



Orientierungshilfe Sportmotorisches Propädeutikum Bewegungsspiele/Mannschaftsspiele

Inhaltsverzeichnis

1	Prüfungsanforderungen	1
2	Basketball	2
3	Fußball	3
4	Handball	4
5	Volleyball	5

1 Prüfungsanforderungen

- Aus vier Sportspielen (Handball, Basketball, Fußball, Volleyball) muss von Studierenden eine ausgewählt werden. Am Prüfungstag kann nur in dieser Sportart eine Prüfung abgelegt werden.
- In der gewählten Sportart wird zunächst die Spielfähigkeit im großen Spiel und bei Nicht-Bestehen die Demonstration technischer Fertigkeiten geprüft.
- Um die Technikprüfung zu bestehen, müssen in 6 von 10 Versuchen sowohl ein Technikparcours überwunden als auch *technisch korrekt* ausgeführte Treffer erzielt werden.

Die **Spielfähigkeit** wird in zielspielnahen Spielformen geprüft:







- ✓ Situationsadäquate Technikanwendung
- ✓ Taktisches Verständnis in verschiedenen Spielsituationen des jeweiligen Spiels (z.B. Anbieten und Orientieren, Ballbesitz sichern, Überzahl herausspielen, Lücke erkennen, Abschlussmöglichkeit nutzen...)
- ✓ Kenntnisse des Regelwerks

Die **Technikkombinationen** werden in den Kapiteln 2-5 erläutert.

Hinweis zu den Abbildungen:

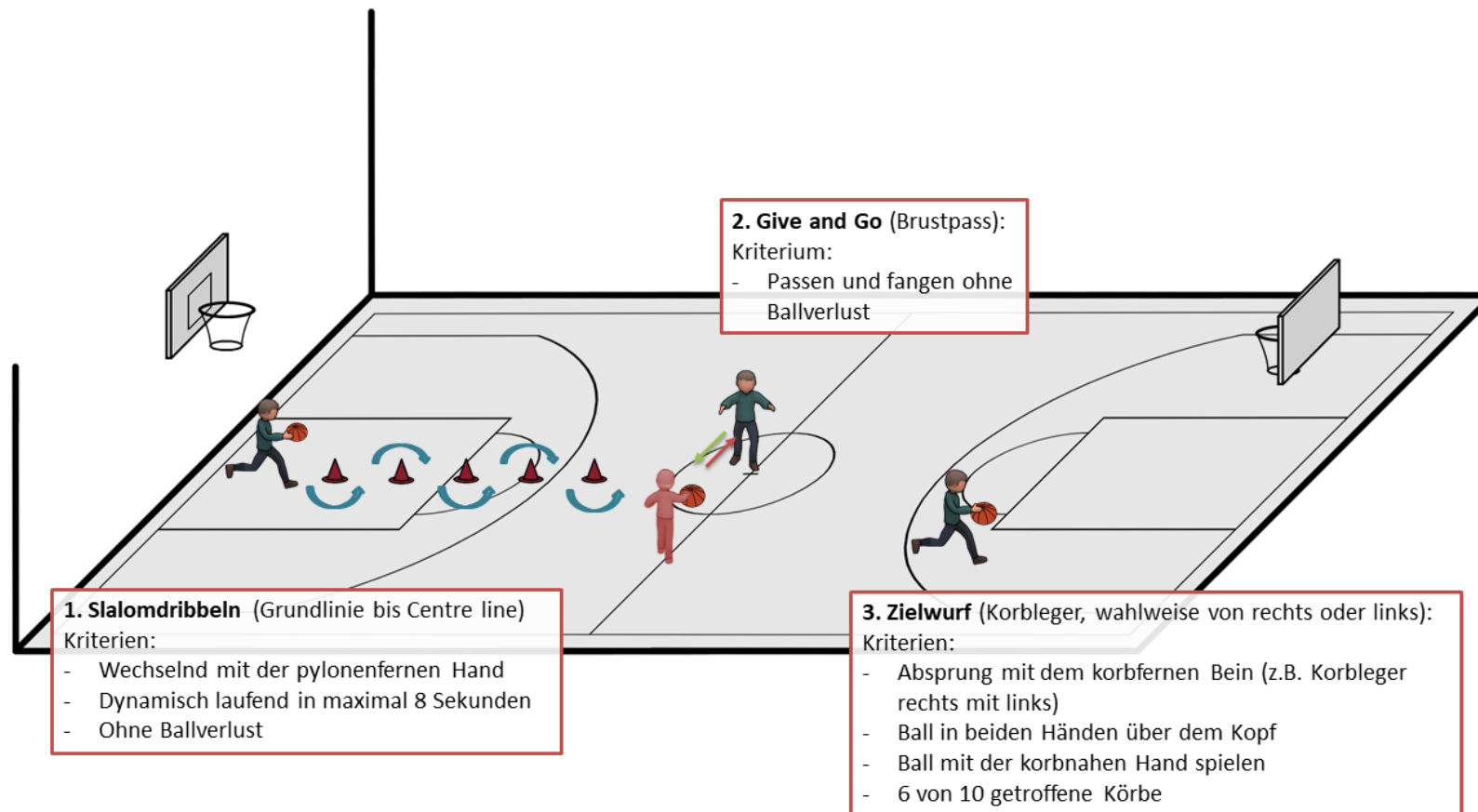
Die Abbildungen dienen als Orientierung. Aus organisatorischen Gründen können Anpassungen vorgenommen werden (z.B. Slalom rechtwinklig zum Tor/Korb).

Legende:

-  **Prüfling**
-  **Zuspieler*in**
-  **Pylone**
-  **Pass / Wurf / Schlag**
-  **Pass Zuspieler*in**
-  **Laufweg**

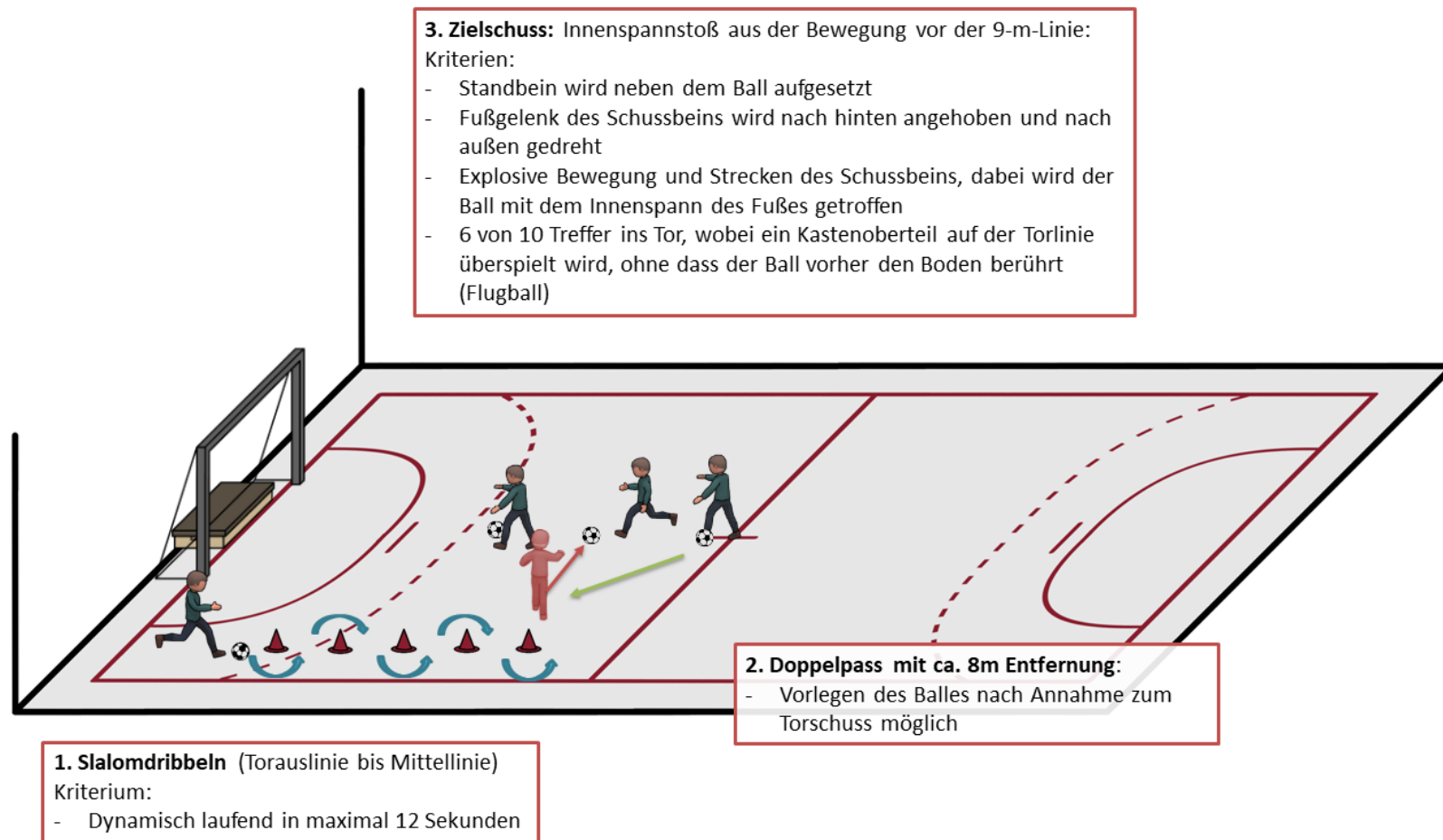
2 Basketball

- Zehn Versuche: Slalomedribbeln, Give and Go, Korbleger in Grobform von rechts oder links
- Davon mindestens sechs Treffer, die nur bei technisch korrekter und dynamischer Ausführung des Parcours zählen



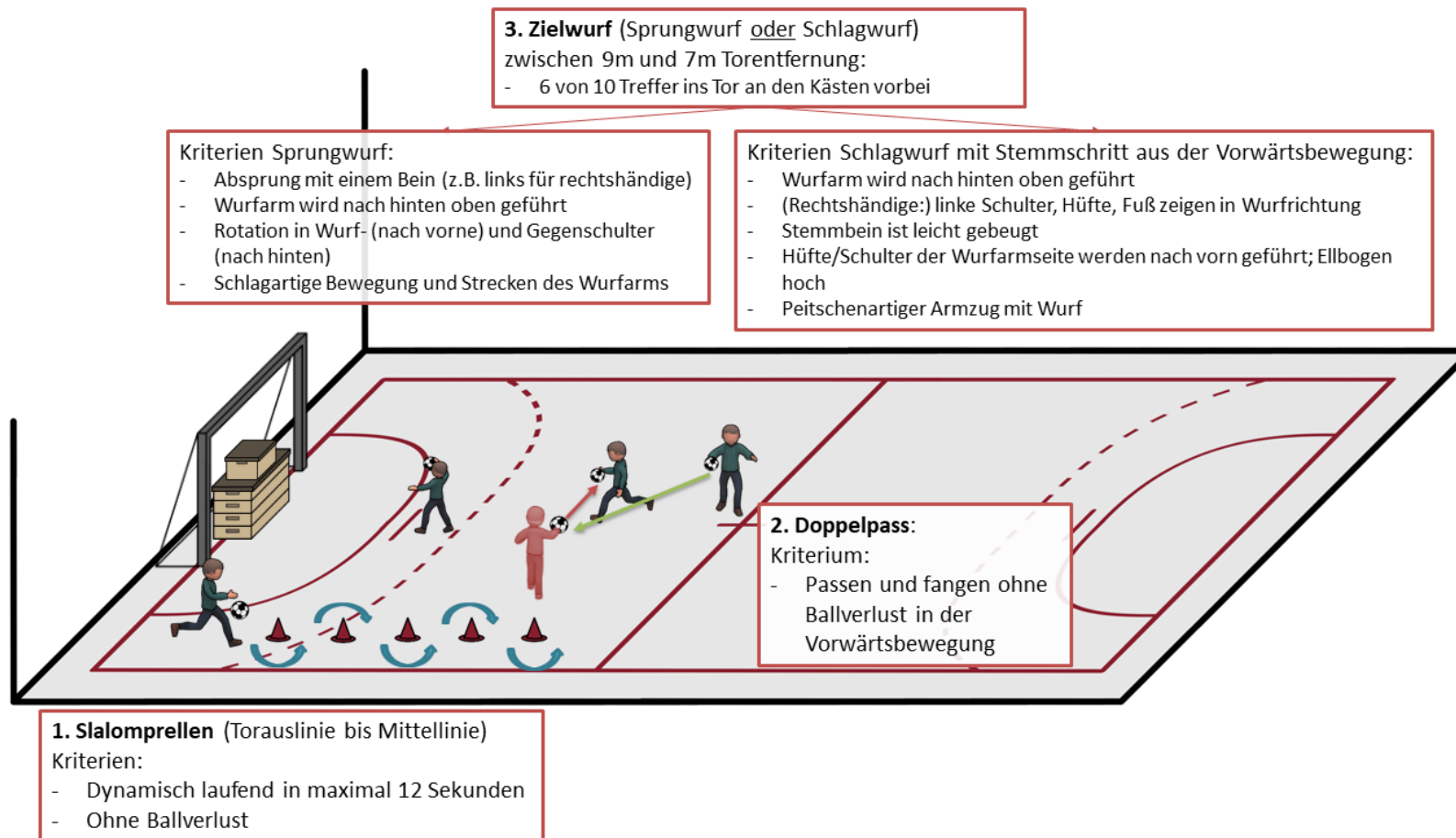
3 Fußball

- Zehn Versuche: Slomdribbeln, Doppelpass, Innenspannstoß in Grobform als Flugball
- Davon mindestens sechs Treffer, die nur bei technisch korrekter und dynamischer Ausführung des Parcours zählen



4 Handball

- Zehn Versuche: Slalompellen, Doppelpass, Sprungwurf oder Schlagwurf mit Stemmschritt in Grobform
- Davon mindestens sechs Treffer, die nur bei technisch korrekter und dynamischer Ausführung des Parcours zählen



5 Volleyball

- Anwerfen durch Stellspieler*in, unteres Zuspiel in Grobform zurück zum/zur Stellspieler*in, Positionswechsel (vor die eigene Angriffslinie), oberes Zuspiel in Grobform ins Zielfeld
- Sechs von zehn Treffer ins anvisierte Feld, die nur bei technisch korrekter und dynamischer Ausführung des Parcours zählen

