



Stufe	10. bis 12. Schuljahr Berufsschule
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Spielen mit Ball: Zielen
Kompetenz	Zielgenau werfen/schlagen können
Niveau B	Ich kann einen Ball präzise werfen/schlagen und dabei ein gutes Ergebnis erzielen.

## Intercrosse (B)

### Aufgabe und Durchführung

Die/Der Lernende wirft den Ball mit dem Intercrosse-Schläger nach einer Laufwegtäuschung in ein Unihockeytor.

### Bewertung/ Anforderung

Die mit einem Stern\* versehenen Beobachtungspunkte müssen zutreffen, damit der Test erfüllt ist.

### Beobachtungspunkte



- Der Wurf erfolgt aus einer Distanz von mind. 6m\*
- Der Wurf erfolgt nach einer Laufwegtäuschung an einem Malstab\*
- Von 10 Versuchen muss das Tor mind. 7x getroffen werden\*
- Die Wurfbewegung erfolgt schwingvoll und aus dem Lauf
- Schüsse, bei denen der Ball auf den Boden prallt, bevor er ins Tor fliegt, werden als erfolgreich bewertet



- Wird der Handballkreis betreten, so wird ein allfälliger Treffer als ungültig gewertet

### Anweisung für die Schüler/-innen

*Lehrerdemonstration sinnvoll*

«Rennen Sie mit dem Ball im Intercrosse-Schläger Richtung Malstab. Passieren Sie den Malstab mit einer kurzen Laufwegtäuschung und werfen Sie den Ball schwingvoll ins leere Tor. Sie dürfen dabei die Handballkreislinie nicht übertreten. Der Wurf erfolgt möglichst schwingvoll aus dem Stand. Sie haben den Test Niveau B erfüllt, wenn Ihnen bei 10 Versuchen mind. 7 Treffer gelingen.»

### Aufbau

Es werden in jeder Hallenhälfte zwei Schuss-Stationen eingerichtet, so dass der Test möglichst speditiv durchgeführt werden kann. Das Unihockeytor steht mittig an der Position des Handballtors.

### Material

Intercrosse-Schläger, Intercrosse-Bälle, 2 Handball-Tore, 2 Malstäbe

### Quelle

-

### Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	ca. 5 Min. pro Testperson
Organisation	Zu zweit: 1 Lernender führt den Test aus, 1 Lernender beobachtet und notiert die erfolgreichen Versuche. Der/Die BeobachterIn stellt auch fest, wenn ein Übertritt der Handball-Kreislinie erfolgt. In diesem Fall ist ein Versuch ungültig. Danach erfolgt der Wechsel.
Testpersonen	1 Testperson
Probleme	-