



Fachbereich Sport

GYMNASIUM ISERNHAGEN

Schulinternes Curriculum Jahrgang 9

UE	Inhalte	Kompetenzen Die SuS sollen...	Am Ende von Jg. 10 Die SuS...	Sonstiges (FFL, Medieneinsatz, Sicherheit, Curriculum, Mobilität)
-----------	---------	----------------------------------	----------------------------------	--

<p>Spiele</p>	<p>Rückschlagspiel: Badminton Aufschlag Überkopf-Clear Smash Drop (Unterhand/Überkopf) Taktisches Spiel (1:1/2:2)</p> <p>Zielschussspiel: Fußball Passen, Dribbling, Torschuss, Einzel- und Gruppentaktik</p> <p>Endzonenspiel (z. B. Ultimate Frisbee, Flag Football, Touch Rugby)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit entwickeln. • Fairplay praktizieren. • Schiedsrichtertätigkeit akzeptieren und durchführen. 	<ul style="list-style-type: none"> • spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen, • wenden komplexe Regeln an. • wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an • wenden einfache taktische Maßnahmen an • erarbeiten und wenden spielbezogene Bewegungsformen und Techniken an • führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus. • reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspiels und sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst • reflektieren Spielprozesse, spielen fair, mannschaftsdienlich, setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein • gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um • übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft • reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels • reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit. 	<p>Videoanalyse von Bewegungsabläufen z.B. Smash, Taktisches Spiel (2:2)</p>
----------------------	---	---	---	--

Turnen und Bewegungskünste	Akrobatik Partner- und Gruppenakrobatik; (Pyramiden, Aufbauten und Verbindung statischer und dynamischer Elemente) Fitnessparcours Planung und Durchführung unter Sportgeräteverwendung	<ul style="list-style-type: none"> • eine akrobatischen Kür durchführen • unterschiedliche akrobatische Elemente zu einer Kür zusammenstellen • einen selbst erstellten Fitnessparcours durchlaufen 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür. • wenden Hilfestellung und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe sachgerecht an. • nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partner. • interpretieren die vorgegebene Themenstellung. • wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an. 	Aufnahme und Analyse der Gruppenchoreografie über Video.
Laufen, Springen, Werfen	Hürdenlauf Kugelstoßen, Schleuderball	<ul style="list-style-type: none"> • min. 5 Hürden im Dreischrittrhythmus überlaufen • die Kugel mit der Angleittechnik stoßen • den Schleuderball aus der Drehung heraus schleudern 	<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo und überlaufen dabei Hürden • wenden den Tiefstart an • werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen Wettkampfdisziplinen • analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen 	FFL: Energiebereitstellung über kurze Distanzen (s. aerobe Energiebereitstellung Biologie) Flugbahn und Impulsübertragung (Physik)
Kämpfen	Ringern und Raufen	<ul style="list-style-type: none"> • fair kämpfen • situationsangemessen handeln 	<ul style="list-style-type: none"> • führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch • beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partner/in • reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partner/in • wenden grundlegende Prinzipien des Kämpfens an • reflektieren Bewegungshandlungen der Partner/in und schätzen Kampfsituationen richtig ein • nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen 	

