



Stufe	10. - 12. Schuljahr Gymnasium
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Spieltechnik: Sportspiele
Kompetenz	Spieltechnik der grossen Sportspiele vorzeigen können
Niveau A	Ich kann technische Grundelemente der grossen Sportspiele in einfachen Testformen vorzeigen.



Fussball: Ballannahme und Zuspiel (A)

Aufgabe und Durchführung

Die Testperson steht in der Mitte zwischen 2 Zuspielern, mit je ca. 8-10m Abstand. Die Zuspieler haben je einen Fussball und spielen diesen abwechselungsweise zur Testperson in der Mitte, welche sich jeweils mit einem kurzen, rhythmischen Sprint den Zuspielern nähert. Die Testperson spielt den Ball mit flachem, direktem Innenristpass flach zurück zum jeweiligen Zuspieler, dreht sich um, läuft mit einem kurzen Sprint Richtung anderem Zuspieler und spielt den Pass wiederum mit flachem, direktem Innenristpass zurück. Diese Abfolge wird 4x durchgeführt. Die Testperson erhält somit je 4 Bälle von A und B. Der Ball muss dabei abwechselnd 4x mit dem linken und 4x mit dem rechten Fuss gespielt werden.

Bewertung/ Anforderung

Der Test ist erfüllt, wenn die Testperson den Ball 3x mit dem linken und rechten Fuss korrekt an die Zuspieler zurückspielt. Der Lernende hat 2 Versuche, um den Test zu bestehen.

Beobachtungspunkte

- Technisch korrektes und kontrolliertes Innenristzuspiel
- Der Ball wird flach über den Boden gespielt und kann kontrolliert von den Zuspielern angenommen werden.
- Die Zuspiele werden mit angepasster Stärke gespielt (rhythmisch, dynamisch).
- Die Verschiebung der Testperson wird jeweils rhythmisch und mit einem kurzen Sprint ausgeführt.

Anweisung für die Lernenden

Lehrerdemonstration sinnvoll

«Versuche die Übung in einem angepassten Rhythmus auszuführen, sie wird einfacher für dich als Testperson und für die Zuspieler. Du läufst je 4x zu jedem Zuspieler und spielst den Ball mit einem Innenristpass - abwechselnd mit dem linken und rechten Fuss - flach und präzise zum Zuspieler zurück. Du hast 2 Versuche.»

Aufbau

-

Material

2 Fussbälle pro Testgruppe

Quelle

-

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	ca. 3 Min. pro Lernendem
Organisation	Die Lehrperson testet jeweils eine Gruppe, die anderen Lernenden spielen ein Match.
Testpersonen	In der Halle: 4 Testgruppen, auf dem Rasen 1 Testgruppe
Probleme	Der Test braucht in der Halle viel Raum. Die Zuspieler müssen einen sauberen Pass spielen können.