



BEURTEILUNGSKRITERIEN IN BEWEGUNG UND SPORT

Pflichtmodul	1: Gerätturnen
Pflichtmodul	2: Leichtathletik
Wahlmodul	3: Sportspiele
Pflichtmodul	4: Lehrauftritt

Das positive Abschließen der Vorreifeprüfung an Schulen mit sportlichem Schwerpunkt ist Voraussetzung für einen Antritt zur Reifeprüfung!

Die Schüler und Schülerinnen des Sportrealgymnasiums sind verpflichtet alle drei Pflichtmodule sowie das Wahlmodul, in dem eine Sportspielart gewählt werden kann, bis spätestens Ende des 1. Semesters der 8.Klasse positiv abzuschließen, da andererseits ein Antreten zum Haupttermin der Reifeprüfung ausgeschlossen ist. Es werden ein Haupttermin (vorvorletzte Schulwoche der 7.Klasse), sowie zwei Nebentermine (Oktober und Jänner 8.Klasse) angeboten. Bei nicht bestandener Teilprüfung kann diese zwei Mal wiederholt werden.

VORPRÜFUNG ZUR REIFEPRÜFUNG GERÄTTURNEN

Prüfungsanforderungen und Bewertungskriterien der Prüfung aus GT erfolgt in Anlehnung an das Programm „Turn10 – Schule“.

Prüfungsanforderungen:

- 1) An den Geräten Boden, Reck und Balken (Mädchen) bzw. Barren (Burschen) ist eine Kürübung mit mindestens 7 Elementen zu turnen.
Am Sprung ist ein Sprung mit der Schwierigkeitsstufe mindestens 7 zu springen.
- 2) Die Vorreifepfung gilt als bestanden, wenn der (die) Kandidat(in) an allen Geräten die Schwierigkeitsstufe 7 und ein Mehrkampfergebnis von 40 Punkten erreicht.
- 3) Die Mindestanforderungen dürfen an einem Gerät geringfügig unterschritten werden. Als geringfügige Unterschreitung gilt eine 7-teilige Übung mit nur zwei Elementen aus der Gruppe der nicht schraffierten Elementen oder das Fehlen eines Langhangschwunges am Reck. Der A-Wert dieser Übung ist mit nur 5 Punkten festgelegt. Das Mehrkampfergebnis von 40 P. muss aber trotzdem erreicht werden.
- 4) Positiv bewertete Übungen brauchen bei einem eventuell benötigten 2. oder 3. Termin nicht mehr wiederholt zu werden.
- 5) Die Übungen sind 7 Tage vor dem Prüfungstermin bei der Kommission schriftlich bekannt zu geben.
- 6) Sollte ein Kandidat beim 2. oder 3. Termin seine Kürübung ändern wollen, so hat er diese wiederum 7 Tage vor dem Termin schriftlich abzugeben.

Bewertung: Die Bewertung der Kürübungen erfolgt nach

A-Note: Schwierigkeit

B-Note: Ausführung der Übung.

Die Summe der A und B-Note ergibt die Bewertung der jeweiligen Übung.

Schwierigkeit:

Der Ausgangswert einer Übung ergibt sich aus der Anzahl der geturnten Elemente, die in ihrer Ausführung anerkannt werden können. Für die Kriterien der Anerkennung sind die Anforderungen des Programms „Turn10-Schule“ bzw. „Turn10 für Vereine“ (Reck Burschen) maßgeblich.

Unterschiede zum offiziellen Programm Turn10-Schule

- 1) Es dürfen an jedem Gerät von den grau markierten Elementen maximal 4 Elemente für die Übung gewählt werden. Mindestens 3 Elemente müssen daher aus der Gruppe der nicht markierten Elemente geturnt werden.

- 2) Beim Misslingen eines Übungsteil kann nach einer Pause von maximal 30 Sekunden mit diesem Teil der Übung fortgesetzt werden (- 0,5 Punkte Abzug). Pro Übung sind maximal 2 Übungsunterbrechungen gestattet, nach dem 3. Sturz bzw. Abstieg ist die Übung in jedem Fall als negativ zu bewerten.
- 3) Burschen: Die Gerätehöhe an Barren und Reck ist nicht frei wählbar, es wird am Hochbarren und Hochreck geturnt. Daher ist am Barren der Elementkatalog leicht verändert, der Elementkatalog am Hochreck orientiert sich an das Programm „Turn10 für Vereine“ (genaue Elementkataloge siehe unten).
- 4) Burschen: am Reck ist mindestens ein Element im Langhangschwung zu turnen
- 5) Gerätenormen am Sprung:
Mädchen: Sprungtisch, 110cm Höhe (Ersatz: Kasten mit voller Höhe)
Burschen: Sprungtisch, 120cm Höhe (Ersatz: Pferd lang)

Ausführung:

Die Bewertung der Ausführung erfolgt wie beim Programm „Turn10- Schule“. Aufgeteilt auf die Kategorien Technik (4 P.), Haltung (4 P.) und Dynamik (2 P.) können maximal 10 Zusatzpunkte vergeben werden.

Benotung:

Die Benotung erfolgt aufgrund der erzielten Gesamtpunktezahl, die sich aus der Summe der Ergebnisse der 4 Geräte ergibt.

4-Kampfergebnis:

Ab 64 P.:	Sehr gut	(entspricht z.B. 9P. A-Note und 7 P. B-Note pro Gerät)
56 – 63 P.:	Gut	(entspricht z.B. 8P. A-Note und 6 P. B-Note pro Gerät)
48 – 55 P.:	Befriedigend	(entspricht z.B. 7P. A-Note und 5 P. B-Note pro Gerät)
40 – 47 P.:	Genügend	(entspricht z.B. 7P. A-Note und 3 P. B-Note pro Gerät)

Elementkatalog

Boden

Mädchen

Rolle vorwärts
Kopfstand 2 sec.
Rad
Handstand
Rolle rw.
Sprung mit 360° Drehung
Standwaage 2 sek.
Radwende
Rolle rw. durch den Handstand
Kopfkippe
Handstütz-Überschlag vw.
Flick-Flack
Handstand mit 1/1 Drehung
Salto vw.
Salto rw.

Burschen

Rolle vorwärts
Kopfstand 2 sec.
Rad
Handstand
Rolle rw.
Sprung mit 360° Drehung
Standwaage 2 sek.
Radwende
Rolle rw. durch den Handstand
Kopfkippe
Handstütz-Überschlag vw.
Flick-Flack
Handstand mit 1/1 Drehung
Salto vw.
Salto rw.

Reck

Mädchen

(Niederreck)

Aufschwung
Hüftabschwung vl. vw.
Kniehangab- und aufschwung
Spreizumschwung (Mühle)
Rückschwung aus dem Seitstütz vl. (auch zum Niedersprung)
Hüftumschwung vl. rw.
Unterschwung
Hocke oder Hockwende
Sitzumschwung (Sitzwelle)
Spreizkippe
Hüftumschwung vl. vw.
Lauf- oder Schwebekippe
Rückfallkippe
Mindest. ½ Dr. im Schwung (nicht als Abgang)
Freie Felge

Burschen

(Hochreck)

Mindest. ½ Dr. im Schwung (nicht als Abgang)
4 Schwünge (2x vor 2x rück)
Kniehangab- und aufschwung
Spreizumschwung (Mühle)
Rückschwung aus dem Seitstütz vl.
Hüftumschwung vl. rw.
Unterschwung
Hocke
Rückfallkippe
Kippe
Hüftumschwung vl. vw.
Riesenfelgaufschwung
Salto rw. aus dem Hang
Stemme rückwärts
Freie Felge

Balken/Barren**Mädchen**

Arabeske
Schersprung gehockt (Pferdchensprung)
Gymnastische ½ Drehung
Streck- oder Hock- oder Grätschwinkelsprung (auch als Abgang)
Schrittsprung
Beliebiger Aufgang
Standwaage 2 sec.
Flüchtiger Handstand
Radwende (auch als Abgang)
Rad
Schweizer Handstand
Sprung mit ½ Drehung
Rolle vw. oder rw.
1/1 Drehung um die Längsachse
Salto vw. oder rw. oder Überschlag vw. als Abgang

Burschen

Rolle vw.
4 Schwünge (2x Vor- und 2x Rückschwung)
Außenquersitz
Grätschwinkelstütz oder Winkelstütz 2 sec.
Vorschwung in den Grätschsitz
Kehre oder Wende
Oberarmstand 2 sec.
Kippe in den Grätschsitz
Rolle rw.
Unterschwung
Stemme vw.
Stemme rw.
Kippe in den Stütz
Handstand
Salto oder Kreishocke

Sprung

	Tisch (Mädchen: 1,10m / Burschen 1,20m)	Kasten quer (Mädchen und Burschen: volle Höhe)
7 Punkte	Hocke	Radwende
8 Punkte		Handstandüberschlag
9 Punkte	Radwende	
10 Punkte	Handstandüberschlag	

Anforderungen 1. – 6. Klasse

Wenn die Anforderungen im Bereich von der 1. – 7. Klasse umgesetzt werden, sollte eine kontinuierliche Entwicklung im Bereich Gerätturnen gewährleistet sein.

Ziel in der Unterstufe ist das Erlernen der Basiselemente in guter technischer und haltungsmäßiger Ausführung sowie die Entwicklung der Kompetenz, mit diesen Elementen eine sinnvolle Übungsverbindung gemäß den Wettkampffregeln zu entwickeln und zu demonstrieren.

Darauf aufbauend sollten in der Oberstufe einige etwas schwierigere Elemente dazu gelernt und in die Übungsverbindung eingebaut werden.

Unterstufe (1.- 4. Klasse)

In der Unterstufe wird nach dem Programm Turn10-Schule geturnt. Mädchen und Burschen haben dieselben Anforderungen zu erfüllen. Der Elementkatalog, Bewertungskriterien etc. sind aus der Broschüre Turn 10-Schule zu entnehmen.

Für die Benotung im Bereich Gerätturnen sind folgende 4-Kampfergebnisse zu erreichen:

	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Genügend	Nicht gen.
1. Klasse	Ab 40 P.	32 - 39 P.	24 – 31 P.	16 – 23 P.	Unter 16 P.
2. Klasse	Ab 48 P.	40 – 47 P.	32 - 39 P.	24 – 31 P.	Unter 24 P.
3. Klasse	Ab 56 P.	48 – 55 P.	40 – 47 P.	32 - 39 P.	Unter 31 P.
4. Klasse	Ab 60 P.	52 – 59 P.	44 – 51 P.	36 - 43 P.	Unter 36 P.

60 P.: durchschnittlich mindestens 8 Punkte A – Note und 7 Punkte B –Note pro Gerät

56 P.: durchschnittlich mindestens 7 Punkte A – Note und 7 Punkte B –Note pro Gerät

48 P.: durchschnittlich mindestens 6 Punkte A – Note und 6 Punkte B –Note pro Gerät

40 P.: durchschnittlich mindestens 5 Punkte A – Note und 5 Punkte B –Note pro Gerät

32 P.: durchschnittlich mindestens 4 Punkte A – Note und 4 Punkte B –Note pro Gerät

24 P.: durchschnittlich mindestens 3 Punkte A – Note und 3 Punkte B –Note pro Gerät

16 P.: durchschnittlich mindestens 2 Punkte A – Note und 2 Punkte B –Note pro Gerät

Die Anforderungen in den Unterstufenklassen sind so konzipiert, dass pro Unterrichtsjahr ein neues Element pro Gerät gelernt werden sollte und sich auch die haltungsmäßige und technische Entwicklung sukzessive verbessert.

5. und 6. Klasse

In der 5. und 6. Klasse wird nach dem für die Vorreifeprüfung abgeänderten Turn10 Programm geturnt. Der dafür erforderliche Elementkatalog entspricht dem für die Vorreifeprüfung für die 7.Klasse. Am Sprung wird der Elementkatalog wie folgt erweitert:

	Kasten quer	Tisch (Mädchen: / Burschen:)
5 Punkte	Grätsche	
6 Punkte	Hocke	Grätsche
7 Punkte	Radwende	Hocke
8 Punkte	Handstandüberschlag	
9 Punkte		Radwende
10 Punkte		Handstandüberschlag

In der 5. Klasse sind an den Geräten Boden, Reck und Balken/Barren mindestens 5, in der 6. Klasse mindestens 6 Elemente (davon jeweils maximal 4 aus den grau markierten Elementen) zu turnen.

Am Sprung ist ein Sprung mit der Schwierigkeitsstufe mindestens 5 (5. Klasse) bzw. 6 (6. Klasse) zu springen.

Benotung:

Die Benotung erfolgt aufgrund der erzielten Gesamtpunktezahl, die sich aus der Summe der Ergebnisse der 4 Geräte ergibt.

5.Klasse:

4-Kampfergebnis:

Ab 52 P.: Sehr gut (durchschnittlich 7 P. A-Note und mindestens 6 P. B-Note)
 46 – 51 P.: Gut (durchschnittlich mind. 6 P. A-Note und 5,5 P. B-Note)
 38 – 45 P.: Befriedigend (durchschnittlich mind. 5 P. A-Note und 4,5 P. B-Note)
 32 – 37P.: Genügend (durchschnittlich mindestens 5 P. A-Note und 3 P. B-Note)
 Unter 32 P.: Nicht genügend

6.Klasse:

4-Kampfergebnis:

Ab 58 P.: Sehr gut (durchschnittlich 8 P. A-Note und mindestens 6,5 P. B-Note)
 50 – 57 P.: Gut (durchschnittlich mindestens 7 P. A-Note und 5,5 P. B-Note)
 44 – 49 P.: Befriedigend (durchschnittlich mindestens 6 P. A-Note und 5 P. B-Note)
 36 – 43 P.: Genügend (durchschnittlich mindestens 6 P. A-Note und 3 P. B-Note)
 Unter 36 P.: Nicht genügend

Die Anforderungen sind so gestaltet, dass in der 5. - 7. Klasse jedes Jahr ein Element der nicht grau markierten Elemente dazu gelernt und in die Übung eingebaut werden sollte.

VORPRÜFUNG ZUR REIFEPRÜFUNG LEICHTATHLETIK

LEICHTATHLETIK UNTERSTUFE -MÄDCHEN									
1. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet
1	9,70	3,70	30,00					357	355
2	10,00	3,50	25,00					317	310
3	10,30	3,25	22,00					275	275
4	11,20	2,85	17,00					205	205
2. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet
1	9,50	3,80	32,00	4,20				378	375
2	9,80	3,60	27,00	4,40				345	340
3	10,10	3,40	23,00	5,00				293	290
4	10,80	3,10	19,00	5,20				237	235
3. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet
1	9,30	3,90	34,00	4,10	1,20			400	400
2	9,50	3,70	29,00	4,20	1,15			363	355
3	9,80	3,50	25,00	4,40	1,10			316	315
4	10,50	3,20	20,00	5,00	1,00			255	255
4. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet
1	9,10	4,00	36,00	4,00	1,25	11,10		425	425
2	9,30	3,80	31,00	4,10	1,20	11,40		385	380
3	9,70	3,60	27,00	4,30	1,15	11,80		337	335
4	10,30	3,30	22,00	4,50	1,10	12,10		277	275

Hürden: Höhe 76 cm, Abstand 7,50m

LEICHTATHLETIK OBERSTUFE -MÄDCHEN									
5. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Speer	800m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 7-K	Gerundet
1	8,90	4,10	16,00	3,20	1,30	11,00	6,50	2589	2590
2	9,20	4,00	14,00	3,35	1,20	11,30	6,30	2201	2200
3	9,50	3,80	12,00	3,45	1,15	11,70	6,00	1875	1870
4	9,70	3,60	10,00	4,10	1,10	12,00	5,80	1592	1590
6. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Speer	800m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 7-K	Gerundet
1	8,80	4,20	18,00	3,15	1,35	10,50	7,50	2911	2910
2	9,00	4,10	16,00	3,30	1,30	10,90	7,00	2546	2550
3	9,20	3,90	14,00	3,40	1,20	11,30	6,50	2166	2170
4	9,50	3,70	12,00	4,05	1,15	11,50	6,00	1888	1890
7. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Speer	800m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 7-K	Gerundet
1	8,70	4,40	20,00	3,10	1,40	10,30	8,00	3183	3180
2	8,90	4,20	18,00	3,25	1,30	10,70	7,50	2730	2730
3	9,20	4,00	16,00	3,35	1,25	11,00	7,00	2379	2380
4	9,50	3,80	14,00	4,00	1,20	11,30	6,50	2003	2000

Hürden: Höhe 76 cm, Abstand 8m
Kugel: 3kg

LEICHTATHLETIK UNTERSTUFE - BURSCHEN										
1.KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet	
1	9,40	3,80	38,00					301	300	
2	9,70	3,60	35,00					271	270	
3	10,30	3,25	30,00					218	220	
4	11,20	2,85	21,00					153	150	
2. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet	
1	9,20	4,10	40,00	4,05				330	330	
2	9,50	3,75	38,00	4,15				295	295	
3	10,10	3,45	34,00	4,30				247	245	
4	10,80	3,10	26,00	4,55				185	185	
3.KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet	
1	8,90	4,40	42,00	3,55	1,30			361	360	
2	9,20	4,10	40,00	4,05	1,20			330	330	
3	9,60	3,80	37,00	4,20	1,10			291	290	
4	10,20	3,30	30,00	4,45	1,00			223	220	
4.KLASSE	60 m	Weitsprg.	Wurf	1000 m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 3-K	Gerundet	
1	8,60	4,70	45,00	3,45	1,40	10,30		396	395	
2	8,90	4,40	42,00	3,55	1,30	10,80		361	360	
3	9,30	4,10	39,00	4,10	1,20	11,30		322	320	
4	10,00	3,60	32,00	4,30	1,10	12,20		251	250	

Hürden: Höhe 76 cm, Abstand 8,00m

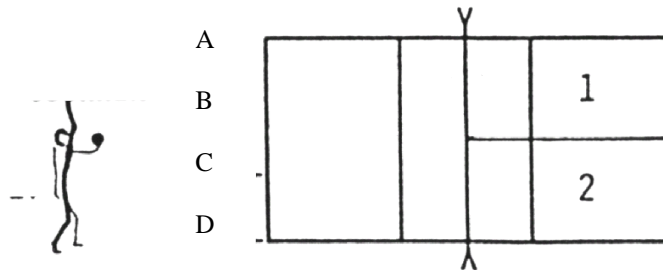
LEICHTATHLETIK OBERSTUFE - BURSCHEN										
5. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Speer	1000 m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 7-K	Gerundet	
1	8,30	5,00	28,00	3,35	1,50	10,00	9,20	2860	2860	
2	8,60	4,80	25,00	3,45	1,45	10,40	8,60	2487	2480	
3	8,90	4,40	22,00	3,55	1,40	10,80	7,80	2087	2080	
4	9,20	4,10	18,00	4,10	1,35	11,40	6,60	1639	1640	
6. KLASSE	60 m	Weitsprg.	Speer	1000 m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 7-K	Gerundet	
1	8,10	5,20	32,00	3,25	1,55	9,80	9,20	3221	3220	
2	8,30	5,00	29,00	3,35	1,50	10,10	9,00	2859	2860	
3	8,60	4,80	26,00	3,45	1,45	10,60	8,20	2442	2440	
4	8,90	4,30	23,00	4,00	1,40	11,20	7,50	1975	1970	
7.KLASSE	60 m	Weitsprg.	Speer	1000m	Hochspr.	60m Hürden	Kugel	PUNKTE 7-K	Gerundet	
1	7,90	5,40	35,00	3,10	1,65	9,70	10,20	3591	3590	
2	8,10	5,20	32,00	3,18	1,60	10,00	9,60	3245	3250	
3	8,30	5,00	29,00	3,24	1,50	10,40	9,00	2890	2890	
4	8,50	4,80	26,00	3,30	1,45	10,80	8,30	2549	2550	

Kugel: 4kg (5. Klasse); 5 kg (6. - 7. Klasse)
Hürden: Höhe: 5. Klasse: 76 cm; 6. Klasse: 84 cm; 7. Klasse: 91 cm; Abstand 8,60m
1000m: 5. + 6. Kl.: 200m Runde Sportplatz 7.Klasse: Wienflusstal
Speer: 600g (5. Klasse); 800g (6.-7. Klasse)

VORPRÜFUNG ZUR REIFEPRÜFUNG VOLLEYBALL

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 1. Die Aufgabe

Organisation:



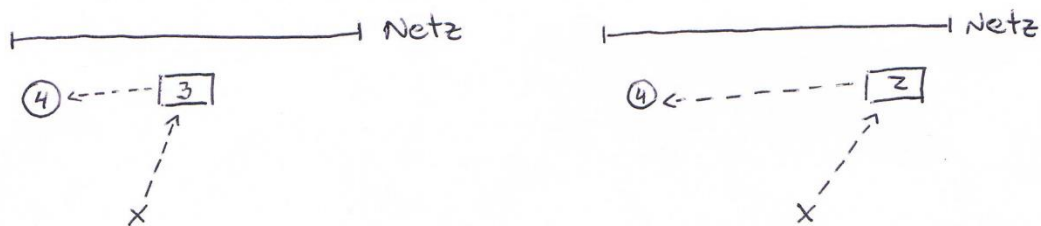
Beschreibung:

Wahlweise Service von oben oder unten: Der Schüler soll 8 Servicebälle (von 4 verschiedenen Positionen; A, B, C, D) in die abgegrenzten Hälften der Zielflächen schlagen: zuerst vier Bälle in die Zielfläche 1 und dann vier in die Zielfläche 2.

Wertung: 1 Punkt je Treffer. Max. 8 Punkte

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 2. Oberes Zuspiel = Pritschen

Organisation:



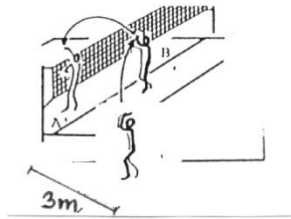
Beschreibung:

Der Ball wird dem Prüfungskandidaten / der Prüfungskandidatin von einer Position hinter der 3er Linie (X) zugeworfen. Er /Sie muss vier Bälle von der Position 2 auf die Position 4 und vier Bälle von der Position 3 auf die Position 4 so spielen, dass ein Mitschüler / eine Mitschülerin ihn dort, in einem Reifen stehend, über Kopfhöhe fangen kann.

Wertung: 8 Wiederholungen je 1 Punkt. Max.8 Punkte.

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 3. Angriffsschlag

Organisation:



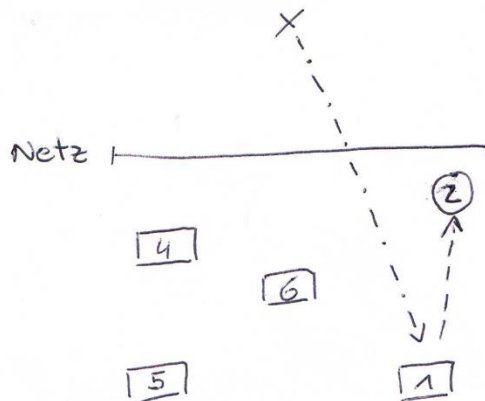
Übungsbeschreibung:

Der Schüler A pritscht zu B. B spielt A den Ball auf und A führt einen Angriffsschlag aus. Der Schlag ist dann korrekt, wenn der Schüler den Ball im Sprung mit einer eindeutigen Schlagbewegung (Smash oder Drive-Schlag) mit korrekter Handhaltung (offene Hand) trifft und ihn über das Netz (reduzierte Netzhöhe 2,24m) in das gegnerische Feld schlägt.

Wertung: 8 Wiederholungen je 1 Punkt (4 von Position 2, 4 von Position 4)

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 4. Bagger

Organisation:



Beschreibung:

Der Schüler / die Schülerin baggert den ihm von der gegnerischen Feldhälfte (X) zugeworfenen Ball, je zwei Mal von Position 1, von Position 6, von Position 5 und von Position 4 so auf die Position 2, dass er von einem, auf einer Matte stehenden Mitschüler/ einer Mitschülerin, über Kopfhöhe gefangen werden kann.

Wertung: 8 Wiederholungen je 1 Punkt Max. 8 Punkte

Wertung Summe:

1. Aufgabe	8 Punkte	Sehr gut	32 - 29 Punkte
2. Oberes Zuspiel	8 Punkte	Gut	28 - 25 Punkte
3. Smash	8 Punkte	Befriedigend	24 - 21 Punkte
4. Bagger	<u>8 Punkte</u>	Genügend	20 - 17 Punkte
	32 Punkte	Nicht genügend	16 und weniger P.

Mindestleistung: 25 % je Übung, Spielbeobachtung (Stellungsspiel, Beweglichkeit und Technik, Spiel 2:2 im Badmintonfeld – Einzel)

Lernziel: 6. Spielbeobachtung

Gesamtbeurteilung:

N1 Spielbeobachtung

N2 Technikleistung

N1 ist höherwertig

VORPRÜFUNG ZUR REIFEPRÜFUNG BASKETBALL

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 1. Lay up

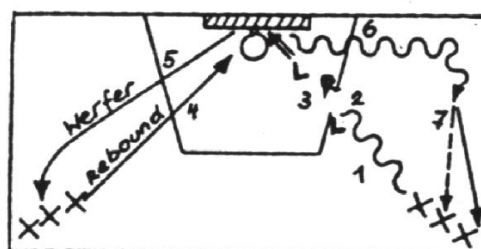
1. Andribbeln
2. 2er Kontakt-Korbwurf
3. Rebounder
4. Werfer stellen sich an
5. Rebounder dribbelt zu Seite "Eröffnung"
6. und passt zum nächsten Spieler

9 Durchgänge rechte Hand Korberfolg = 1 Punkt
5 Durchgänge linke Hand

Wertung:

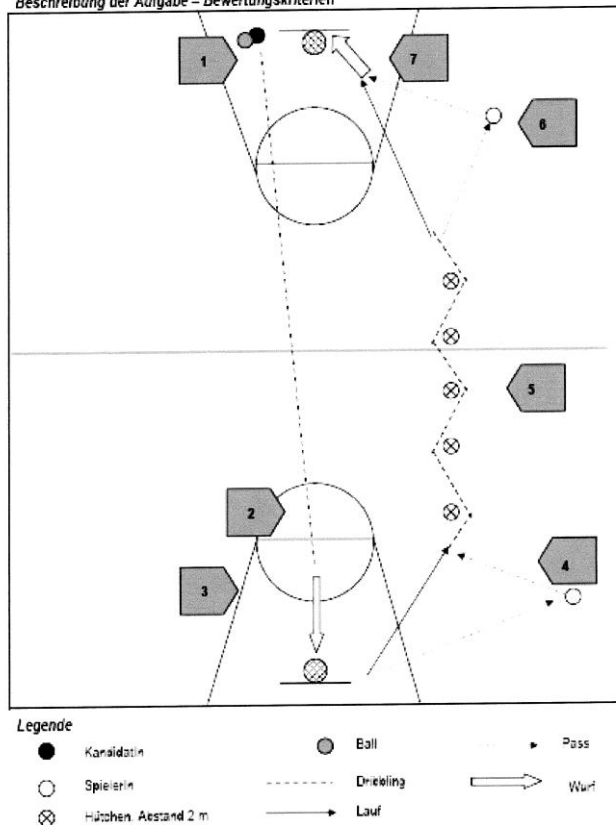
- 0 - 6 P. Nicht genügend
- 7 - 8 P. Genügend
- 9 - 10 P. Befriedigend
- 11 - 12 P. Gut
- 13 - 14 P. Sehr gut

KREISEL "Ringerl"-Form



Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 2. Komplexlauf

Beschreibung der Aufgabe – Bewertungskriterien



- Der Kandidat/ die Kandidatin muss die Komplexübung zweimal ohne Unterbrechung durchlaufen.
- Er/Sie darf dabei ein maximales Zeitlimit von einer Minute nicht überschreiten.
- Die Fertigkeiten müssen regelgerecht demonstriert werden, wobei für jeden Teilabschnitt der korrekt absolviert wurde, ein Punkt zu vergeben ist.
 - Regelgerechter Beginn des Dribblings (gleichzeitiger Schritt und Dribbling; keine Schritte bevor gedribbelt wird) 1P.
 - Dribbling (regelgerechte Ballführung) 1P.
 - Regelgerechter Stopp vor dem Standwurf (Einspringen oder 2 Kontakte) 1P.
 - Standwurf im Bereich der Freiwurflinie (korrekte Wurfposition: Wurf oberhalb der Stirn, Nachklappen des Handgelenks) 1P.
 - Passen und Fangen in der Bewegung (genaues, druckvolles Passen ohne Schrittfehler zur ersten Anspielstation und sicheres Fangen des Balles mit beiden Händen ohne Schrittfehler im Laufen von der Anspielposition) 1P.
 - Handwechsel (Zügige und korrekte Durchführung des Handwechsels: beim Handwechsel von der rechten auf die linke Hand, wird gleichzeitig das rechte Bein diagonal nach links vorne gestellt [Bein stellt Barriere zum Verteidiger=Markierungsstab dar]; sichere Ballkontrolle auf beiden Seiten) 1P.
 - Passen und Fangen in der Bewegung (genauer, druckvoller, zeitgerechter Pass zur zweiten Anspielstation; zügiges Hineinziehen zum Korb; sicheres Fangen des Balles mit beiden Händen und regelgerechter Beginn des Zweier-Kontaktes für den Korbleger) 1P.
 - Korbleger: (regelgerechter Zweierrhythmus, Schwungbeineinsatz, Korberfolg) 1P.
- Für Linkshänder wird die Komplexübung so aufgebaut, dass sie einen Korbleger von links mit der linken Hand durchführen können.

Wertung:

8 Punkte pro Durchlauf möglich = 16 Punkte

Wenn die Zeitvorgaben überschritten werden, erhält der Kandidat/ die Kandidatin keine Punkte!

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 3. Freiwurf

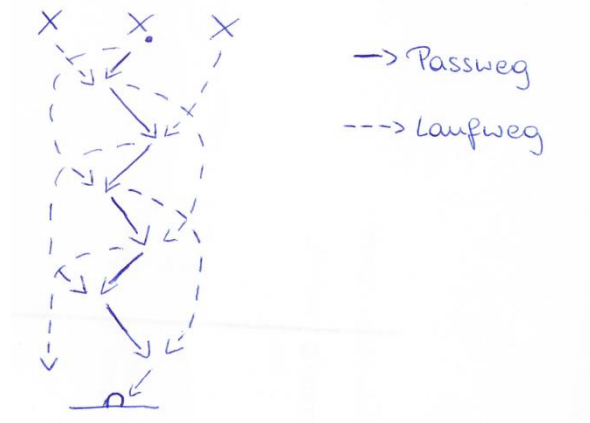
7 Würfe. Treffer 2 Punkte, Ring von oben berührt -1 Punkt.

Punktemaximum : 14 Punkte

Wertung:

Sehr Gut	13 - 14 Punkte
Gut	11 - 12 Punkte
Befriedigend	9 - 10 Punkte
Genügend	7 - 8 Punkte
Nicht Genügend	6 und weniger Punkte

Lernziel: Zusammenspiel in der Offensive: 4. "Criss – Cross"



Je drei PrüfungskandidatInnen greifen gemeinsam in der „criss-cross“ Taktik, ohne Verteidiger, an.

Beobachtungspunkte: korrektes Passen ohne Schrittfehler, genaues Passen, Passgeber quert hinter Angepasstem.

Der Angriff wird von allen KandidatInnen sechs Mal durchlaufen, wobei jeder Kandidat / jede Kandidatin zwei Mal den Korbwurf durchführen soll.

Wertung:

6 Angriffe: Pro korrektem Angriff: 1 Punkt

Pro erfolgreichem Korbwurf: 1 Punkt

Maximal: 8 Punkte

Mindestleistung: 25 % je Übung, Spielbeobachtung (Beweglichkeit und Technik, Spielverhalten; Spiel 3:3 auf das Kleinfeld)

Lernziel: 5. Spielbeobachtung

Gesamtbeurteilung:

N1 Spielbeobachtung

N2 Technikleistung

N1 ist höherwertig

Gesamtwertung:

1. Aufgabe: 14 Punkte

2. Aufgabe: 16 Punkte

3. Aufgabe: 14 Punkte

4. Aufgabe: 8 Punkte

Punktemaximum: 52 Punkte

Sehr gut: 47 - 52 Punkte

Gut: 41 – 46 Punkte

Befriedigend: 34 – 40 Punkte

Genügend: 27 – 33 Punkte

Nicht genügend: 26 Punkte und weniger

VORPRÜFUNG ZUR REIFEPRÜFUNG FUSSBALL

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 1. Jonglieren mit dem Fuß

Der Ball wird abwechselnd mit dem linken und rechten Fuß (jeweils immer ein Kontakt) jongliert und darf nie zum Stillstand kommen. Zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Kontakte mit demselben Bein werden als Fehler gewertet. Der Oberschenkel kann fallweise den Fuß ersetzen. Es sind aber nicht mehr als zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Kontakte mit dem Oberschenkel (ein linker, ein rechter) erlaubt. Nach einem Fehler muss der Schüler den Versuch beenden. Der als Fehler gewertete Kontakt wird nicht mehr als Punkt gerechnet. Zwei Versuche pro Schüler sind möglich. Der bessere Versuch wird gewertet.

Wertung: 1 Punkt pro Kontakt
Maximal erreichbare Punkte: 8

- 1 Punkt: 16-17 gültige Kontakte
- 2 Punkte: 18-19 gültige Kontakte
- 3 Punkte: 20-21 gültige Kontakte
- 4 Punkte: 22-23 gültige Kontakte
- 5 Punkte: 24-25 gültige Kontakte
- 6 Punkte: 26-27 gültige Kontakte
- 7 Punkte: 28-29 gültige Kontakte
- 8 Punkte: 30 gültige Kontakte

Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 2. Ballführen - Zielschuss

- a) Der Ball wird von der 1. Grenzmarkierung bis zur 2. Grenzmarkierung geführt. 20m vor dem Tor erfolgt der Zielschuss in das Tor. Die Grenzmarkierung darf vom Ball nicht mit vollem Umfang überschritten werden. Außerdem darf der Ball vor erfolgtem Zielschuss nie zum Stillstand gekommen sein und es muss das Zeitlimit (8 Sekunden) eingehalten werden.

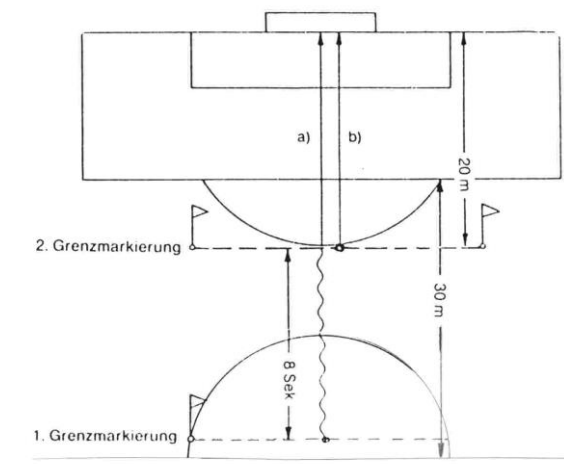
Wertung: 2 Punkte: Der Ball passiert die Torlinie in der Luft, ohne vorher den Boden berührt zu haben, wobei ein Tor erzielt wird.
Der Ball prallt von der Torstange oder Querlatte in das Tor, ohne vorher den Boden berührt zu haben.

1 Punkte: Der Ball springt im Torraum oder auf der Torlinie auf, und ein Tor wird erzielt (die Linien des Torraumes gehören zum Torraum).

4 Wiederholungen – maximal 8 Punkte

- b) Der Ball wird auf die 2. Grenzmarkierung aufgelegt. Der Schüler führt den Zielschuss in das Tor durch. Die Wertung erfolgt wie bei a).
4 Wiederholungen – maximal 8 Punkte

Skizze zu 2: Ballführen - Zielschuss

**Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 3. Slalom - Torschuss**

Der Trainer spielt dem Schüler den Ball zu. Der Ball soll aus der Luft angenommen und mitgenommen, anschließend im Slalom jeweils einmal auf der linken und rechten Seite um die Markierung geführt werden. Nach der letzten Markierung erfolgt im Strafraum der Torschuss. Ein zusätzlicher Ballkontakt ist nicht mehr erlaubt.

Zur Beachtung: Der Ball darf vor dem erfolgreichen Torschuss nie zum Stillstand kommen. Ein Tor muss erzielt werden (der Ball darf den Boden erst hinter der Torlinie berühren). Auf dem rechten Parcours erfolgt der Torschuss mit dem linken Bein, auf dem linken Parcours mit dem rechten Bein. Zeitlimit (12 Sekunden).

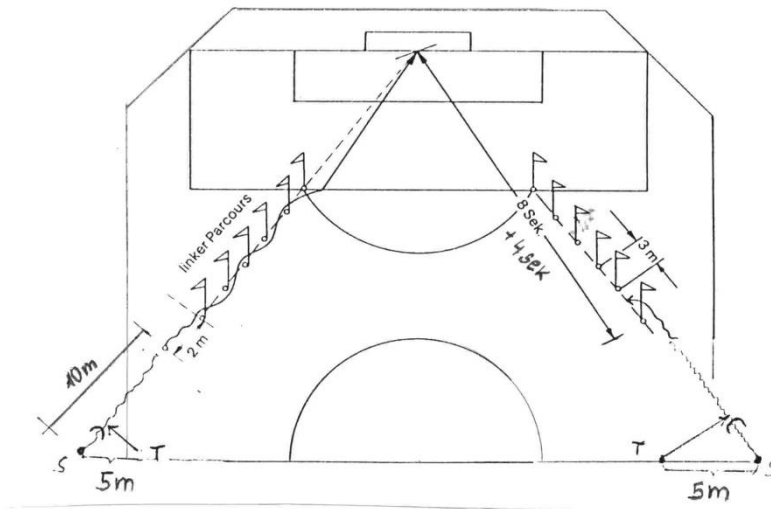
Wertung:	2 Punkte:	Der Ball passiert die Torlinie in der Luft, ohne vorher den Boden berührt zu haben, wobei ein Tor erzielt wird. Der Ball prallt von der Torstange oder Querlatte in das Tor, ohne vorher den Boden berührt zu haben.
	1 Punkte:	Der Ball springt im Torraum oder auf der Torlinie auf, und ein Tor wird erzielt (die Linien des Torraumes gehören zum Torraum).

4 Wiederholungen rechts

4 Wiederholungen links

Maximale Punktezahl: 16 Punkte

Skizze zu 3: Slalom - Torschuss

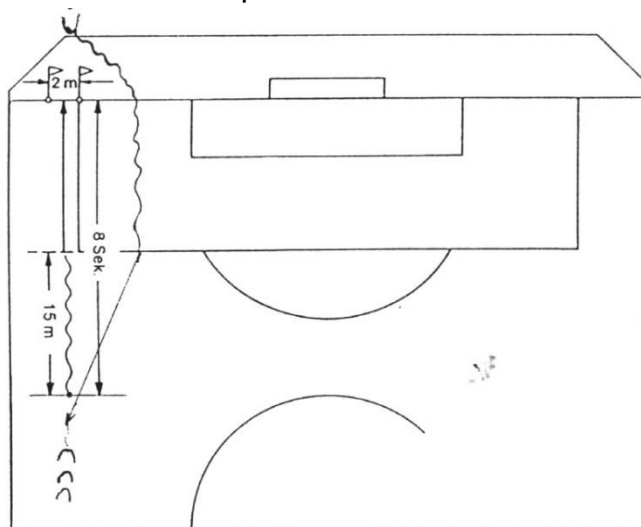
**Lernziel: Kontrolle der Grundtechnik: 4. Ballannahme - Zielpassen**

"Ringerl": Dem Schüler wird der Ball zugespielt. Es soll eine Ballannahme aus der Bewegung erfolgen (hinter der 15 m Linie). Danach führt der Schüler den Ball 15m und passt in ein 2m breites Tor, wobei das gegebene Zeitlimit (8 Sekunden vom Beginn des Ballführens bis zum Überschreiten der Torlinie) einzuhalten ist.

Anmerkung: Der Ball darf vor der Markierung weder zum Stillstand kommen, noch darf er diese vor dem Zielpass mit seinem vollen Umfang überschreiten. Ein Versuch ist gültig, wenn der Ball mit seinem vollen Umfang die Torlinie zwischen den beiden Begrenzungsstangen überschritten hat und das Zeitlimit eingehalten wurde. Ein gehobener Pass muss innerhalb der Höhe der Begrenzungsstangen die Torlinie überschreiten. Beim schlechteren Fuß wird die Passdistanz um 5m verkürzt.

Wertung: 4 Versuche mit dem linken Fuß (je 1 Punkt)
 4 Versuche mit dem rechten Fuß (je 1 Punkt)
 Maximale Punktezahl: 8 Punkte

Skizze zu 4: Ballannahme - Zielpassen



Gesamtwertung:

Sehr gut	48 - 43 P
Gut	42 - 37 P
Befriedigend	36 - 31 P
Genügend	30 - 25 P
Nicht genügend	24 und weniger Punkte

Mindestleistung: 25 % je Übung, Spielbeobachtung (Beweglichkeit und Technik, Spielverhalten; Spiel 3:3 auf kleines Feld)

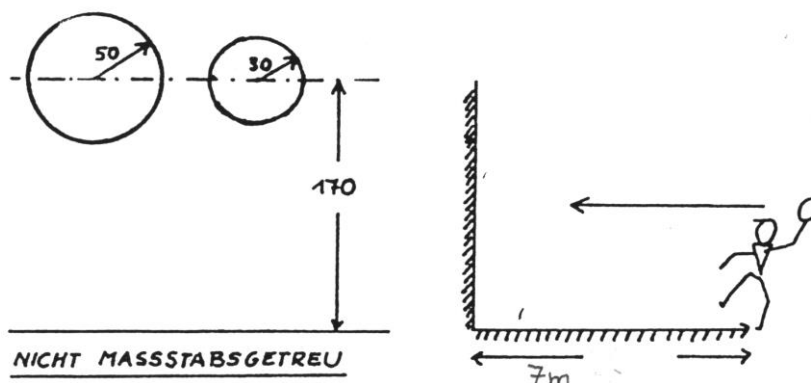
Lernziel: 5. Spielbeobachtung**Gesamtbeurteilung:**

- N1 Spielbeobachtung
- N2 Technikleistung
- N1 ist höherwertig

VORPRÜFUNG ZUR REIFEPRÜFUNG HANDBALL

Lernziel: Kontrolle der Wurfgenauigkeit: 1. Zielwurf

Der Kandidat wirft 60 Sekunden lang auf zwei Kreise mit dem Radius 30 cm bzw. 50 cm. Die Kreismittelpunkte liegen 170 cm über dem Boden. Jeder Treffer, der im direkten Flug erzielt wird, zählt 2 Punkte (Kreisradius 30 cm) oder 1 Punkt (Kreisradius 50 cm). Für welchen der beiden Kreise sich der Kandidat entscheidet, bleibt ihm überlassen. Auch alternatives Werfen auf den 30 cm bzw. 50 cm Kreis innerhalb der 60 Sekundenreihe ist möglich. Die Wurfentfernung beträgt 7m. Jeder Wurf muss hinter der 7m Linie ausgeführt werden. Der zurückspringende Ball wird hinter der 7m Linie auf-

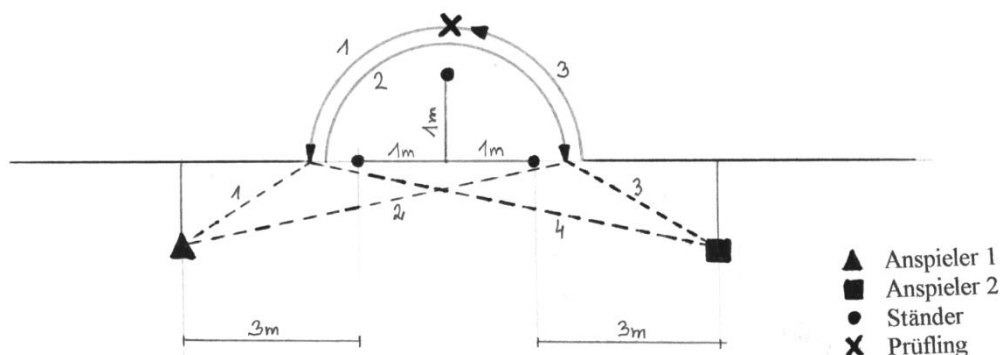


genommen, und dann kann der neue Wurf

erfolgen. (Der scharfe Schlagwurf ist hier angebracht.) Als Treffer werden jene Würfe gewertet, bei denen der Ball mit vollem Umfang innerhalb der Kreisfläche auftrifft.

Wertung:	Sehr gut	22 und mehr Treffer
	Gut	20 - 21 Treffer
	Befriedigend	18 - 19 Treffer
	Genügend	16 - 17 Treffer
	Nicht genügend	0 - 15 Treffer

Lernziel: Kontrolle der Lauftechnik: 2. Fangen und Passen in der Bewegung



Aufgabe und Ausführung:

Start auf Signal nach rechts, Fangen des direkten Zuspiels von Anspieler 1, Diagonalspiel zu Anspieler 2, Anlaufen um die Ständer (siehe Skizze) nach links bis über Markierung (mit einem Bein) beim linken Ständer. Fangen des direkten Zuspiels von Anspieler 2, Diagonalspiel zu Anspieler 1, Anlaufen um die Ständer nach rechts usw. Ende bei der 2o. gültigen Ballannahme des Prüflings.

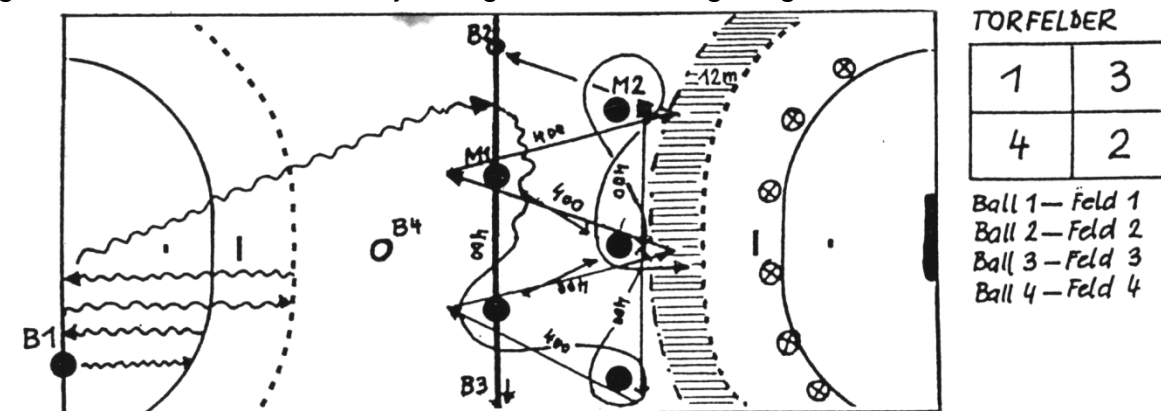
- Fehlerahndung:**
- o Fallenlassen des Balles bei Ballannahme – Ballannahme ungültig
 - o Fehler bei Diagonalspiel - 2 Sekunden Zeitzuschlag
 - o Umwerfen eines Ständers - Übungsabbruch (noch 1 Versuch!)
 - o Nichtüberqueren der Markierung beim Ständer nach dem Anlauf mit einem Bein - Ballannahme ungültig

Wertung:	Sehr gut	41,0" und weniger
	Gut	41,1" - 43,0"
	Befriedigend	43,1" - 45,0"
	Genügend	45,1" - 47,0"
	Nicht genügend	47,1" u. mehr

Lernziel: Kontrolle der Ballführung: links und rechts - Torwurf - Deckungsbewegungen - Wurfgenauigkeit 3. Komplexlauf

Der Kandidat steht neben dem Tor auf der Torauslinie mit dem Ball Nr. 1 in der Hand. Beim Startzeichen des Testleiters (Stoppuhr beginnt zu laufen) dribbelt er bis zur Torraumlinie (6m) - dann zurück bis zur Torauslinie - dann bis zur Freiwurflinie (9m) - von der Freiwurflinie wieder bis zur Torauslinie bzw. Torlinie - von der Torauslinie/Torlinie bis zum ersten Medizinball (vgl. dazu die Zeichnung unten) und dann Slalomdribbling durch die Medizinbälle. Während des Dribblings wird bei jedem Medizinball (zur Umkreisung) die Außenhand verwendet. Nachdem er den Slalomkurs passiert hat, wirft der Kandidat aus der 12m Zone durch die statische Deckung (symbolisiert durch 6 Sprungständer) auf das markierte Torfeld Nr.1 (links oben). Sodann sprintet der Übende zu Medizinball Nr. 2 und führt Deckungsbewegungen (sidestep, Katapultschritte vor und zurück, Arme in Schulterhöhe) jeweils außerhalb der Medizinbälle aus. Nach Bewältigung des Kurses holt er Ball Nr.2 und wirft ihn, ebenso

wie Ball Nr. 3 und 4, auf die vorgegebenen Zielfelder im Tor. Nach dem letzten Wurf sprintet der Kandidat über die Mittellinie (Stoppuhr wird angehalten). Für jeden technischen Fehler (Schrittfehler, Dribblefehler, Fehlwurf, Anwerfen der statischen Verteidigung, mangelhafte Deckungshaltung etc.) werden 2 Sek. Zeitzuschlag gewertet. Die Laufzeit + die jeweiligen Zeitzuschläge ergeben die Gesamtzeit.



Ausführung am Freiplatz - Normspielfeld

Wertung:	Sehr gut	62,9" und darunter
	Gut	67,9" - 63,0"
	Befriedigend	72,9" - 68,0"
	Genügend	77,9" - 73,0"
	Nicht genügend	78,0" und darüber

Gesamtwertung: Gewichteter Mittelwert aus:

1. Wurfgenauigkeit	=	20 %	
2. Fangen und Passen	=	30 %	Kein Teilbereich darf negativ sein
3. Komplexlauf	=	50 %	

Beispiel:	1 Note 3 = 3 x 20 =	60 P
	2 Note 2 = 2 x 30 =	60 P
	3 Note 3 = 3 x 50 =	150 P
		270 P : 100 = 2,7 → Note 3

Lernziel: 4. Spielbeobachtung

Gesamtbeurteilung:
N1 Spielbeobachtung
N2 Technikleistung
N1 ist höherwertig

VORPRÜFUNG ZUR REIFEPRÜFUNG LEHRAUFTRITT

Planen, Anleiten und Durchführen einer Unterrichtssequenz im Bereich Fitnesssport

In diesem Bereich wird überprüft:

Die Reproduktion der praktisch und theoretisch erlernten Inhalte im Bereich des Fitnesssports.

Der Transfer der erlernten Inhalte in eine Unterrichtssituation.

Die Reflexion und Evaluation der Unterrichtssequenz, wie z.B.: Umsetzung der Aufgabenstellungen, Ablauf und Umgang mit auftretenden Problemsituationen, Präsentation bzw. Verhalten in der Rolle des Instructors.

Prüfungsablauf:

Der/ die Prüfungskandidat/in führt im Turnsaal mit Schülern und Schülerinnen, die zu dieser Zeit Unterricht haben, eine kurze Unterrichtssequenz zu einem bestimmten Thema durch. Die Dauer der Unterrichtssequenz soll zwischen **12 und 15** Minuten liegen. Er /Sie zieht zwei aus den unten angegebenen Themen und wählt daraus eines für seinen Lehrauftritt aus. Der/die Kandidat/in hat 30 Minuten Zeit, sich auf seine Unterrichtssequenz vorzubereiten. In dieser Zeit wird der Ablauf der Unterrichtssequenz geplant und die dafür benötigten Geräte organisiert. Nach dieser Vorbereitungszeit werden die zur Verfügung stehenden Schüler/innen zum gewählten Thema unterrichtet.

Prüfungskriterien:

- Auswahl der Übungen:
Die Auswahl der Übungen muss altersadäquat sein und der Aufgabenstellung entsprechend sinnvoll, erfolgen.
- Beachtung der Trainingsprinzipien und methodischer Grundlagen
Die in der Theorie erlernten Grundlagen der Trainingsgestaltung (z.B. Prinzip des trainingswirksamen Reizes, Prinzip der Belastungssteigerung, Prinzip der richtigen Belastungsfolge, Prinzip der Altersgemäßheit etc.) sollen angewendet werden.
Für das Erreichen des Bewegungsziels soll ein sinnvoll methodischer Weg entwickelt und angewendet werden.
Fehlerhafte Entwicklungen im Übungsablauf sowie fehlerhafte Ausführungen der unterrichteten Schüler/innen) sollen erkannt und entsprechende Korrekturen vorgenommen werden können

- Auswahl des Ordnungsrahmens
Die Unterrichtssequenz hat in einem der Aufgabe entsprechend sinnvoll gewählten Ordnungsrahmen zu erfolgen, z. B.: diverse Aufstellungsformen, Riegenbetrieb, Stationsbetrieb, Kreisbetrieb, Gerätebahn, Gerätegarten....., wobei darauf zu achten ist, dass der/die Unterrichtende eine geeignete Position, von der ein guter Überblick über das Geschehen möglich ist, wählt.
- Präsentation als Instruktor/in
Der/die Instruktor/in hat in geeigneter Sportkleidung aufzutreten. Die Anleitungen müssen in deutlicher Sprache, und angepasster Lautstärke erfolgen. Erklärungen sollen altersadäquat gut verständlich formuliert werden.

Themen:

- Schwunggymnastik
- Spielerisches Aufwärmen
- Reaktionsschulung
- Gleichgewichtsschulung
- Koordination mit Bällen
- Koordinative Spiele
- Training mit Langbänken
- Training mit Medizinbällen
- Training mit Reifen
- Training mit Sprungseilen
- Koordinationsfördernde Staffelspiele
- Partnerübungen mit Schwerpunkt Kräftigung
- Partnerübungen mit Schwerpunkt Dehnung
- Organisation und Durchführung eines Zirkeltrainings
- Übungen zur Rumpfkraftigung und Körperspannung
- Ausdauerspielformen
- Schnelligkeitsspielformen
- Dehnen
- Einfaches Bodenturnen
- Übungen an der Sprossenwand
- Sprungkraftschulung
- Stützkraftschulung
- Haltungsschulung asymmetrische Kräftigung (Muskelschleife)
- Sensomotorisches Training (Gleichgewicht)
- Sensomotorisches Training (Kraft)