überarbeiten			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte - Entwicklung der Spielfähigkeit durch Einführung in die neue Technik des alternativen Sportspiels, sowie die Vermittlung und Anwendung von Taktiken - Vereinbarung grundlegender Fairnessregeln	„Spielen vor Üben“. Stellen von Spielproblemen des Zielspiels, die mit den vorhandenen spielerischen Fertigkeiten gelöst werden sollen. - Reflexive Unterrichtsgespräche um den Entscheidungs- und Problemlöseprozess zu unterstützen (Vermittlung taktischer Kompetenzen und der Regeln)	- miteinander und gegeneinander spielen - Fachbegriffe: z.B. Frame, pocket, Leger, Stellen, Angabe, Spike - Fairness - Regeln	Beobachtungskriterien ● s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1) unterrichtsbegleitend - Engagement/Kooperation/Anstrengungsbereitschaft - Teilnahme am Unterricht und am Unterrichtsgespräch - Verständnis von Fairness - Individueller Lernfortschritt - Situationsgerechtes Anwenden der gelernten Fertigkeiten in Spielsituationen punktuell - technisch-koordinative Fertigkeiten - taktisches Verhalten - Zusammenspiel mit den Mitspielerinnen und Mitspielern

Bewegungsfeld/Sportbereich: 6	Pädagogische Perspektiven	Jahrgangsstufe	Dauer des UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	a, b	9	9 Std.

Thema des UV: Bühne frei – Open Stage: Jonglage, Pantomime, Bewegungstheater

Kompetenzerwartungen BWK 3, MK 1, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

- Eine selbstständig um- und neugestaltete künstlerische Bewegungskomposition aus einem ausgewähltem Bereich (Pantomime, Bewegungstheater. Oder Jonglage) allein oder in der Gruppe präsentieren

Methodenkompetenz:

- Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten,
- kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden.

Urteilskompetenz:

- gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriterien- geleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen.

Sachkompetenz:

- ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen,

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte a, b (leitend, ergänzend)

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Bewegungsgestaltung

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen

Open Stage: Jonglage, Pantomime, Bewegungstheater			
Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Inhalte • Kennenlernen von Jonglage, Bewegungstheater, Pantomime • Eigene Fähigkeiten und Interessen identifizieren • Erarbeitung und Vereinbarung wichtiger Gestaltungs- und Ausführungskriterien (z.B. Entertain in 45 seconds) • Erlernen/Verbesserung der Präsentationsfähigkeit • Feedbackkultur entwickeln: Bewegungen beobachten und Verbesserungsvorschläge geben	• Erarbeitung einer eigenen Choreographie/Geschichte in Gruppen- oder Einzelarbeit • Regelmäßige Präsentation der Choreographien/Präsentation oder einzelner Schritte zur Übung/Festigung der Präsentationsfähigkeit • Videos als Inspirationsquelle	Gegenstände • Jonglage-Tücher, Bälle, Keulen • Requisiten • Musiklehre/Rhythmusschulung: Takt / Beat (bpm) Fachbegriffe • s. Gegenstände	Beobachtungskriterien • s. Aufgaben und Ziele des Fachs Sport: Beurteilungskriterien (1.7.1) unterrichtsbegleitend (Schwerpunkte) • Leistungsbereitschaft • Soziales Miteinander • Motorisches Können • Gestalterische Fähigkeiten punktuell • Abschlusspräsentation • Kriterien individuell: siehe Inhalte

