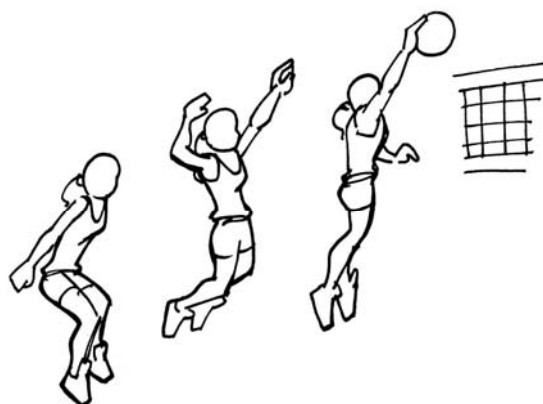




Stufe	10. bis 12. Schuljahr Berufsschule
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Springen
Kompetenz	Sprungtechniken in spezifischen Spielsportarten anwenden können
Niveau C	Ich kann die Sprungformen variieren und je nach Spielsituation einsetzen



Volleyball-Smash (C)

Aufgabe und Durchführung

Die/Der Lernende kann den Volleyball-Smash in einem organisierten Spiel korrekt ausführen, so dass der Ball im gegnerischen Feld landet.

Bewertung/ Anforderung

Mehrere Male einen korrekten Smash ausführen. Der Absprung kann ein- oder zweibeinig sein.

Beobachtungspunkte

- Korrekter Anlauf (tam-ta-tam, erkennbarer Stemmschritt)
- Smash landet im gegnerischen Feld
- Landung beidbeinig vor dem Netz
- Dynamische Schlagbewegung

Anweisung für die Lernenden

«Machen Sie in einem Volleyballmatch mehrere Smash. Je nach Situation führen Sie einen ein- oder zweibeinigen Smash mit Anlauf oder einen zweibeinigen Smash ohne Anlauf aus. Der Smash muss jeweils im gegnerischen Feld landen.»

Aufbau

Volleyballfeld

Material

1 Volleyball, Netz

Quelle

-

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	30 Min. für das Turnier (10 Min. pro Spiel)
Organisation	Die Lernenden bilden 3 Teams, wobei jedes Team gegeneinander spielen muss. Die Sportlehrperson bestätigt jeweils einen erfolgreichen Smash, die Spieler/-innen des ausgewechselten Teams fungieren als Protokollführende.
Testperson	Alle Lernenden, 6 pro Spiel
Probleme	Der/Die Lernende erhält kein brauchbares Zuspiel für einen Smash. In diesem Fall kann nach Durchführung des Tests B die Lehrperson eine Einschätzung für einzelne Lernende vornehmen oder sich als Zuspielperson zur Verfügung stellen.