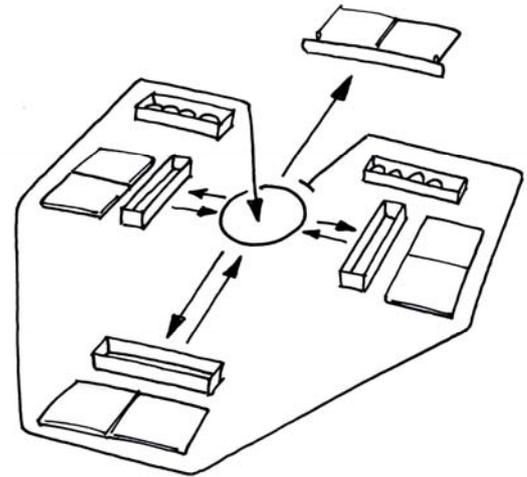




Stufe	7. - 9. Schuljahr
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Spielen: Fussball
Kompetenz	Über technische Grundlagen in (Sport-) Spielen verfügen
Niveau A	Ich kann in einigen Sportspielen grundlegende technische Fertigkeiten.
Niveau B	Ich kann in mehreren Sportspielen spezifische technische Fertigkeiten.
Niveau C	Ich kann in vielen Sportarten spezifische technische Fertigkeiten.



Fussball-Parcours

Aufgabe und Durchführung Einen vorgeschriebenen Testparcours mit den Elementen „Ball am Fuss führen“, „passen/stoppen“ und „Schussabgabe“ absolvieren. Dabei sollen möglichst viele Punkte unter Zeitdruck erzielt werden.

Bewertung/ Anforderung Der Test ist erfüllt, wenn die folgenden Punktzahlen erreicht werden und das Zeitlimit eingehalten wird. Zeitüberschreitung wird mit 1 Punkt pro 5 Sek. Abzug bestraft.

Niveau A: Von max. 20 Punkten werden 15 erreicht,
Zeitlimite: Schülerinnen 150 Sek./Schüler 120 Sek.

Niveau B: Von max. 20 Punkten werden 15 erreicht,
Zeitlimite: Schülerinnen 135 Sek./Schüler 105 Sek.

Niveau C: Von max. 20 Punkten werden 15 erreicht,
Zeitlimite: Schülerinnen 120 Sek./Schüler 90 Sek.

Beobachtungspunkte



- Der Ball muss kräftig an das Kastenelement gespielt werden, damit er hinter der Kreismittellinie gestoppt werden kann.
- Die Treffer werden beurteilt: Die Zone gilt als getroffen, sobald sie vom Ball nur leicht gestreift/berührt wird.



- Ball nicht unter Kontrolle, Matten- oder Wandberührung

Anweisung für die Schüler/-innen

Lehrerdemonstration sinnvoll

Ball am Fuss führen: «Ball aus Baldepot nehmen, Übungsanlage umdribbeln und Ball im Mittelkreis stoppen» *Passen/Stoppen:* «Aus Mittelkreis jedes der 3 Kastenelemente kräftig anspielen, Ball im Mittelkreis hinter der Kreismittellinie wieder stoppen» *Schussabgabe:* «Kurzer Anlauf und Schussabgabe vor der Volleyball 3m-Linie (neue Bälle vom Helfer)» *1. Durchgang:* 3 Schüsse über die Langbank auf kleine Matte A, anschliessend „Ball am Fuss führen“ und „Passen/Stoppen“ wiederholen. *2. Durchgang:* 3 Schüsse über die Langbank auf kleine Matte B, anschliessend „Ball am Fuss führen“ und „Passen/Stoppen“ wiederholen. *3. Durchgang:* 2 Schüsse über die Matten auf die Sprungmatte

Aufbau

Siehe Testparcourbeschreibung

Material

5 Kastenelemente, 8 Matten, 1 Sprungmatte, 1 Langbank, 8 Fussbälle, ganze Halle

Quelle

Kantonalverband Zürich für Schulturnen und Schulsport (Hrsg.). (1994). *SportTest für Schülerinnen und Schüler der Oberstufe*. Dübendorf: KZS. Nr. 22.

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	ca. 2 Min. für 1 Schüler/-in
Organisation	Fussbälle immer wieder ins Balldepot zurücklegen, Für eine Testperson braucht es 2 helfende Schüler/-innen bei den Balldepots, 1 Schüler/-in bei der Zeitmessung und die Lehrperson, welche die Leistung beobachtet. Geht ein Ball „verloren“ (z.B. beim Passen), darf ein Schüler aus dem Balldepot einen Ersatzball liefern.
Testpersonen	1 Testperson
Probleme	Wie lautet die Definition von kräftig? Um den Test mit einer ganzen Klasse durchzuführen braucht es viel Zeit. Die Mehrheit der Klasse muss mit einer andern Aufgabe selbständig beschäftigt werden.

SportTEST. **FUSSBALL - TESTPARCOURS** (20 Punkte)

Platzbedarf: Turnhalle
Material:
 5 Kastenelemente, 8 Matten, 1 Sprungmatte,
 1 Langbank, 8 FB

Parcoursbeschreibung

Ball am Fuss führen:
 Ball aus Balldepot (Kastenelement) nehmen, Übungsanlage umdribbeln und Ball im Mittelkreis stoppen;
 Für den Folgedurchgang Laufrichtung wechseln!
 1 Punkt für korrektes Ballführen ohne Matten- oder Wandberührung
 —> **max. 3 Punkte**

Passen / Stoppen:
 Aus Mittelkreis jedes der 3 Kastenelemente kräftig anspielen;
 Ball im Mittelkreis wieder annehmen.
 1 Punkt für jedes korrekte Anspielen und Ballannehmen.
 —> **max. 9 Punkte**

Schussabgabe:
 Kurzer Anlauf und Schussabgabe vor der Volleyball 3 m-Linie;
 (neue Bälle vom Helfer)

1. Durchgang: 3 Schüsse über die Langbank auf kleine Matte A; 1.
2. Durchgang: 3 Schüsse über die Langbank auf kleine Matte B; 2.
3. Durchgang: 2 Schüsse über die kleinen Matten auf die Sprungmatte 3.

1 Punkt pro Treffer
 —> **max. 8 Punkte**

Anspielstation für Teil B

Ziel für Teil C