

Leistungsnachweis Fachwissenschaft Spiel 1 – Invasionsspiele FW 1.1

Fachwissenschaft der Invasionsspiele

Leistungsnachweis:	Praktische Prüfung FW 1.1
Zeitpunkt:	Am Ende der Veranstaltung; gemäss Semesterprogramm
Leitung:	Professur für Bewegung und Sport im Jugendalter
Workload:	15 AS
Ort :	Brugg und Basel
Bewertung:	Von den 3 Komplexübungen werden 2 gewählt. Die einzelnen Komplexübungen werden mit Noten bewertet (1-6). Für das Bestehen der Prüfungen muss bei beiden Komplexübungen mind. die Note 4 erzielt werden; die Studierenden haben maximal 2 Versuche.

Ziel dieser Prüfung ist es die motorischen, beziehungsweise technischen Fertigkeiten in möglichst spielnahen Situationen zu überprüfen. Entsprechend kommen Komplexübungen zur Anwendung. Spielsituationen werden in der Veranstaltung FW 1.5 geprüft.

Folgende Invasionsspiele werden angeboten (Auswahl: 2 von 3):

- Basketball in Komplexübung mit Präzisions- und Zeitdruck
- Fussball indoor in Komplexübung mit Präzisions- und Zeitdruck
- Unihockey in Komplexübung mit Präzisions- und Zeitdruck

Prüfungsinhalte

Die einzelnen Invasionsspiele werden nachfolgend mit Zeit- und Notentabellen, bzw. Prüfungskriterien genauer beschrieben.

Auf der Homepage der Professur (www.sportdidaktik.ch) sind die Komplexübungen auf Videos einsehbar.

Prüfungsbeschrieb Fussball

Parcoursbeschrieb

Vor dem Start

- Der Spieler/Die Spielerin kann die Bälle, mit denen er/sie den Parcours absolvieren will, selbst wählen.
- Der Spieler/Die Spielerin entscheidet von welcher Seite aus er/sie den dritten Durchgang durchführen will.
- Der Spieler/Die Spielerin entscheidet von welcher Seite er/sie zum Abschluss die Pässe für den Direktschuss zugespielt haben will.
- Der Spieler/Die Spielerin kann einen Mitspieler/eine Mitspielerin bestimmen, der/die als Passgeber/Passgeberin während dem ganzen Parcours eingesetzt wird.

Start – Stopp

- Die Zeit beginnt zu laufen, sobald der erste Pass zugeworfen wird.
- Die Zeit wird angehalten, sobald der letzte Schuss abgegeben wurde.

Durchführung allgemein

- Der Parcours muss ohne Unterbruch dreimal hintereinander durchlaufen werden.
- Die total 7 Torschüsse können als Innenrist-, Aussenrist oder Vollristschuss gespielt werden. Beim Torschuss zählt in erster Linie die technische Ausführung und in zweiter Linie die Schussgenauigkeit.
- Der Ball muss korrekt um alle Hindernisse gespielt bzw. alle Aufgaben korrekt und innerhalb der Begrenzung durchgeführt werden. Wird ein Hindernis falsch umspielt bzw. eine Aufgabe falsch durchgeführt, kann dies(e) wiederholt werden oder es gibt pro Fehler einen Zeitzuschlag (Männer 5 Sekunden, Frauen 5 Sekunden). → wird zum Beispiel beim Doppelpass die Linie übertreten oder die Abgrenzung berührt, kann der Pass wiederholt werden, ohne dass es zum Schluss einen Zeitzuschlag gibt.
- Der/Die „externe“ Passgeber/Passgeberin muss **jeden Pass zuerst stoppen**, bevor er/sie den Ball wieder zurückspielt.

Der Passgeber/Die Passgeberin wird ermahnt, falls er/sie den Ball vor dem weiterspielen nicht stoppt.

Durchführung pro Station

Durchgang 1

Station 1: Der Ball wird vom Passgeber von rechts neben dem Tor zentral ca. 5m vor das Tor geworfen. Der Spieler nimmt den Ball aus der Luft an (egal wie) und läuft mit dem Ball am Fuss zur Station 2.

Station 2: Der Spieler spielt total drei Pässe zu seinem Passgeber (auf der rechten Seite mit rechts, auf der linken Seite mit links). Pässe zwei und drei müssen direkt (ohne Annahme) gespielt werden → Doppelpass. Der dritte Pass wird vom Passgeber auf seiner Begrenzungslinie gestoppt. Der Spieler läuft seinem dritten Pass nach, übernimmt den Ball und läuft zur Station 3.

Station 3: Der Spieler umrundet die Hütchen. Auf der rechten Seite das erste Hütchen im Gegenuhrzeigersinn, das zweite im Uhrzeigersinn umspielen (linke Seite umgekehrt). Der Spieler ist frei in der Form der Ballführung. Der Ball darf weder das Hütchen noch die Wand berühren. Eine fehlerhafte Umrundung kann wiederholt werden oder es gibt einen Zeitzuschlag.

Station 4: Der Spieler jongliert den Ball 10mal innerhalb der Angriffszone des Volleyballfelds. (3x9Meter). Der Ball darf nach jeder Berührung maximal einmal den Boden berühren. Berührt der Ball mehr als einmal den Boden hintereinander bzw. spielt der Spieler den Ball ausserhalb der Zone, wird die nächste Berührung nicht gezählt.

Station 5: Nach dem Jonglieren den Ball bis zur Schusslinie führen und von dort auf das Tor schießen. (Der Ball darf zuerst gestoppt werden, muss aber nicht). Die zwei Bälle die bereits bereitliegen ebenfalls aufs Tor schießen.

Durchgang 2

Stationen 1-3 von der linken Seite wiederholen.

Station 6: Den Ball zuerst rechts am rechten Hütchen zum Passgeber spielen. Der Passgeber steht hinter der Grundlinie des Volleyballfeldes. Der Passgeber stoppt den Ball und spielt in zurück. Der Spieler nimmt den Ball an, führt ihn zum linken Hütchen und spielt dort wieder einen geraden Pass zum Passgeber. Es werden total 4 Pässe gespielt; zweimal rechts und zweimal links.

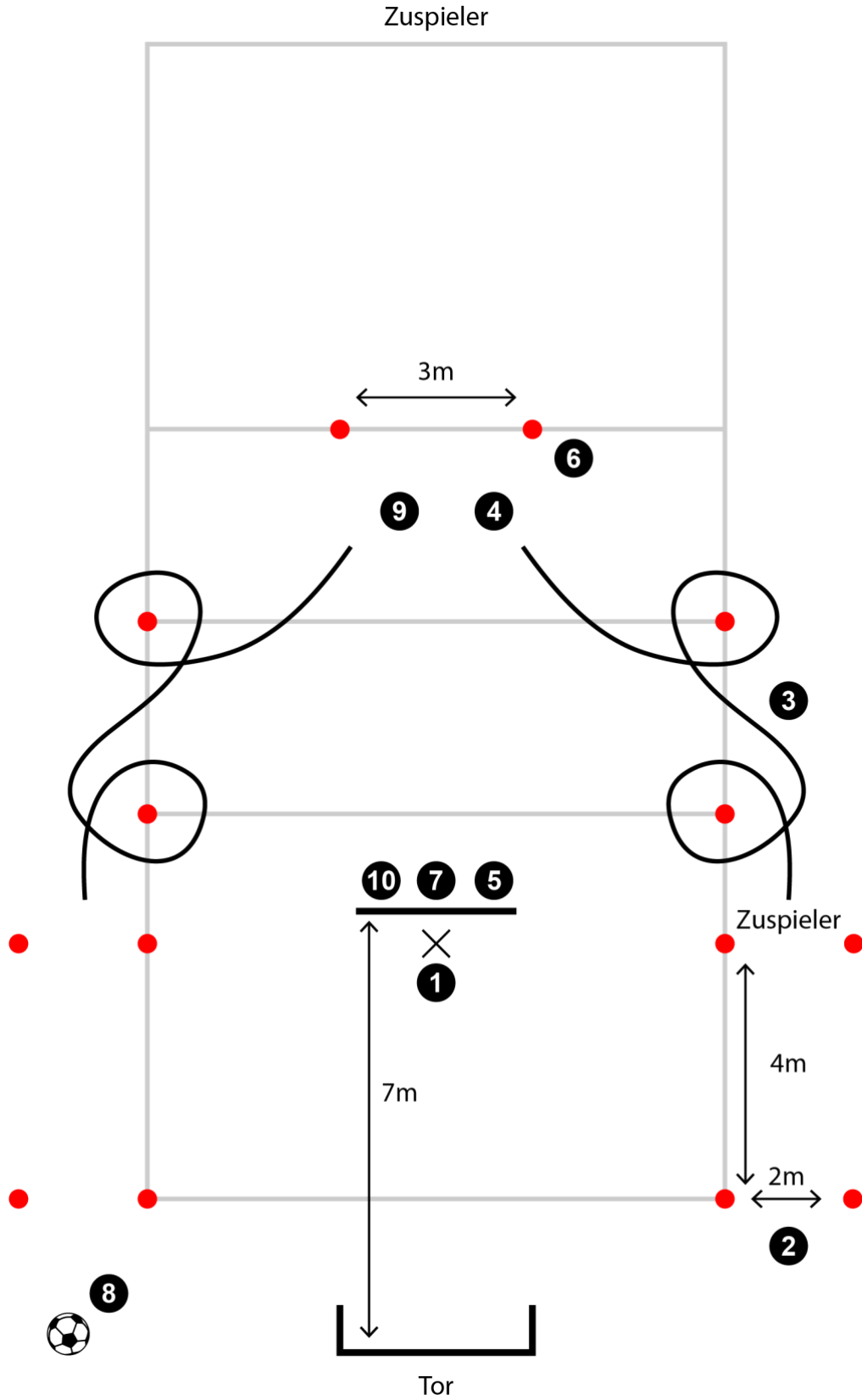
Station 7: Den Ball von Station 6 zur Schusslinie führen und aufs Tor schießen (Der Ball darf zuerst gestoppt werden, muss aber nicht).

Durchgang 3

Stationen 2-3 von der zu Beginn gewählten Seite wiederholen. In der entsprechenden Ecke liegt ein Ball bereit (3m von Station 2 entfernt)

Station 8: Den Ball in der Volleyball Angriffszone a) 10mal mit dem Innenrist zwischen den Füßen hin und her dribbeln b) den Ball rückwärtsführen; dreimal hintereinander mit der rechten Fusssohle und dreimal hintereinander mit der linken Fusssohle und sich dabei rückwärts bewegen.

Station 9: Den Ball von Station 8 zur Schusslinie führen und aufs Tor schießen (Der Ball darf zuerst gestoppt werden, muss aber nicht). Anschliessend erhält der Spieler zwei Pässe von der zu Beginn definierten Seite, die er per Direktschuss aufs Tor schießt.



Punktetabelle Fussball

Männer

Zeit	Note
1`28``	6
1`32``	5.75
1`36``	5,5
1`40``	5.25
1`44``	5
1`48``	4.75
1`52``	4,5
1`56``	4.25
2`00``	4
2`04``	3.75
2`08``	3,5
2`12``	3.25
2`16``	3
2`20``	2.75
2`24``	2,5
2`28``	2.25
2`32``	2
2`36``	1.75
2`40``	1,5
2`44``	1.25
2`48``	1

Frauen

Zeit	Note
1`38``	6
1`42``	5.75
1`46``	5,5
1`50``	5.25
1`54``	5
1`58``	4.75
2`02``	4,5
2`06``	4.25
2`10``	4
2`14``	3.75
2`18``	3,5
2`22``	3.25
2`26``	3
2`30``	2.75
2`34``	2,5
2`38``	2.25
2`42``	2
2`46``	1.75
2`50``	1,5
2`54``	1.25
2`58``	1

Zeitzuschlag pro Fehler: 5 Sekunden

Berechnung Schlussnote:

- Schusstechnik: 1/3 (Note 1-6)
- Parcourszeit: 2/3 (siehe Tabelle)
- Die Prüfung ist bestanden, wenn die Schlussnote auf eine halbe Note gerundet mind. eine 4 ergibt.

Prüfungsbescrieb Unihockey

Parcoursbescrieb

Vor dem Start

Zulosung **einer** Schussart – Slapshot, Gezogener Schuss, Handgelenkschuss, Schiebeschlagschuss

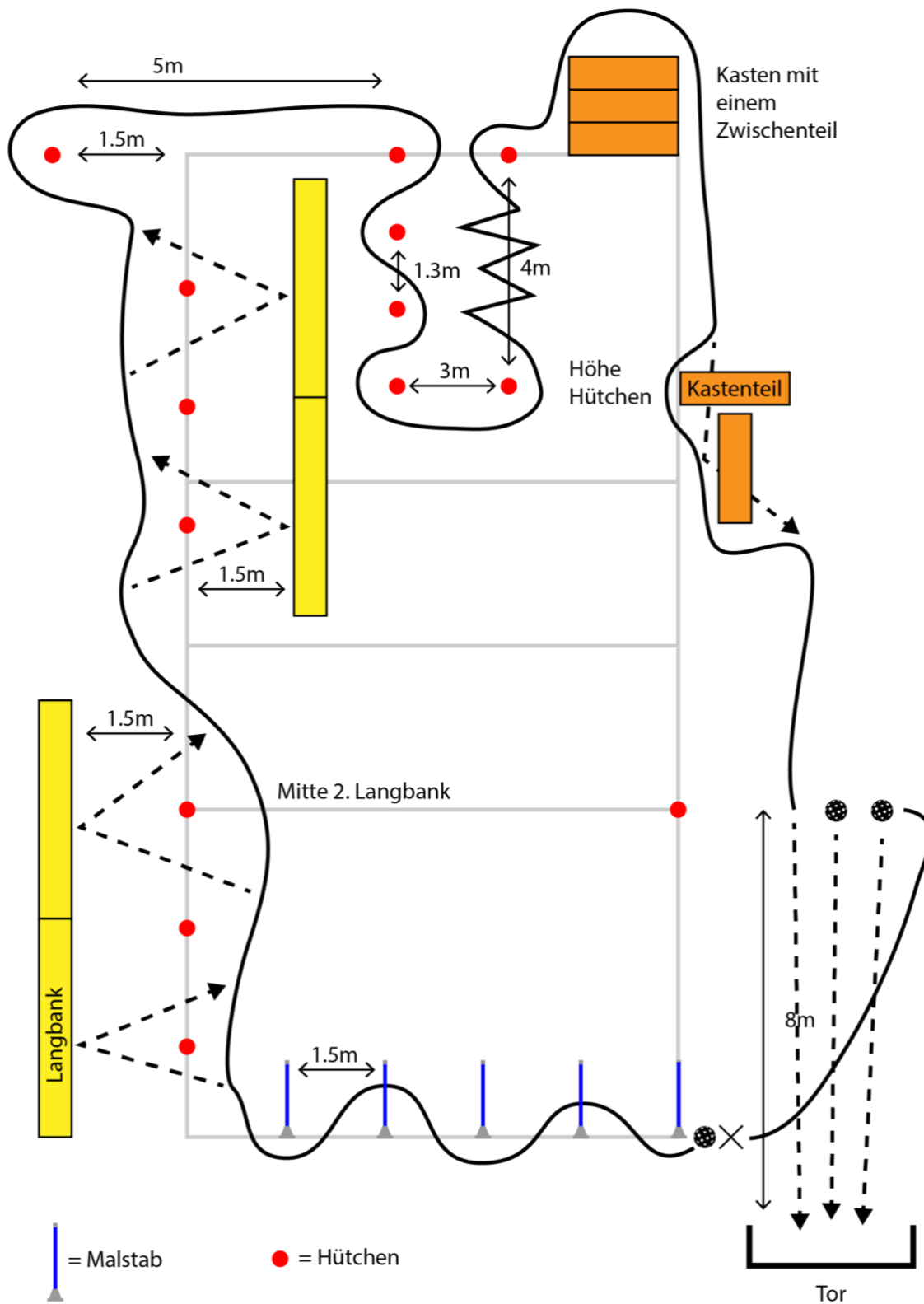
Start

Die Zeit beginnt zu laufen, sobald der/die zu Prüfende losläuft.

Durchführung

- Der Parcours muss ohne Unterbruch dreimal hintereinander durchlaufen werden.
- Die total 9 Torschüsse müssen jeweils in der zugelosten Schussart durchgeführt werden. Beim Torschuss zählt in erster Linie die technische Ausführung und in zweiter Linie die Schussgenauigkeit.
- Der Ball muss korrekt um alle Hindernisse gespielt werden. Wird ein Hindernis falsch umspielt, kann dies wiederholt werden oder es gibt pro Fehler einen Zeitzuschlag (Männer 8 Sekunden, Frauen 8 Sekunden). → wird zum Beispiel im Slalom eine Stange falsch umspielt, kann diese Stange richtig umspielt werden ohne, dass es zum Schluss einen Zeitzuschlag gibt.
- Beim Slalom vorwärts wie auch rückwärts müssen Ball und Person um die Stangen/Hütchen. Bei der Rückwärtsbewegung idealerweise rückwärts Verschieben (Nachstellschritt).
- Bei den „Pässen“ mit der Bank kann der Ball aktiv von der Bank „abgeholt“ werden. Es muss nicht zwingend zwischen Backhand (für Linksausleger erste Bank) und Vorhand (für Linksausleger zweite Bank) abgewechselt werden. Entscheidend ist, dass der Ballweg stimmt.
- Beim Dribbling müssen total mindestens vier Wechsel von Vorhand auf Rückhand gespielt werden.
- Beim Kastenhindernis muss der Ball so über den Kasten gespielt werden, dass er nicht über eine dahinter an der Wand positionierte Unihockeybande springen würde.
- Beim Heber durch die Kastenelemente ist es egal ob der Ball den Kasten berührt oder nicht

Komplexübung Unihockey



Punktetabelle Unihockey

Männer

Zeit	Note
1`40``	6
1`44``	5.75
1`48``	5,5
1`52``	5.25
1`56``	5
2`00``	4.75
2`04``	4,5
2`08``	4.25
2`12``	4
2`16``	3.75
2`20``	3,5
2`24``	3.25
2`28``	3
2`32``	2.75
2`36``	2,5
2`40``	2.25
2`44``	2
2`48``	1.75
2`52``	1,5
2`56``	1.25
3`00``	1

Frauen

Zeit	Note
1`50``	6
1`54``	5.75
1`58``	5,5
2`02``	5.25
2`06``	5
2`10``	4.75
2`14``	4,5
2`18``	4.25
2`22``	4
2`26``	3.75
2`30``	3,5
2`34``	3.25
2`38``	3
2`42``	2.75
2`46``	2,5
2`50``	2.25
2`54``	2
2`58``	1.75
3`02``	1,5
3`06``	1.25
3`10``	1

Zeitzuschlag je Fehler:

8 s

Zeitzuschlag je Fehler:

8 s

Berechnung Schlussresultat: Technik: 1/3 (Note 1-6); Parcourszeit: 2/3 (siehe Tabelle). Die Prüfung ist bestanden, wenn die Schlussnote auf eine Halbenote gerundet mind. eine 4 ergibt.

Prüfungsbescrieb Basketball

Basketball in Komplexübung Quelle: Sporttest Kt.ZH, Ausgabe 1994
angepasst/erschwert

Parcoursbescrieb

A Korbleger:

Start im Halbkreis, Prellen um Malstab; Korbleger von rechts; Ball übernehmen;
Prelen um den anderen Malstab und Korbleger von links

Punkte: 1 Punkt für jeden korrekten Korbleger (letztes Prellen auf Gegenbein, 2 Schritte / Schwungbeineinsatz)

1 Punkt pro Treffer

B Dribbling, Sprungstopp, Pass:

Ball unter Korb übernehmen und Dribbling um 5 Malstäbe (mit Aussenhand) zum Sprungstopp nach dem letzten Malstab; Pass zu Mitspieler M

Punkte: je 0.5 P. für korrekten Slalom, Blick weg vom Ball, Ball schützen, Handwechselvariante (2x), Sprungstopp, scharfer und gerader Druckpass

C Ballannahme, Sprungstopp, Stand- oder Sprungwurf:

Laufen ins Trapez, Pass von Mitspieler M im Sprung annehmen und Sprungstopp im inneren Halbkreis; Wurf auf Korb, Ball übernehmen (Start 2. Runde)

Punkte: je 0.5 P. für Ballannahme in der Luft und korrekten Sprungstopp; 1 P. für korrekte Wurfbewegung (Ellbogen zum Korb / Armstreckung mit Abklappen des Handgelenks);

1 P. für Treffer

Durchgänge: 2 Durchgänge; pro Durchgang max. 10 Punkte

Zeitlimiten: Frauen: 60 Sek. Männer: 56 Sek.

Punkte: Maximum: 20
Mindestpunktzahl (Basketball bestanden): 14

Punktetabelle:

Punkte	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Note	6	5.75	5.5	5.25	5	4.5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1

