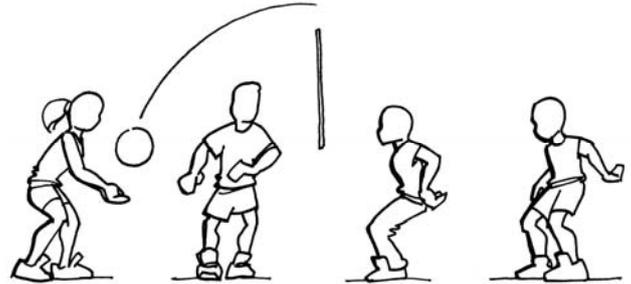




Stufe	7. - 9. Schuljahr
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Taktik Rückschlagspiele
Kompetenz	Die taktischen Grundelemente der Rückschlag- Spiele kennen und diese in unterschiedlichen Spielsituationen umsetzen können
Niveau A	Ich kann in den meisten Spielsituationen Gegenspieler und Spielfeld beobachten, darauf reagieren und die dafür optimale Spielposition einnehmen. Ich spiele effizient.
Niveau B	Niveau A, zusätzlich: Ich nehme auch in der Defensive die dafür optimale Spielposition ein.
Niveau C	Ich kann in vielen Spielsituationen Gegenspieler und Spielfeld beobachten und geschickt darauf reagieren. Ich finde in jeder Spielsituation meine optimale Spielposition. Ich spiele effizient und ermüde kaum.



Spielbeurteilung Rückschlagspiele

Aufgabe und Durchführung Die Schüler/-innen spielen unterschiedliche Rückschlag-Spiele. Die Lehrperson beobachtet während 1 Quartal/Semester die Schüler/-innen mehrfach und beurteilt das taktische Verhalten und die Effizienz mit einem Spielbeurteilungsbogen.

Bewertung/ Anforderung *Niveau A:* Der Test ist erfüllt, wenn bei den mit einem (A) gekennzeichneten Beobachtungspunkten mind. 3 "Beurteilungsstriche" positiv sind.

Niveau B: Der Test ist erfüllt, wenn bei den mit einem (B) gekennzeichneten Beobachtungspunkten mind. 5 "Beurteilungsstriche" positiv sind.

Niveau C: Der Test ist erfüllt, wenn bei den mit einem (C) gekennzeichneten Beobachtungspunkten mind. 9 "Beurteilungsstriche" positiv sind.

- Beobachtungspunkte**
- Pt 1: Den freien Raum sehen und ihn ausnützen (A/B/C)
 - Pt 2: Effizienz (A/B/C)
 - Pt 3: Den Raum verteidigen (B/C)
 - Pt 4: Antizipieren (C)
 - Pt 5: Athletisches Leistungsvermögen (C)

Die genauen Beobachtungspunkte sind auf dem Spielbeurteilungsblatt zu finden.

Anweisung für die Schüler/-innen «Spielt selbständig und versucht die taktischen Grundelemente umzusetzen! Versucht effizient zu spielen.»

Aufbau Je nach Spiel unterschiedlich

Material Je nach Spiel verschiedene Spielmaterialien

Quelle Ausbildungsunterlagen PH FHNW in Aarau. Sekundarstufe 1.

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	Auf das ganze Quartal/Semester verteilt jede Schülerin/jeder Schüler gesamthaft 12 bis 15 Minuten beobachtet. Bei einer Klasse mit 20 Jugendlichen bedeutet dies 240-300 Spielminuten verteilt auf 10 bis 20 Schulwochen.
Organisation	Spielturniere oder Spielsequenzen am Ende von Spillektionen.
Testpersonen	Abhängig von der Spieldauer, es können etwa 4 Schüler/-innen gleichzeitig beobachtet werden.
Probleme	Die Lehrperson kann die Fragen auf dem Spielbeurteilungsblatt nicht beantworten, weil sie selber nicht die nötige Spielerfahrung hat.

Testdatum: _____

Name:

Vorname:

Kl.

	+	-
1. Den freien Raum sehen und ihn ausnützen (A/B/C)		
<ul style="list-style-type: none"> • Der Schüler, die Schülerin kann das Spielgerät in die freien Räume spielen 		
<ul style="list-style-type: none"> • Nimmt der Schüler/ die Schülerin immer wieder die optimalen Positionen ein? 		
<ul style="list-style-type: none"> • Ich mache wenig „Eigenfehler“ 		
2. Effizienz (A/B/C)		
<ul style="list-style-type: none"> • Kann der Schüler, die Schülerin „Gewinnschläge“ erzielen 		
<ul style="list-style-type: none"> • Kann wirkungsvoll „meinen Raum“ verteidigen 		
3. Den Raum verteidigen (B/C)		
<ul style="list-style-type: none"> • Kann der Schüler/ die Schülerin „ihren Raum“ verteidigen? 		
<ul style="list-style-type: none"> • Nimmt er/sie dafür immer wieder die optimale Position ein? 		
4. Antizipieren (C)		
<ul style="list-style-type: none"> • Kann der Schüler, die Schülerin die Spielabsicht des Gegners lesen und bewege sich frühzeitig auf die entsprechende Position. 		
5. Athletisches Leistungsvermögen		
<ul style="list-style-type: none"> • Genügt die körperliche Leistungsfähigkeit des Schülers, der Schülerin, um während dem ganzen Spiel aktiv mitzuwirken? (C) 		
Total		