

Ausführungsbestimmungen für den sportpraktischen Teil der Abiturprüfung im Fach Sport

I Allgemeines

Rechtsgrundlage für die folgenden Ausführungsbestimmungen sind die Verordnung über die Bildungsgänge und die Abiturprüfung in der gymnasialen Oberstufe und dem beruflichen Gymnasium (VOGO/BG) in der jeweils geltenden Fassung, und der Lehrplan Sport - Gymnasialer Bildungsgang (Jahrgangsstufen 11 bis 13) - vom 11. Dezember 2002.

Der sportpraktische Teil der Prüfung besteht im **4. und 5. Abiturprüfungsfach** aus **einer** Leistungsüberprüfung mit Inhalten aus den in der Qualifikationsphase **schwerpunktmäßig** betriebenen Sportarten **eines** Bewegungsfeldes nach Wahl der Schülerin/des Schülers.

Im **Leistungskursfach Sport** besteht der sportpraktische Teil der Prüfung aus Leistungsüberprüfungen mit Inhalten aus den in der Qualifikationsphase **schwerpunktmäßig** betriebenen Sportarten aus **zwei** Bewegungsfeldern nach Wahl der Schülerin/des Schülers.

Für die **schwerpunktmäßig** betriebenen Sportarten, die Gegenstand der Abiturprüfung sind, ist Folgendes zu beachten:

- Diese Sportarten sind im Unterricht der Qualifikationsphase hinsichtlich des zeitlichen Umfangs und des Vertiefungsgrades so zu thematisieren, dass alle Schülerinnen und Schüler der Lerngruppe des Prüflings grundsätzlich im Unterricht die Voraussetzungen erwerben können, die Mindestanforderungen für eine ausreichende Bewertung zu erfüllen.
- In der jeweiligen Lerngruppe des Prüflings können im **Grundkursfach** Sportarten aus maximal **drei**, im **Leistungskursfach** Sportarten aus maximal **vier** Bewegungsfeldern Gegenstand der Abiturprüfung sein.
- Im **Bewegungsfeld „Spielen“** können in der Lerngruppe des Prüflings maximal **drei** Sportspiele Gegenstand der Abiturprüfung sein.

Unabhängig von der gewählten Pädagogischen Perspektive handelt es sich immer um eine Überprüfung der Bewegungsleistung bzw. des motorischen Könnens.

In den Prüfungsanforderungen werden jeweils die verbindlichen Schwellenwerte für eine ausreichende (05 Notenpunkte) und eine gute (11 Notenpunkte) Bewertung ausgewiesen. Weiter differenzierende Tabellen zur Leistungsfeststellung müssen von der Fachkonferenz genehmigt werden.

Im Folgenden werden die für das 2., 4. und 5. Abiturprüfungsfach verbindlichen Prüfungsanforderungen, Bewertungen und Beurteilungen in den Bewegungsfeldern / Sportarten beschrieben.

Prüfungen in weiteren Sportarten, die im Teil II nicht aufgeführt werden, sind nur nach Vorlage detaillierter Prüfungsanforderungen möglich und bedürfen der Genehmigung durch die zuständige Schulaufsichtsbehörde.

II Anforderungen im sportpraktischen Teil im 2., 4. und 5. Prüfungsfach der Abiturprüfung

1 Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“

Die Prüfung umfasst entweder Aufgabenstellungen aus dem Bereich „leichtathletische Disziplinen“ oder „Orientierungslauf“.

1.1 Leichtathletische Disziplinen

Allgemeine Vorbemerkungen:

Die Überprüfung erfolgt in zwei Prüfbereichen. Der Prüfbereich I besteht aus einem Dreikampf mit je einer Disziplin aus den Bereichen Laufen, Springen und Werfen, der Prüfbereich II aus einer Techniküberprüfung. Die Disziplin, die in der Techniküberprüfung vorgestellt wird, darf nicht Inhalt des Dreikampfes sein. Die Techniküberprüfung berücksichtigt die physischen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler. Für die Maße und Gewichte der Geräte gelten mindestens die Vorgaben für die Schülerinnen- und Schülerklasse A des DLV.

1.1.1 Prüfbereich I

Dreikampf

Jeweils eine Disziplin wird aus den Blöcken (Lauf, Sprung, Wurf) ausgewählt.

Schüler

Lauf: 100 m – 400 m – 800 m – 1000m - 3000 m

Sprung: Weit-, Drei-, Hoch-, Stabhochsprung

Wurf: Kugelstoßen (6 kg) – Diskuswurf (1,75 kg) – Speerwurf (800 g)

Schülerinnen

Lauf: 100 m – 400 m – 800 m - 3000 m

Sprung: Weit-, Drei-*, Hoch-, Stabhochsprung*

Wurf: Kugelstoßen (4 kg) – Diskuswurf (1 kg) – Speerwurf (600 g)

Der Dreikampf wird nach der „Internationalen Leichtathletik-Mehrkampfwertung“¹ beurteilt. Die Notengebung erfolgt durch eine von der Sport-Fachkonferenz festzulegende Bewertungstabelle auf der Grundlage der nachfolgend aufgeführten Schwellenwerte.

Der verbindliche Schwellenwert für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) beträgt bei den Schülern 1150 Punkte ; das entspricht z B.:

100 m = 13,7 sek - Weit = 4.30 m - Kugel = 6.62 m oder
3000 m = 14:17,6 min - Hoch = 1.38 m - Speer = 23,04 m.

Der verbindliche Schwellenwert für eine gute Bewertung (11 Notenpunkte) beträgt bei den Schülern 1450 Punkte.

Der verbindliche Schwellenwert für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) beträgt bei den Schülerinnen 1000 Punkte; das entspricht z B.:

100 m = 15,8 sek - Weit = 3.50 m - Kugel = 5.89 m oder
3000 m = 16:40,0 min - Hoch = 1.26 m - Speer = 19,54 m.

Der verbindliche Schwellenwert für eine gute Bewertung (11 Notenpunkte) beträgt bei den Schülerinnen 1240 Punkte.

1.1.2 Prüfbereich II

¹ Ausgabe ab 1994, Jugendklasse männl./weibl.; Bezugsquelle: Druckerei Hornberger, Postfach 1343, 67711 Wald-
fischbach. Achtung: Neues Gewicht beim Kugelstoßen (6 kg)!

*Punktwertungen sind z. Zt. noch nicht in der internationalen Leichtathletik-Mehrkampfwertung

Technikprüfung

Leichtathletik	Disziplin	Qualitative Merkmale der Bewegung und Beobachtungsschwerpunkte
Lauf	60 m Hürdenlauf	<p><u>Bewegungstempo</u> ist das Maß für die Geschwindigkeit von Einzelbewegungen (Hürdenschritt) und komplexen Bewegungshandlungen (gesamter Lauf).</p> <p><u>Bewegungspräzision</u> zeigt sich in der Genauigkeit einer Bewegungsausführung (Schwungbein-, Nachziehbein-, Armführung und Laufrhythmus).</p> <p><u>Bewegungsfluss</u> zeigt sich durch fließende Übergänge zwischen den einzelnen Bewegungsabschnitten (vom Lauf in den Hürdenschritt und wieder in den Lauf)</p>
Sprung	Weit-, Drei-, Hoch-, Stabhochsprung	<p><u>Bewegungstempo</u> ist das Maß für die Absprunggeschwindigkeit und die Geschwindigkeitsmaximierung zum Absprung hin.</p> <p><u>Bewegungsstärke</u> drückt den Krafteinsatz beim Bewegungsvollzug aus (Absprungkraft).</p> <p><u>Bewegungspräzision</u> zeigt sich in der Genauigkeit folgender Bewegungsteilphasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Absprungvorbereitung: <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung eines aktiven vorletzten Bodenkontaktes, schneller, flacher Fußaufsatz, Amortisationsphase beim letzten Bodenkontakt - für den Stabhochsprung zusätzlich der Einstich-Komplex - für den Flop Stemmeffekt durch „Unterlaufen“ (Hüfte und Beine „überholen“ die Schulter) und Aufrichten aus der Kurveninnenlage 2. Absprunggestaltung: <ul style="list-style-type: none"> - „reaktiver“ Absprung (Vertikalstoß ohne Verzögerung der Horizontalgeschwindigkeit), Schwungbeineinsatz, Impulsübertragung von Beinen/Armen auf den Rumpf - für den Stabhochsprung zusätzlich der Absprung-Eindringen-Komplex 3. Flugverhalten <ul style="list-style-type: none"> - beim Weit-/Dreisprung: alle Bewegungen in der Luft dienen nur der Erhaltung des Gleichgewichts und der Schaffung von optimalen Voraussetzungen für die Landung - beim Stabhochsprung: Aufrollen zur L-Position, Zugabstoß und Lattenüberquerung - beim Hochsprung: Fixieren der Abflugposition (Schwungelemente werden oben und Rumpf und Beine senkrecht gehalten).
Wurf	Kugelstoßen, Diskus-, Speer-Wurf	<p><u>Bewegungstempo</u> ist das Maß für die Abfluggeschwindigkeit und die Geschwindigkeitsmaximierung zum Abwurf/-stoß hin.</p> <p><u>Bewegungsstärke</u> drückt den Krafteinsatz beim Bewegungsvollzug aus (Abwurf-/Abstoßkraft).</p> <p><u>Bewegungspräzision</u> zeigt sich in der Genauigkeit folgender Bewegungsteilphasen:</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Abwurf-, Abstoßvorbereitung <ul style="list-style-type: none"> - beim Kugelstoßen: langer Beschleunigungsweg, Stoßauslage = "Power-Position" (Körpergewicht über dem Standbein, Verwringung zwischen Becken- und Schulterachse, Vorspannung der Muskulatur) - beim Speerwurf: langer Beschleunigungsweg, Speerrückführung, Impuls-/Stemmschritt (flacher raumgreifender Schritt, Wurfauslagenstellung, Aufsetzen des Stemmbeines), Aufbau der Bogenspannung (Drehbewegung des Rumpfes, aktives Vorbringen der Wurf Schulter, Eindrehbewegung des Wurfarmes) - beim Diskuswurf: Startposition (Anschwung), Balance-Position (beim Rechtshänder: Gewicht auf dem linken Ballen, rechte Hand schwingt außen herum), Sprintschritt, Wurfauslage = Power-Position (Gewicht liegt beim Rechtshänder auf dem rechten Bein, Diskus ist hinten oben, linkes Bein kurz vor dem Aufsatz) 2. Abwurf-, Abstoßgestaltung: Auflösen der Power-Position bzw. der Bogenspannung, optimaler Krafteinsatz mit Impulsübertragung vom Rumpf auf die Arme durch Abbremsung der jeweiligen Teilbewegungen und Hub über das gestreckte Stemmbein (langer Bodenkontakt), volle Körperstreckung, Abflug mit optimalem Abflug- und Anstellwinkel 3. Abfangen: Rückführung in ein stabiles Gleichgewicht).
--	--	--

Bewertung

Knotenpunkte² der Techniken sind:

Hürdenlauf

- Ballenlauf
- Abdruck über den Fußballen in den Hürdenschritt
- geradlinige Schwungbeinführung
- gegengleiche Armführung
- aktives Fußfassen nach Überquerung der Hürde

Sprung

- eine erkennbare Anlaufsteigerung zum Absprung hin
- reaktiver Absprung
- Impulsübertragung
- Vorbereitung der Landung

Wurf / Stoß

- Beschleunigungsweg mit erkennbarer Temposteigerung zum Abwurf bzw. Abstoß hin
- erkennbare Vorspannung bei der Wurf- / Stoßauslage

² Die Knotenpunkte der Techniken entsprechen den wesentlichen Raum-Zeit-Merkmalen im Bewegungsablauf der Zielbewegung.

- erkennbare Stemmbewegung
- aktives Abfangen

Der verbindliche Schwellenwert für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte):

Die Bewegungsausführung zeichnet sich aus durch:

- einen Bewegungsfluss, der sich nur zum Teil durch fließende Übergänge von einer Bewegungsphase zur anderen auszeichnet
- einen Bewegungsumfang, der die Realisierung der Zieltechnik noch ermöglicht
- einen zweckmäßigen Kraftaufwand, im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf
- eine Bewegungskonstanz, die auf eine stabile Ausprägung der Technik hinweist.

Der verbindliche Schwellenwert für eine gute Bewertung (11 Notenpunkte):

Die Bewegungsausführung zeichnet sich aus durch:

- einen Bewegungsfluss, der einem harmonischen Gesamtbewegungsablauf der Zieltechnik entspricht
- einen zweckentsprechenden Bewegungsumfang
- einen ökonomischen Krafteinsatz im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf
- eine stabile Ausprägung der Technik mit hoher Bewegungskonstanz.

1.1.3 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs I verdreifacht und zum Teilergebnis des Prüfbereichs II addiert, die Summe durch vier dividiert und dann gerundet. Die ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

1.2 Orientierungslauf

Die Überprüfung erfolgt in drei Prüfbereichen. Der Prüfbereich I besteht aus einer Bahnlegungsaufgabe, der Prüfbereich II aus einem Orientierungslauf in mittelschwerem, unbekanntem Gelände und der Prüfbereich III aus einer Ausdauerüberprüfung auf der Bahn.

Die Prüfung findet an zwei Tagen statt, wobei der Prüfbereich I am Vormittag und der Prüfbereich III am Nachmittag des ersten Prüfungstages terminiert werden sollten.

1.2.1 Prüfbereich I

Bahnlegungsaufgabe

Jeder Prüfling erhält eine OL-Karte eines bekannten Geländes und hat ca. 1 Stunde Zeit, um unter Berücksichtigung bestimmter Vorgaben (z.B. Anfänger- bzw. Fortgeschrittene, Teilnehmerzahl, vorhandene Forst- und Naturschutzaufgaben) eine Bahn auszuarbeiten.

Im Anschluss daran werden die Posten vom Prüfling ausgelegt und von den Kursteilnehmern abgelaufen.

Bewertung:

Die Bewertung erfolgt nach Beendigung des Laufes durch die Prüfungskommission. Dabei sind zu berücksichtigen:

- die vorgelegten Bahndaten (Bahnlänge, Steigung (Höhenmeter), Postenanzahl);
- die Genauigkeit von Postendefinition und Platzierung der Posten im Gelände;
- die Einhaltung der Vorgaben der Aufgabenstellung unter besonderer Berücksichtigung von Auswahl der Postenstandorte und deren Erreichbarkeit über Wege und Leitlinien, Routenwahl, Variation von Teilstreckenlängen und Gesamteindruck;
- die praktische Durchführung des Orientierungslaufes auf den Bahnen des Prüflings (angemessene Laufzeiten der Kursteilnehmer).

Eine ausreichende Leistung (05 Notenpunkte) ist dann erreicht, wenn alle Posten gemäß der Po-

stenstandorte der Karte korrekt platziert sind. Etwaige Fehler bei der Postenauslegung können aber durch gute Leistungen in einem anderen Bewertungsbereich kompensiert werden.

Eine gute Leistung (11 Notenpunkte) ist dann erreicht, wenn alle Posten gemäß der Postenstandorte der Karte korrekt platziert sind, vorgegebene Bahndaten erfüllt sowie Vorgaben der Aufgabenstellung bezüglich der Auswahl der Postenstandorte, der Routenwahl und der Variation der Teilstrecken gut umgesetzt werden, so dass die praktische Durchführung angemessene Laufzeiten der Kursteilnehmer ermöglicht.

1.2.2 Prüfbereich II

Orientierungslauf

Der Orientierungslauf findet in mittelschwerem, unbekanntem Gelände statt. Die Streckenlänge (gemessen wird jeweils die Luftlinie zwischen den Posten) beträgt für die Schülerinnen ca. 5 km mit mindestens 10 Posten und für die Schüler ca. 7 km mit mindestens 13 Posten. Bei sehr steilem Gelände sollten bei den Schülerinnen 6 Leistungskilometer und bei den Schülern 8 Leistungskilometer nicht überschritten werden.

Bewertung:

Schülerinnen		Schüler	
Notenpunkte	Zeitindex	Notenpunkte	Zeitindex
05	12,5	05	11,0
11	10,0	11	8,5

Der angegebene Zeitindex bedeutet: Minuten pro Leistungskilometer

(Leistungskilometer = Entfernung Luftlinie + Höhenmeter mal 10; Formel: $L + H \times 10$)

Beispiel: Die Streckenlänge beträgt für die Schüler 5500 m (Luftlinie). Dabei müssen 150 Höhenmeter bewältigt werden. Dies ergibt gemäß der obigen Formel 7 Leistungskilometer. Wird das Ziel in 77 Minuten erreicht, ergibt sich der Zeitindex 11 ($77 : 7 = 11$); sofern alle Posten abgestempelt worden sind, entspricht dies 05 Notenpunkten.

Sind ein oder mehrere Posten nicht abgestempelt worden, ist dieser Prüfungsteil mit 0 Notenpunkten zu bewerten.

1.2.3 Prüfbereich III

Die Ausdauerüberprüfung besteht aus einem 3000 m- oder 5000 m-Lauf auf der Bahn. Die Prüflinge können die Streckenlänge selbst wählen.

Zwischen der Ausdauerüberprüfung auf der Bahn und der OL-Überprüfung muss mindestens ein Tag liegen.

Bewertung:

Eine ausreichende Leistung (05 Notenpunkte) ist bei folgenden Laufzeiten erreicht:

Laufstrecke	Schülerinnen	Schüler
3000 m	16:15 min.	13:30 min.
5000 m	29:30 min	24:30 min

Eine gute Leistung (11 Notenpunkte) ist bei folgenden Laufzeiten erreicht:

Laufstrecke	Schülerinnen	Schüler
-------------	--------------	---------

3000 m	14:00 min.	11:20 min.
5000 m	25:40 min	20:30 min

1.2.4 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs II mit zwei multipliziert, zum Teilergebnis des Prüfbereichs I und zum Teilergebnis des Prüfbereichs III addiert, durch vier dividiert und dann gerundet. Die ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

2 Bewegungsfeld „Bewegen im Wasser“

Allgemeine Festlegungen

Die Prüfung besteht aus einer verbindlichen Prüfung im

- Sportschwimmen (Prüfbereich I) und aus einer weiteren
- Überprüfung (Prüfbereich II).
Diese zweite Prüfung kann im
 - Sportschwimmen,
 - Wasserball,
 - Rettungsschwimmen,
 - Wasserspringen,
 - Synchronschwimmen

erfolgen.

2.1 Prüfbereich I

Sportschwimmen:

Zeitschwimmen in einer Technik des Sportschwimmens über eine 400 m Strecke (Freistil-, Rücken-, Brust- oder Lagenschwimmen) oder über eine 600 m Strecke (Freistilschwimmen oder Brustschwimmen).

Bewertung im Prüfbereich I

Die Bewertung erfolgt mit Hilfe einer durch die Fachkonferenz Sport festzulegenden Bewertungstabelle auf der Grundlage der nachfolgend aufgeführten Schwellenwerte.

Die verbindlichen Schwellenwerte für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) und eine gute Bewertung richten sich nach folgenden Schwimmzeiten, wobei bei 50-m-Bahnen eine Gut-schrift von 1 Sekunde pro 50 m erfolgt:

	Punkte	400m Freistil	400m Brust/ Lagen/ Rü.	600m Freistil
Schülerinnen	05	09:25,0	10:40,0	14:30,0
	11	07:30,0	08:25,0	11:40,0
Schüler	05	08:40,0	09:40,0	13:30,0
	11	06:50,0	07:45,0	10:40,0

2.2 Prüfbereich II

2.2.1 Sportschwimmen

- Zeitschwimmen über eine 50 m Strecke in einer frei gewählten Technik (Delphin-, Brust-, Rücken-, Freistilschwimmen)

- Zeitschwimmen über eine 100 m Strecke in einer weiteren Technik (bei der 100 m Strecke kann auch Lagenschwimmen gewählt werden)
- Technikprüfung in einer Technik des Sportschwimmens, die noch nicht im Rahmen des Zeitschwimmens dieses Prüfbereichs gewählt wurde. Die Schwimmstrecke beträgt mindestens 25 m und beinhaltet Start und Wende.

Bewertung

Zeitschwimmen:

Die Bewertung erfolgt mit Hilfe einer durch die Fachkonferenz Sport festzulegenden Bewertungstabelle auf der Grundlage der nachfolgend aufgeführten Schwellenwerte.

Die verbindlichen Schwellenwerte für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) und für eine gute Bewertung (11 Notenpunkte) richten sich nach folgenden Schwimmzeiten, wobei bei 50-m-Bahnen eine Gutschrift von 1 Sekunde pro 50 m erfolgt:

	Punkte	50m Freistil	50m Brust	50m Rücken/ Delphin	100m Freistil	100m Brust/ Lagen	100m Rücken/ Delphin
Schülerinnen	05	0:47,0	1:00,0	0:55,0	1:48,0	2:14,0	2:02,0
	11	0:40,0	0:50,0	0:46,0	1:28,0	1:50,0	1:40,0
Schüler	05	0:42,0	0:54,0	0:49,0	1:37,0	2:02,0	1:49,0
	11	0:35,0	0:45,0	0:40,0	1:18,0	1:40,0	1:28,0

Technikprüfung

Für die Technikprüfung gelten folgende Beobachtungsschwerpunkte/ Bewertungskriterien:

- Armbewegung
- Beinbewegung
- Gesamtkoordination und Atmung
- Wasserlage und Kopfhaltung
- Absprungbewegung und -geschwindigkeit, sowie Eintauchen in das Wasser beim Startsprung
- Bewegungsgestaltung im Übergang vom Eintauchen zum Schwimmen
- Drehbewegung, Abstoßbewegung und -geschwindigkeit bei der Wende
- Bewegungsgestaltung im Übergang vom Abstoß zum Schwimmen
- Dynamik, Flüssigkeit und Geschwindigkeit der Bewegungsabläufe

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die nachfolgenden Knotenpunkte ausgeprägt sind:

Schwimmtechniken

- erkennbare Zug- und Druckphase (Beugung im Ellbogengelenk)
- deutlich sichtbarer Vortrieb
- Stabilisierung der Körperlage durch die Beinbewegung in Koordination zur Armbewegung
- gleichmäßiger Atemrhythmus
- der Zieltechnik adäquat angepasste Kopfhaltung (Kopfsteuerung)

Start und Wende

- regelgerechte Ausführung
- flüssiger Übergang zur Schwimmphase.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn darüber hinaus die Ausführung der geforderten Techniken durch eine hohe Dynamik, Flüssigkeit und Bewegungsgeschwindigkeit in der Feinform ausgeprägt ist.

Alle drei Prüfungsteile sind gleichwertig.

2.2.2 Wasserball

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Curriculum zur Prüfung von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde. Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien müssen sich am Prüfbereich III der Zielschussspiele orientieren.

2.2.3 Rettungsschwimmen

Voraussetzung für die Prüfung ist der Nachweis der Herz-Lungen-Wiederbelebung in der Qualifikationsphase (Bedingungen entsprechend dem Deutschen Rettungsschwimmabzeichen Bronze oder der Erste Hilfe Ausbildung).

Die Prüfung besteht aus

- 200 m Hindernisschwimmen:
Die Schülerin/Der Schüler schwimmt nach dem Start 200 Meter Freistil. Während dieser Disziplin muss achtmal ein 70 cm tiefes wettkampfgemäßes Hindernis untertaucht werden³.
- 50 m Retten einer Puppe (Normgewicht, komplett mit Wasser gefüllt):
Nach dem Startsignal legt der Retter 25 Meter im Freistil zurück und taucht dann zu einer Rettungspuppe in 1.80 – 2.20 m Wassertiefe. Diese muss innerhalb einer Strecke von 5 Metern zur Wasseroberfläche gebracht und die restliche Strecke zum Ziel geschleppt werden⁴

Bewertung:

Die Bewertung erfolgt mit Hilfe einer durch die Fachkonferenz Sport festzulegenden Bewertungstabelle auf der Grundlage der nachfolgend aufgeführten Schwellenwerte.

Die verbindlichen Schwellenwerte für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) und eine gute Bewertung (11 Notenpunkte) richten sich nach folgenden Schwimmzeiten, wobei bei 50-m-Bahnen eine Gutschrift von 1 Sekunde pro 50 m erfolgt:

	Notenpunkte	200 m Hindernisschwimmen	50 m Retten einer Puppe
Schülerinnen	05	4:25,0	1:07,0
	11	3:40,0	0:56,0
Schüler	05	4:00,0	1:00,0
	11	3:15,0	0:50,0

Die zwei Prüfungsteile sind gleichwertig.

2.2.4 Wasserspringen

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Curriculum zur Prüfung von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde.

Der Prüfungsinhalt muss sich am Prüfbereich I des Bewegungsfeldes „Bewegen an und mit Geräten“ einschließlich der Bewertungskriterien des Schwierigkeitsgrades und der Qualität der Bewegungsausführung orientieren.

2.2.5 Synchronschwimmen

³Orientierung an: Rettungssport-Regelwerk für Meisterschaften und Wettkämpfe im Rettungsschwimmen (DLRG); Bezug über DLRG Materialstelle, Im Niedernfeld 2, 31542 Bad Nenndorf.

⁴Bezug über DLRG Materialstelle, Im Niedernfeld 2, 31542 Bad Nenndorf. Puppen evt. über Ortsverbände der DLRG

- Die Prüfung besteht aus einer **Kür-Pflicht-Komposition**, die im Duett oder in der Gruppe (vier bis sechs Personen) auszuführen ist. Eine Gruppendarbietung mit mehr als sechs Personen ist eigens zu begründen und an die Zustimmung der Fachkonferenz gebunden. Die Zeit für den Vortrag ist entsprechend zu erhöhen.
- Für die Komposition kann ein Thema frei gestaltet werden, wobei jedoch bestimmte Vorgaben zu berücksichtigen sind (s. Bewertung). Das Thema und die inhaltliche Beschreibung sowie die choreografische Aufzeichnung der Kür-Pflicht-Komposition sind eine Woche vor der Prüfung dem Prüfungsausschuss schriftlich vorzulegen.
- Die Darbietung kann außerhalb des Wassers beginnen und ist dann entsprechend zu gestalten.
- Die Komposition ist mit musikalischer Begleitung darzubieten.
- Die Dauer der Präsentation beträgt bei
 - Partnerdarbietung (Duett): 3:15 – 3:45 Minuten und bei
 - Gruppendarbietung: 3:45 – 4:15 Minuten.

Bewertung:

Schwierigkeitsgrad:

In der Mindestanforderung (**05 Notenpunkte**) müssen neben Paddeln am Ort in Rückenlage, Paddeln kopf- und fußwärts in Rückenlage sowie Wassertreten an Ort je eine Figur aus den vier Kategorien (Handbuch des DSV, Teil 4 Synchronschwimmen, 1998, Bd. 2) mit einem Gesamtschwierigkeitsgrad von mindestens 6,8 gewählt werden.

Beispiel für eine mögliche Auswahl von Figuren aus dem Synchronschwimmen mit dem Gesamtschwierigkeitsgrad 6,8 (05 Notenpunkte):

Figuren	Kategorie	Schwierigkeitsgrad
Ballettbein einfach	I	1,6
Delphin	II	1,4
Handstand	III	1,8
Überschwung rückwärts	IV	2,0
Gesamt:		6,8

Für 11 Notenpunkte müssen neben Paddeln am Ort in der Rückenlage, Paddeln kopf- und fußwärts in Rückenlage sowie Wassertreten am Ort je zwei Figuren aus den vier Kategorien mit einem Gesamtschwierigkeitsgrad von mindestens 14,0 gewählt werden.

Beispiel für eine mögliche Auswahl von Figuren aus dem Synchronschwimmen mit dem Gesamtschwierigkeitsgrad 14,0 (11 Notenpunkte):

Figuren	Kategorie	Schwierigkeitsgrad
• Ballettbein einfach	I	1,6
• Ballettbein im Wechsel		2,4
• Delphin	II	1,4
• Delphin Beugeknie		1,5
• Handstand	III	1,8
• Salto gehockt		1,1
• Überschwung rückwärts	IV	2,0

• Überschwung „Ariana“		2,2
------------------------	--	-----

Gesamt: 14,0

Qualität der Präsentation:

- Einhaltung der formalen Vorgaben (Folge)
- Bewegungsqualität:
 - Bewegungspräzision (Abweichung von der Norm, s. Handbuch des DSV, Bd. 2)
 - Koordination von Arm- und Beinbewegungen
 - Bewegungsfluss (je nach Thematik)
 - Bewegungsrhythmus
 - Einhaltung vorgegebener Raumwege
- Bewegungsfluss bei aufeinander folgenden Bewegungen und Figuren/Sequenzen
- (künstlerischer) Ausdruck und Körperhaltung in Übereinstimmung mit der jeweiligen Thematik
- Übereinstimmung von Bewegung und Musik
- Kooperation mit Partnerin/Partner oder Gruppenmitglieder.

Choreografie:

- Interpretation der ausgewählten Musik
- Auswahl sowie Reihung der Elemente
- Gestaltung des Raumes: Auswahl und Reihung von Raumwegen und Raumfiguren an Land und im Wasser (Wasseroberfläche und unter Wasser)
- Schriftliche Ausarbeitung.

Ermittlung der Gesamtpunktzahl:

Jeder Teil der Bewertung (Schwierigkeitsgrad, Qualität der Präsentation, Choreografie) wird mit einer ganzen Punktzahl (0-15) bewertet und im Verhältnis 1 : 2 : 1 gewichtet und zur Endpunktzahl gerundet. Die Bewertung orientiert sich an den im Handbuch des DSV zum Synchronschwimmen angegebenen Bewertungskriterien.

Für 05 Notenpunkte

muss der Schwierigkeitsgrad der gezeigten Figuren mindestens einen Gesamtwert von 6,8 aufweisen. Dabei muss die Choreografie, die sich durch wenig Vielfalt und Originalität auszeichnen darf, formal den festgelegten Ausführungskriterien entsprechen. In der Präsentation werden die formalen Vorgaben (Folge) eingehalten. Dabei stimmen die Aktionen mit der Thematik und denen der Partnerin/des Partners/der Gruppenmitglieder ansatzweise überein. In der Qualität der Bewegungsausführung treten jedoch geringfügig Mängel auf.

Für 11 Notenpunkte

muss der Schwierigkeitsgrad der gezeigten Figuren mindestens einen Gesamtwert von 14,0 aufweisen. Die Choreografie zeichnet sich durch große Vielfalt und Originalität aus. In der Präsentation müssen die formalen Vorgaben (Folge) genau eingehalten werden. Dabei stimmen die Aktionen mit der Thematik und denen der Partnerin/ des Partners/ der Gruppenmitglieder in hohem Maße überein. In der Qualität der Bewegungsausführung treten nur kleine Unsicherheiten auf.

2.3 Gesamtbewertung im Bewegungsfeld

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs II verdreifacht und zum Teilergebnis des Prüfbereichs I addiert, die Summe durch vier dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

3. Bewegungsfeld „Bewegen an und mit Geräten“

Die Prüfung umfasst Aufgabenstellungen aus zwei Prüfbereichen. Im Prüfbereich I ist ein Dreikampf zu turnen. Im Prüfbereich II wird eine vom Fachprüfungsausschuss vorgegebene, aus dem Unterricht erwachsene Übungseinheit (Turnelement mit Geräte- und/oder Geländehilfe) aufgebaut und realisiert. Die Aufgabenstellung im Prüfbereich II kann auch aus dem Bereich „Bewegungskünste“ oder „Partner- und Gruppenakrobatik“ entstammen.

3.1 Turnen an Geräten/am Boden

Prüfbereich I

Für den Dreikampf wählt der Prüfling aus den nachfolgend aufgeführten drei Gerätegruppen je ein Gerät aus, für weibliche und männliche Prüflinge stehen dieselben Geräte zur Auswahl:

Gerätegruppe 1/Boden	Gerätegruppe 2	Gerätegruppe 3
Boden Sprung ⁵ Minitrampolin Trampolin	Stufenbarren Reck Ringe Schwingende Ringe	Pauschenpferd Barren Schwebebalken Rhönrad

Für jedes der gewählten Geräte und für das Bodenturnen ist vom Prüfling eine Kürübung zu erstellen und dem Fachprüfungsausschuss schriftlich vorzulegen. Die Ausarbeitung dient der Vorbereitung des Prüfungsausschusses; gewertet wird die gezeigte Übung.

An jedem Gerät/am Boden (Ausnahmen: Sprung und Minitrampolin) sind mindestens vier und höchstens elf Elemente zu turnen. Am Minitrampolin sind zwei verschiedene Sprünge vorgeschrieben.

Die Anzahl und Wertigkeit der Elemente und Verbindungen definieren die **Schwierigkeitsstufe**. Diese reicht von der Schwierigkeitsstufe 4 (niedrigste Schwierigkeit) bis zur Schwierigkeitsstufe 1 (höchste Schwierigkeit).

Bei jeder Kürübung und bei den beiden am Minitrampolin vorgeschriebenen Sprüngen kann der Prüfling die Schwierigkeitsstufe neu festlegen.

Am Sprunggerät gibt es zwei Versuche (am Minitrampolin pro Sprung jeweils zwei Versuche), von denen der bessere gewertet wird.

Werden zwei Versuche gemacht, können auch unterschiedliche Sprünge durchgeführt werden.

Bewertung

Bewertet werden

- die Schwierigkeitsstufe der Kürübung und
- die Qualität der Bewegungsausführung.

Die **Schwierigkeitsstufe** der Übung wird bestimmt durch die Anzahl (Ausnahmen: Sprung und Minitrampolin) und die Schwierigkeit der verschiedenen turnerischen Elemente und Übungsverbindungen.

Für weibliche und männliche Prüflinge gelten an allen Geräten und am Boden (Ausnahme: Sprung) einheitliche Bewertungskriterien.

In der folgenden Tabelle ist für alle Geräte jeweils eine Kürübung mit der Schwierigkeitsstufe 4 beispielhaft aufgeführt:

Tabelle: Beispielübungen mit der Schwierigkeitsstufe 4

⁵ Mögliche Geräte: Kasten, Pferd, Sprungtisch

Geräte/Boden	Beispielübung
Boden (Die Übung darf auf einer Bodenbahn oder Bodenturnfläche geturnt werden.)	Handstütz-Überschlag seitwärts mit $\frac{1}{4}$ Drehung in die Bewegungsrichtung, Rolle vorwärts, Strecksprung mit $\frac{1}{2}$ Drehung, Rolle rückwärts in den Stand, Anlauf Radwende
Sprung/Schülerinnen Pferd quer (Höhe 1,20m)	Sprunghocke
Sprung/Schüler Pferd lang (Höhe 1,20m oder 1,25m)	Sprunghocke oder Sprunggrätsche
Minitrampolin (Landung auf erhöhter Weichbodenmatte, Gesamthöhe: 0,70m)	zwei verschiedene Sprünge am Minitrampolin: - Flugrolle in den Stand - Salto vorwärts gehockt.
Trampolin	Sitzsprung, Sprung zum Stand, Grätschwinkelsprung, $\frac{1}{2}$ Schraube zum Sitz, $\frac{1}{2}$ Schraube zum Stand, Hocksprung, Sitzsprung, $\frac{1}{2}$ Schraube zum Sitz, Sprung zum Stand, $\frac{1}{2}$ Schraube
Stufenbarren (Höhen: unterer Holm ca. 1,65 m, oberer Holm ca. 2,45 m, die Entfernung der Holme zueinander darf bis zu 1,80m betragen)	Felgaufschwung, Spreizumschwung vorlings vorwärts, $\frac{1}{2}$ Drehung mit Vor- oder Rückspreizen in den Stütz vorlings, Unterschwung aus dem Stütz
Reck (mindestens reichhoch)	Felgaufschwung, Rückschwung in den freien Stütz bei gestreckter Körperposition, Fulgumschwung, Fulgunterschwung mit $\frac{1}{2}$ Drehung in den Stand
Ringe (Sprunghoch 2,60 m ab Mattenoberkante)	Heben in den Strecksturzhang, Absenken in den Kipphang, Abschwingen vorwärts, Rückschwung, Vorschwung, Salto rückwärts gehockt
Schwingende Ringe	Schwingen mit Schwungverstärkung, halbe Drehung links, halbe Drehung rechts, Schwingen im Beugesturzhang mit Schwungverstärkung, Abgang nach dem Vorschwung mit halber Drehung
Pauschenpferd (Höhe 1,15 m)	Vorspreizen links, Vorspreizen rechts, Kreisen des rechten Beins unter der linken und rechten Hand, Rückflanken links mit $\frac{1}{4}$ Drehung rechts in den Querstand links seitlich
Barren (kopfhoch)	Schwungstemme vorwärts in den Grätschsitz vor den Händen, Rolle vorwärts, Oberarmkippe in den Grätschsitz, Wendekehre
Schwebebalken (Höhe 1, 20 m)	Hockwende auf den Balken in den Hockstand, Spreizsprung,

	einbeiniges Halteelement (mindestens 2 sec.), Grätschwinkelsprung in den Stand
Rhönrad	Freiflug vorwärts mit Anbücken, von der kleinen in die große Brücke vorwärts mit ½ Drehung, vom Freiflug mit Aufspreizen in die Spindelbrücke vorwärts, Handstand gehen ohne Bindungen vorwärts, ½ Drehung, Sitzaufschwung in den Winkelsitz vorwärts, Schrittbrücke ohne Bindungen vorwärts, Unterschwung

Die in der Tabelle beschriebenen Übungen haben Beispielcharakter und stellen keine Pflichtübungen dar. Es wird bewusst auf die Verbindungselemente der Übungsteile verzichtet, diese sollen von den Schülerinnen und Schülern selbst gestaltet werden.

Für die einzelnen Geräte werden die Schwierigkeitsstufen 1, 2 und 3 nicht beschrieben. Diese Schwierigkeitsstufen werden von der Fachkonferenz festgelegt. Eine Orientierungsmöglichkeit bieten die Handbücher des Deutschen Turnerbundes.⁶

Als Kriterien für die Bewertung der **Qualität der Bewegungsausführung** gelten:

- der Grad der Beherrschung der Fertigkeiten
- die Haltung
- der Bewegungsrhythmus
- der Bewegungsfluss
- die Dynamik und Bewegungsweite
- die Qualität des Übungsaufbaus

Die Qualität der Bewegungsausführung wird mit 0-15 Notenpunkten bewertet.

Sie wird mit ausreichend (05 Notenpunkten) beurteilt, wenn sie im Großen und Ganzen den Kriterien für die Bewertung der Qualität der Bewegungsausführung entspricht. In der Beherrschung der einzelnen Fertigkeiten und in der Haltung können zwar Unsicherheiten auftreten, wodurch der Bewegungsfluss unterbrochen wird und der Bewegungsrhythmus teilweise gestört ist, der gesamte Bewegungsablauf aber noch als zusammenhängend angesehen werden kann.

Sie wird mit gut (11 Notenpunkten) beurteilt, wenn sie den Kriterien für die Bewertung der Qualität der Bewegungsausführung voll entspricht. In der Beherrschung der einzelnen Fertigkeiten und in der Haltung dürfen nur leichte Unsicherheiten auftreten. Dadurch dürfen der Bewegungsfluss nicht unterbrochen und der Bewegungsrhythmus nicht gestört werden.

Gilt eine einzelne Fertigkeit als nicht geturnt - das trifft z.B. auch beim Misslingen einer Fertigkeit zu, - ist die Schwierigkeitsstufe der Übung vom Prüfungsausschuss zu überprüfen und gegebenenfalls neu festzusetzen.

Notenbildung

Die Festlegung der Punktzahlen an den einzelnen Geräten und am Boden erfolgt nach den Kriterien „Schwierigkeit“ und „Qualität der Bewegungsausführung“.

- Eine Kürübung wird insgesamt mit 05 Notenpunkten (Schwellenwert) bewertet, wenn eine Übung der Schwierigkeitsstufe 4 mit befriedigender Qualität in der Bewegungsausführung

⁶ Für die turnerischen Elemente und Pflichtübungen der Wettkampfform A des DTB: Deutscher Turnerbund: Handbuch des DTB - Teil I - Aufgabenbuch Gerätturnen, Heft 1 weiblich, Heft 2 männlich. Frankfurt am Main 2001 (3. Auflage).
Für das Trampolinturnen: Deutscher Turnerbund: Handbuch 2001, Heft 4, S. 12-28. Frankfurt am Main 2001, (3. Auflage).
Für das Rhönradturnen: Deutscher Turnerbund: Wertungsbestimmungen des DTB im Rhönradturnen. Frankfurt am Main 1997.

- rung (08 Notenpunkte) geturnt wird.
- Eine Kürübung wird insgesamt mit 11 Notenpunkten bewertet, wenn eine Übung der Schwierigkeitsstufe 4 mit sehr guter Qualität in der Bewegungsausführung (14 Notenpunkte) geturnt wird.
 - Auch bei höchster Schwierigkeitsstufe ist bei schlechter Qualität der Bewegungsausführung eine ungenügende Bewertung (0 Notenpunkte) möglich. Dadurch soll vermieden werden, dass Prüflinge eine Schwierigkeitsstufe mit technischen Anforderungen wählen, die sie nicht sicher beherrschen, und damit Verletzungsrisiken in der Prüfungssituation eingehen.

Prüfbereich II

Im Prüfbereich II wird an einer im Folgenden näher beschriebenen Übungsstation neben der Demonstration eines weiteren, im Dreikampf noch nicht gezeigten turnerischen Elements die Handlungskompetenz in folgenden Bereichen geprüft:

1. Methodisch angemessener Geräteaufbau
2. Helfen/Sichern
3. Bewegungskorrektur

Nicht überprüft wird im Rahmen dieser Prüfungsaufgabe die Vermittlungskompetenz des Prüflings unter dem Aspekt eines methodisch gestalteten Lernprozesses.

Im Prüfbereich II ist durch den Prüfling eine aus dem Unterricht erwachsene Übungsstation zum Erlernen eines turnerischen Elementes (jeweils mit Geräte- und/oder Geländehilfe) - organisiert in einer Kleingruppe von ca. vier bis sechs Schülern/Schülerinnen - aufzubauen. Das ausgewählte Turnelement muss nicht in jedem Fall in der Zielform präsentiert werden, auch methodische Vorübungen oder eine Teilaktion des Turnelementes können Gegenstand der Prüfungsaufgabe sein.

Der Fachausschuss bietet dem Prüfling zwei verschiedene Turnelemente zur Auswahl an. Der Prüfling muss sich für eines der turnerischen Beispiele entscheiden und anschließend

- diese Übungsstation in der o.a. Kleingruppe aufbauen,
- die geforderte (Vor-)Übung selbst demonstrieren,
- den Mitschülern die erforderliche Hilfestellung erklären und sie entsprechend anweisen, wobei je nach Aufgabe auch die Sicherheitsstellung durch eine fachkundige Lehrkraft zu gewährleisten ist,
- die (Vor-)Übung mit der Gruppe durchführen, wobei der Prüfling auftretende Fehler erkennen und möglichst individuell korrigieren soll.

Dem Prüfling ist eine den situativen Bedingungen der Übungsstätte angemessene Vorbereitungszeit zur Verfügung zu stellen. Die Prüfungszeit für einen Prüfling sollte einschließlich der Vorbereitungszeit 30 Minuten nicht überschreiten.

Bewertung

Bewertet werden folgende Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- a. Aufbau einer Übungsstation.
Bewertungskriterien: Ist die Übungsstation dem geforderten Turnelement fachlich adäquat? Ist die Auswahl und Anordnung der Geräte und Geländehilfen (z.B. Gestaltung von Abstand und Höhe der Geräte) Unfallvermeidend?
- b. Demonstration des turnerischen Elementes.
Die Bewertungskriterien entsprechen den Ausführungen zum Schwierigkeitsgrad und zur Qualität der Bewegungsausführung im Prüfbereich I

- unter Berücksichtigung der gestellten Bewegungsaufgabe (erfolgt z.B. Akzentuierung von Phasen oder Teilaktionen des Bewegungsablaufs?).
- c. Organisation und Durchführung der Hilfe- und Sicherheitsstellung für die Mitschüler/Mitschülerinnen in der Kleingruppe und Qualität der (individuellen) Bewegungskorrekturen.

Bewertungskriterien:

- Wird möglichst von unten nach oben geholfen?
- Wird ein Zugriff auf Zwischengelenke vermieden?
- Steht der Helfende dicht an den Turnenden?
- Wird rumpfnah geholfen?
- Ist die Hilfestellung bewegungsbegleitend?

- Wie ist die Qualität der Bewegungskorrektur für die Mitschüler/Mitschülerinnen in der Kleingruppe?

Verbindlicher Schwellenwert für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte):

Mindestanforderungen für 05 Notenpunkte im Beurteilungsbereich a.:

- Aufbau einer angemessenen Übungsstation, an der die Übenden das Turnelement unter erleichterten Bedingungen turnen können.
- Aufbau der Station unter der Regie des Prüflings durch die Kleingruppe unter Beachtung von Sicherheitskriterien bei richtiger Bezeichnung der Matten und Geräte.
- Gerätehöhen und Abstände könnten noch optimiert und eventuell individuell angepasst werden.
- Es erfolgt kein korrigierender Eingriff durch den Prüfer.

Mindestanforderungen für 05 Notenpunkte im Beurteilungsbereich b.:

- Demonstration des Turnelements in der Grobform.
- Vermittlung einer angemessenen Vorstellung vom Bewegungsablauf bei der Kleingruppe.
- Übungsausführung kann bezogen auf die zu Grunde gelegten Beurteilungskriterien noch deutlich verbessert werden.

Mindestanforderungen für 05 Notenpunkte im Beurteilungsbereich c.:

- Zugriff auf Gelenkpunkte wird bei der Hilfestellung vermieden.
- Bewegungsausführung des Übenden wird durch die Hilfestellung nicht behindert.
- Individuell sinnvoller Einsatz der Hilfestellung und eine individuelle Bewegungskorrektur fehlen.
- Es erfolgt kein korrigierender Eingriff durch den Prüfer in die Ausführung der Hilfestellung.

Verbindlicher Schwellenwert für eine gute Bewertung (11 Notenpunkte):

Mindestanforderungen für 11 Notenpunkte im Beurteilungsbereich a.:

- Aufbau einer differenzierten Übungsstation, an der die Übenden auf der Grundlage ihrer turnerischen Voraussetzungen das Turnelement unter erleichterten Bedingungen turnen können.
- Aufbau der Station unter der Regie des Prüflings durch die Kleingruppe unter Beachtung von Sicherheitskriterien bei richtiger Bezeichnung der Matten und Geräte.
- Gerätehöhen und Abstände sind weitgehend individuell angepasst.
- Es erfolgt kein korrigierender Eingriff durch den Prüfer.

Mindestanforderungen für 11 Notenpunkte im Beurteilungsbereich b.:

- Demonstration des Turnelements in akzentuierter Verlangsamung.
- Vermittlung einer guten Vorstellung vom Bewegungsablauf bei der Kleingruppe.
- Übungsausführung entspricht - bezogen auf die zu Grunde gelegten Beurteilungskriterien - voll den Erfordernissen.

Mindestanforderungen für 11 Notenpunkte im Beurteilungsbereich c.:

- Zugriff auf Gelenkpunkte wird bei der Hilfestellung vermieden.
- Bewegungsausführung des Übenden wird durch die Hilfestellung angemessen unterstützt.
- Individuell sinnvoller Einsatz der Hilfestellung und individuelle Bewegungskorrektur.
- Es erfolgt kein korrigierender Eingriff durch den Prüfer in die Ausführung der Hilfestellung.

Muster einer Bewegungsaufgabe:

„Bauen Sie mit Ihrer Übungsgruppe unter Ihrer Anleitung eine Übungsstation auf, an der diese anschließend unter erleichterten Bedingungen das turnerische Element turnen kann! Demonstrieren Sie zunächst selbst die Zielübung, erklären Sie dann den Mitturnenden die Hilfestellung und korrigieren Sie die Übenden bei auftretenden Ungenauigkeiten im Bewegungsablauf des turnerischen Elements!“

Beispielhafte Elemente und Erwartungshorizont:

Beispiel 1: Rolle rückwärts durch den Handstand

Aufbau: schiefe Ebene mit Sprungbrett und Zusatzmatten.

Durchführung: Turnen der Rolle rückwärts aus dem Sitz oder Stand in den Handstand die schiefe Ebene hinunter.

Hilfestellung: Oberschenkelklammergriff bei der Felgphase und Gleichgewichtshilfe.

Beispiel 2: Die erste Flugphase und die Stützphase des Handstütz-Sprungüberschlags am Sprunggerät

Aufbau: Kasten (eventuell mit Abpolsterung), Mattenberg hinter dem Kasten.

Durchführung: nach Anlauf und Absprung (auf geeigneter Absprunghilfe, z.B. Minitrampolin) Sprung in die Handstandphase und Landung in der Rückenlage auf dem Mattenberg.

Hilfestellung: Hilfestellung in der 1. Flugphase zum Erreichen der Handstützphase.

Beispiel 3: Handstütz-Sprungüberschlag rückwärts (Flick – Flack) am Boden

Aufbau: schräggestelltes Minitrampolin mit geeigneter Mattenlage vor der niederen Seite des Minitrampolins.

Durchführung: nach Angehen über die Matten beidbeiniger Absprung im Minitrampolin und Handstütz-Sprungüberschlag rückwärts in den Stand auf der Matte.

Hilfestellung: Hilfestellung an Gesäß und Schulter bis zum Erreichen der Handstandphase und Absichern der Landung auf den Füßen.

Beispiel 4: Erarbeitung des Schwingens am Reck als Vorübung für die Riesenfelge unter erleichterten Bedingungen

Aufbau: Reck sprunghoch, Kastengasse unter dem Reck als Standebene für die Hilfestellung und Schlaufen an der Reckstange.

Durchführung: am Schlaufenreck wird Schwingen mit korrekter Körperhaltung (Körperbindung in den Umkehrpunkten und Aushängen in der Senkrechten) demonstriert.

Hilfestellung: der Übende wird an dem Reck mit Handschlaufen gesichert, je 2 Helfer stehen vor und hinter dem Reck, sichern die Pendelbewegung und unterstützen gegebenenfalls die Schwungamplitude.

Beispiel 5: Kippaufschwung am Reck in den Stütz als Gesamt- oder Teilbewegung

Lösungsmöglichkeit 1:

Aufbau: Reck etwa kopfhoch, so dass die Hilfestellung nicht gebückt helfen muss; ein Kasten (3- oder 4-teilig : je nach Körpergröße der Übenden).

Durchführung: Im Ristgriff mit gestreckten Armen hängend einen Fuß auf den Kasten stellen und das andere Bein so stark beugen, dass sich der Fußrist (bei gestrecktem Bein) nahe der Reckstange befindet. Durch Schieben dieses Beines an der Reckstange vorbei, gleichzeitiger Unterstützung durch das aufgesetzte Bein und Druck der Arme auf die Stange in den Stütz gelangen.

Hilfestellung: z.B. wenn das Bein aufgrund fehlender Kraft in den Hüftbeugern nicht nahe an der Reckstange nach vorne oben geschoben werden kann.

Lösungsmöglichkeit 2:

Aufbau: Reck etwa kopfhoch, Kasten quer vor dem Reck.

Durchführung: Kippaufschwung mit Hilfestellung (aus der Überstreckung im Liegehang) in den Stütz.

Hilfestellung: die Bewegung zuerst durch Mithilfe am Oberschenkel und dann durch Schieben im Lendenbereich unterstützen.

Lösungsmöglichkeit 3:

Aufbau: Reck etwa kopfhoch

Durchführung: Kippaufschwung aus dem Vor- und Zurückpendeln im Beugehang (Fußrist an der Stange) mit Hilfestellung.

Hilfestellung: Einsatz der Bewegungshilfe zum richtigen Zeitpunkt.

3.2 Bewegungskünste

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Curriculum zur Prüfung von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde.

Prüfungsinhalte, Prüfungsorganisation und Bewertungskriterien müssen sich an der Prüfung in dem Bewegungsfeld „Bewegen an und mit Geräten“ und in dem Bewegungsfeld „Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten“ orientieren.

3.3 Partner- und Gruppenakrobatik

Die Prüfung in der Partner- und Gruppenakrobatik wird in der Regel als kombinierte Übung mit

einer Partnerin/einem Partner durchgeführt, es kann aber auch eine Übung in der Dreiergruppe gezeigt werden.

Eine Partnerübung muss folgende Anforderungen erfüllen:

Die Übung muss aus mindestens fünf Elementen bestehen, davon drei Elementen mit Partnerin/Partner, einem Individualelement (ein besonderer Stand, ein Gleichgewichtselement oder ein Element mit besonderer Beweglichkeit) und einem Tempoelement aus der Bodenakrobatik.

Die Reihenfolge der Elemente ist nicht festgelegt.

Die Wiederholung von im Prüfbereich I gezeigten turnerischen Elementen (z.B. Rondat) ist nicht erlaubt.

Eine musikalische Begleitung/Unterstützung der Übung ist möglich, aber nicht vorgeschrieben. Wenn die Übung mit Musik vorgeführt wird, ist die choreografische Gestaltung Teil der Aufgabenstellung und zusätzliches Bewertungskriterium.

Wie im Prüfbereich I wird die Schwierigkeitsstufe der Übung durch die Anzahl und Wertigkeit der Elemente definiert. Die Schwierigkeitsstufen reichen von der Schwierigkeitsstufe 4 (niedrigste Schwierigkeit) bis zur Schwierigkeitsstufe 1 (höchste Schwierigkeit).

Beispielübung mit der Schwierigkeitsstufe 4:

Schulterstand auf der Partnerin/dem Partner (Partnerelement)

Standwaage (Individualelement)

Vorhehalte auf den Händen der liegenden Partnerin/des liegenden Partners (Partnerelement)

Flugrolle (Tempoelement)

Anlauf und Schwalbe (Partnerelement).

Die Beispielübung entspricht den Übungen der C-Klasse aus dem Wettkampfbuch der Nachwuchsklasse des Deutschen Sportakrobatikverbands (DSAB) - Ausgabe 2002⁷.

Bewertung:

Bewertet werden

- der Schwierigkeitsgrad der Übung,
- die Qualität der Bewegungsausführung und
- (beim unterstützenden Einsatz von Musik) die choreografische Gestaltung.

Als Kriterien für die Bewertung der **Qualität der Bewegungsausführung** gelten

- der Grad der Beherrschung der Fertigkeiten,
- die Haltung,
- der Bewegungsfluss,
- die Dynamik und Bewegungsweite und
- die Qualität des Übungsaufbaus.

Die Qualität der Bewegungsausführung wird mit 0-15 Notenpunkten bewertet.

Sie wird mit ausreichend (05 Notenpunkten) beurteilt, wenn sie im Großen und Ganzen den Kriterien für die Bewertung der Qualität der Bewegungsausführung entspricht. In der Beherrschung der einzelnen Fertigkeiten und in der Haltung können zwar Unsicherheiten auftreten, wodurch der Bewegungsfluss unterbrochen wird, der gesamte Bewegungsablauf aber noch als zusammenhängend angesehen werden kann.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn sie den Kriterien für die Bewertung der Qualität der Bewegungsausführung voll entspricht. In der Beherrschung der einzelnen Fertigkeiten und in der

⁷ Bei höherwertigen Übungen ist der Code of Points – Table of Difficulty 2002 des DSAB heranzuziehen

Haltung dürfen nur leichte Unsicherheiten auftreten. Dadurch darf der Bewegungsfluss nicht unterbrochen werden.

3.4 Gesamtbewertung im Bewegungsfeld

Die Übungen des turnerischen Dreikampfes im Prüfbereich I sind gleichwertig.

Im Prüfbereich II der Prüfung „Turnen an Geräten/am Boden“ wird das Teilergebnis des Bewertungsbereichs Aufbau und des Bewertungsbereichs Helfen/Sichern jeweils mit zwei multipliziert, zum Teilergebnis des Bewertungsbereichs Demonstration addiert und die Summe durch fünf dividiert.

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs I verdreifacht und zum Teilergebnis des Prüfbereichs II addiert, die Summe durch vier dividiert und dann gerundet. Die ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

4 Bewegungsfeld „Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten“

4.1 Prüfbereiche

Prüfbereich I: Pflicht-Komposition

Im Prüfbereich I ist eine von der Prüferin/dem Prüfer vorgegebene Pflicht-Komposition zu präsentieren, die aus den im Unterricht behandelten Themen entnommen ist.

Prüfbereich II: Gestaltung eines frei gewählten Themas

Thema und choreografische Aufzeichnung der Gestaltung sind eine Woche vor der Prüfung dem Prüfungsausschuss schriftlich vorzulegen.

Allgemeine Festlegungen

- Einer der beiden Prüfbereiche ist alleine, der andere mit Partner/Partnerin oder in der Gruppe (maximal fünf Personen) auszuführen. Eine Gruppendarbietung mit mehr als fünf Personen ist eigens zu begründen und an die Zustimmung der Fachkonferenz gebunden. Die Vortragszeit ist entsprechend zu erhöhen.
- Beide Darbietungen müssen mit musikalischer oder rhythmischer Begleitung dargeboten werden.
- Einer der beiden Prüfbereiche muss aus dem rhythmisch-gymnastischen Bereich unter Verwendung von traditionellen oder „ungewöhnlichen“ Handgeräten, der andere aus dem Tanzbereich gewählt werden. Ein Bereich darf sich nicht wiederholen.
- Spätestens sechs Wochen vor dem Prüfungstermin benennt jeder Prüfling die Gegenstandsbereiche, aus denen seine beiden Prüfungen entstammen sollen. Der Fachausschuss für die Abiturprüfung legt auf Vorschlag der Prüferin/des Prüfers vier Wochen vor Prüfungsbeginn die Prüfungsaufgabe für den Prüfbereich I (Pflichtkomposition) fest. Diese Aufgabe erhält der Prüfling drei Wochen vor der Prüfung ausgehändigt.
- Die Anhänge 1 und 2 beschreiben die inhaltlichen Anforderungen im Fertigungsbereich. Sollen weitere Handgeräte oder Tanztechniken Gegenstand der Abiturprüfung sein, so sind die Abiturbedingungen vom Prüfungsausschuss genehmigen zu lassen. In seiner Entscheidung orientiert sich der Prüfungsausschuss dabei an den in den Anhängen 1 und 2 beschriebenen Anforderungen.

4.2 Anforderungen und Bewertungskriterien für die Prüfbereiche I und II⁸

4.2.1 Prüfbereich I

⁸ Die Zuordnung von Schwierigkeiten in Geräte- und Körpertechniken orientieren sich an den „Wertungsvorschriften Gymnastik Tanz“ des DTB mit entsprechenden Fehlerkatalogen in der Fassung vom 1.1.2002.

Zeitliche Dauer der Präsentation:

Einzeldarbietung: mindestens 2 Minuten
Partnerdarbietung: mindestens 2 ½ Minuten
Gruppendarbietung: mindestens 3 Minuten

Schwierigkeitsgrad:

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Elemente aus dem Gymnastik- bzw. Tanzbereich sind den Anhang 1 und 2 zu entnehmen (Kennzeichnung des mittleren Schwierigkeitsgrades).

Komposition und Inhalt:

Da die Choreografie bereits vorgegeben ist, werden hier nur folgende Bereiche gewertet:

- Schwierigkeitsgrad
- korrekte Umsetzung der formalen Vorgaben (Bewegungsfolge, Raum, Musik).

Ausführung:

- Je nach Thematik sind Geräte- und Körpertechnik getrennt zu bewerten
- Grad der Übereinstimmung von (künstlerischem) Ausdruck und Körperhaltung mit der jeweiligen Thematik
- Grad der Übereinstimmung von Bewegung und Musik und/oder rhythmischer Begleitung
- Einhaltung der vorgegebenen Bewegungsfolge und der Raumwege
- Kooperation mit Partnerin/Partner oder mit den Gruppenmitgliedern, z. B. Synchronität oder gewollte kanonartige Einsätze.

Bewertung:

Im Prüfbereich I wird das Teilergebnis für Komposition und Inhalt mit zwei multipliziert, zum verdreifachten Teilergebnis des Bewertungsbereichs Ausführung addiert und die Summe durch fünf dividiert.

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die in den Anhängen 1 und 2 vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrades (alle mit * versehenen Fertigkeiten) gewählt werden. Dabei muss die Bewegungsfolge erkennbar sein, auch wenn die Raumwege nicht immer deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird überwiegend in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- und/oder Körpertechnik können Mängel auftreten. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei überwiegend mit der der Partnerin/ des Partners bzw. der der Gruppenmitglieder.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn die in den Anhängen 1 und 2 vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrades (alle mit * versehenen Fertigkeiten) sowohl mit der rechten als auch mit der linken Hand bzw. Seite ausgeführt werden und zusätzlich ein weiteres schwierigeres Element ausgewählt wird. Dabei muss die Bewegungsfolge gut erkennbar sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird durchgängig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- und/oder Körpertechnik dürfen zwar geringfügig Mängel auftreten, aber Ausdruck und Thematik müssen übereinstimmen. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der der Partnerin/ des Partners bzw. der der Gruppenmitglieder.

4.2.2 Prüfbereich II**Zeitliche Dauer:**

Siehe Prüfbereich I

Schwierigkeitsgrad:

Siehe Prüfbereich I.

Komposition und Inhalt:

- Schwierigkeitsgrad
- Choreografie:
 - inhaltliche Aspekte (Auswahl, Vielfalt und Originalität sowie Reihung der gymnastischen bzw. tänzerischen Elemente)
 - räumliche Aspekte (Auswahl und Reihung der Raumwege und Raumfiguren)
 - Interpretation von Musik oder rhythmischer Begleitung, Ausnutzung von Höhepunkten/Akzenten in der Musik und/oder Schaffen von Kontrasten
 - Verbindung von Sequenzen.

Ausführung:

Siehe Prüfbereich I

Bewertung:

Das Teilergebnis für Komposition und Inhalt sowie das Teilergebnis für Ausführung sind gleichwertig.

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die in den Anhängen 1 und 2 vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrades (alle mit * versehenen Fertigkeiten) gewählt werden. Die Choreografie selbst kann jedoch in inhaltlicher, räumlicher und musikalischer Hinsicht wenig Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Bewegungsfolge erkennbar sein, auch wenn die Raumwege nicht immer deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird überwiegend in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- und/oder Körpertechnik können Mängel auftreten. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei überwiegend mit der der Partnerin/ des Partners bzw. der der Gruppenmitglieder.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn die in den Anhängen 1 und 2 vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrades (alle mit * versehenen Fertigkeiten) sowohl mit der rechten als auch mit der linken Hand bzw. Seite ausgeführt werden und zusätzlich ein weiteres schwierigeres Element ausgewählt wird. Die Choreografie sollte Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Bewegungsfolge gut erkennbar sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird durchgängig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- und/oder Körpertechnik dürfen zwar geringfügig Mängel auftreten, aber Ausdruck und Thematik müssen übereinstimmen. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der der Partnerin/ des Partners bzw. der der Gruppenmitglieder.

4.3 Gesamtbewertung

Prüfbereich I und Prüfbereich II sind gleichwertig.

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs I zum Teilergebnis des Prüfbereichs II addiert, die Summe durch zwei dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

Anhang 1) Anforderungen im Fertigungsbereich für Gymnastik mit traditionellen und „ungewöhnlichen“ Handgeräten.

Anmerkung: Alle Fertigkeiten sind am Ort (unterschiedliche Ebenen) und in der Fortbewegung auszuführen.

Gymnastik mit traditionellen Handgeräten		Gymnastik mit „ungewöhnlichen“ Handgeräten		
B a n d	S e i l	R e i f e n	B a l l ⁹	„ungewöhnlichen“ Handgeräten
<u>Kreisen</u> (auch Fortbew.) - Vertikalebene seitl.: vw*, rw* – auch mit Richtungswechsel - Vertikalebene frontal* - Achterkreise re*, li*, Mühlachterkreis ohne und mit Bandende gefasst - Horizontalkreise über dem Kopf re, li <u>Schlangen und Spiralen*</u> : am Ort und in der Fortbewegung vw, rw, re, li, horizontal und vertikal, am Boden und in der Luft <u>Werfen und Fangen</u> vw, ohne und mit gefasstem Band - Überspringen/ Überlaufen des Bandes bei Kreisen und Schlangen	<u>Kreisen:</u> (auch Fortbew.) - Vertikalebene seitl.: vw*, rw* - Vertikalebene frontal* - Achterkreis re, li, Mühlachterkreis - Horizontalebene mit „Ein- und Aussteigen“ <u>Seildurchschlag:</u> - an Ort* - in der Fortbewegung* vw*, rw, sw, mit Rhythmuswechsel <u>Seilstopp:</u> Seil zweifach gefasst, Vertikalebene <u>Wicklung:</u> z.B. um den Körper <u>Werfen und Fangen:</u> - eines Seilendes vor dem Körper - des ganzen Seils	<u>Zwirbeln</u> am Boden* <u>Rollen am Boden:</u> vw*, vw mit Effet („Bumerang“) <u>Schwingen und Kreisen:</u> - Pendelschwünge: vertikal seitlich*, frontal* - Achterkreise: vw, re, li - Horizontalkreise über dem Kopf: re, li <u>Rotieren an Körperteilen:</u> - um die Taille - vertikal um eine Hand vw, rw <u>Werfen und Fangen:</u> - mit Rotation um den Reifemittelpunkt* - mit Rotation (rw) um die Querachse <u>Durchschlagen und Überspringen des Reifens:</u> sw* und vw	<u>Prellen*</u> : - an Ort: beidh., re, li - in der Fortbewegung: re, li <u>Werfen und Fangen</u> (mit der Handfläche) am Ort: beidh*, re*, li*, - seitl, frontal, über Kopf - vw* <u>Balancieren und Führen im Stand und am Boden:</u> - Achterkreis horizontal - Mühlachterkreis (Spirale) im Stand <u>Rollen am Körper:</u> Ausführung freigestellt	Falls „ungewöhnliche“ Handgeräte wie z. B. Frisbee-Scheibe, Regenschirm, Tamburin, Stuhl, Tuch benutzt werden, dürfen diese nicht nur als „Show-Effekte“ eingesetzt, sondern traditionelle Gerätetechniken müssen auf sie übertragen werden.
Für 05 Notenpunkte: alle mit * versehenen Fertigkeiten.				

⁹ Für männliche Prüflinge ist ein springender Medizinball von 2 kg zu verwenden.

Anhang 2.1 Anforderungen¹⁰ im Fertigungsbereich für Jazztanz, Modern Dance/Moderner Tanz¹¹, Standard- und lateinamerikanische Tänze

Jazztanz	Modern Dance/Moderner Tanz
<ul style="list-style-type: none"> - Isolation von Körperzentren Arme und Beine in Parallel- und Oppositionsausführung* - Contraction und Release der Körpermitte* - Ausführung der oben genannten Fertigkeiten: als Motion* oder Lokomotion (Jazzwalks*, Grundformen der Fortbewegung in jazztypischer Haltung,* jazztypische Sprünge, Drehungen in in Collapsehaltung, Falls) - Häufiger Wechsel von expressiven Posen in Verschiedenen Ebenen - Choreografie: Kontraste zwischen Einzeltänzer/in und Gruppe sowie Gruppen untereinander. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ganzkörperbewegung mit Basiselementen des Klassischen Balletts: Battements jeté vw, rw;* Attitude; Arabesque - zeitweise Aufgabe des Gleichgewichts zugunsten eines Wechsels von stabilem und labilem Gleichgewicht - Contraction und Release (Atmung)* - Expressive Bewegungen unter Einbeziehung von Arm- und Beinbewegungen* - Wechsel der Tanzebenen - Fortbewegungen (s. auch Gymnastik ohne Handgerät): Pas de bourrée; halbe und ganze Drehungen (Schrittdrehung* und einbeinige Drehung auf halber Spitze und ganzem Fuß); Sprünge mit einbeinigem Absprung (Laufsprung,* Drehsprung) - einbeiniger Stand
<p>Für 05 Notenpunkte müssen alle mit * versehenen Elemente und 1 - 2 Wechsel in verschiedenen Ebenen vorhanden sein.</p>	<p>Für 05 Notenpunkte müssen alle mit * versehenen Elemente vorhanden sein.</p>

¹⁰ Detaillierte Bewertungskriterien für Jazztanz und Modern Dance/Moderner Tanz finden sich in den „Wertungsvorschriften Gymnastik und Tanz“ des DTB.

¹¹ Eine eindeutige Definition dieser Tanzform ist wegen der unterschiedlichen Stilrichtungen nicht möglich. Modern Dance/Moderner Tanz wird hier als Synthese von expressionistischem Tanz und klassischem Ballett (ohne Spitzentechnik) verstanden, ohne Einengung auf bestimmte Modern-Dance-Techniken (Graham-, Limon-Technik oder neuere Tanzformen wie z. B. Kontaktimprovisation oder Contemporary Dance).

Anhang 2.2 Anforderungen im Fertigungsbereich für *Standard- und Lateinamerikanische Tänze*¹²

Standard-Tänze	Lateinamerikanische Tänze
<p><u>Langsamer Walzer:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechtsdrehung* - Geschlossene Übergänge* - Linksdrehung* - Rechtskreisel - Außenseitlicher Wechsel - Wischer und Chassé <p><u>Quickstep</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vierteldrehungen 1-4* - Seit-chassé* - Vorwärtskreuzschritt* - Unterdrehte Kreiseldrehung - Die V6 - Chassé Linksdrehung; Gelaufene Linksdrehung <p>Für 05 Notenpunkte müssen alle mit * versehenen Elemente vorhanden sein und der jeweilige Tanz im Takt und Grundrhythmus ausgeführt werden.</p>	<p><u>Cha-Cha-Cha:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic Movement* (Grundschritt) - Fan (Fächer) ; Alemana* (Drehung an der Hand) - Hand to Hand* (Wischer) - New York* (Promenaden) - Spot Turns (Platzdrehungen) - Three Cha-Cha-Chas Forward (Drei Cha-Cha-Chas vorwärts) <p><u>Jive:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fallaway-Rock* (Rückfall-Grundschritt) / Link Rock* (Ketten-Grundschritt) - Platzwechsel von rechts nach links*; Platzwechsel von links nach rechts* - Hand- und Platzwechsel - American Spin - Stop and Go - Rolling of the Arm <p>Für 05 Notenpunkte müssen alle mit * versehenen Elemente vorhanden sein und der jeweilige Tanz im Takt und Grundrhythmus ausgeführt werden.</p>

¹² Detaillierte Bewertungskriterien für Standard- und Lateinamerikanische Tänze finden sich in den „Bewertungsrichtlinien Tanzsport“ des DTV

5. Bewegungsfeld „Fahren, Rollen, Gleiten“

Die Prüfung umfasst Aufgabenstellungen aus zwei Prüfbereichen. Folgende Kombinationen sind möglich:

- Prüfbereich I und Prüfbereich II: Rudern
- Prüfbereich I und Prüfbereich II: Kanufahren
- Prüfbereich I und Prüfbereich II: Inline-Skating
- Prüfbereich I: Inline-Skating und Prüfbereich II: Inline-Hockey

5.1 Rudern

5.1.1 Prüfbereich I: Rudertechnik

Der Prüfbereich I besteht aus einer Überprüfung der Rudertechnik im Skullen und im Riemenrudern. Dabei liegt der Schwerpunkt auf der Überprüfung der Technik des Skullens.

Das Riemenrudern nimmt unter methodisch-didaktischen Gesichtspunkten der Vermittlung der Rudertechnik, auch zeitlich, einen geringeren Anteil ein, orientiert sich an der Grobform des Bewegungsablaufes und fließt deshalb mit geringerer Gewichtung in die Bewertung ein.

5.1.1.1 Technik des Skullens

Die Überprüfung der Skulltechnik wird grundsätzlich im Renneiner (Kunststoffeiner bzw. Rennskiff) durchgeführt. Folgende Prüfungsteile müssen durch den Prüfling nach vorheriger Bekanntgabe der Aufgabenstellung zusammenhängend absolviert werden:

- **selbstständiges Einsteigen** und **Ablegen** vom Steg;
- **alle erforderlichen Kurskorrekturen** durch Versteuern sind grundsätzlich ohne Hilfe von außen (z.B. durch Zuruf) vorzunehmen;
- **vorwärts Rudern** über eine Strecke (ca. 500 m) **in gleichmäßig zügigem Tempo**;
- **Wenden (lange Wende)** um eine Markierung (z.B. Boje);
- **Anfahren** und **vorwärts Rudern** über mind. 100 m;
- optisch **deutlich erkennbare Temposteigerung** über 10 Schläge;
- ruhige Ruderschläge als Übergang zum **Abstoppen des Bootes aus der Fahrt**;
- 5 Schläge **rückwärts Rudern** (langer Rollweg);
- **Abstoppen** und **Wenden** (kurze oder lange Wende frei wählbar);
- **Anfahren** und **selbstständiges Anlegen** am Steg, anschl. selbstständiges **Aussteigen**.

Die Beobachtungsmerkmale für die Bestandteile der Techniküberprüfung „Skullen“ können dem Bewertungsbogen (vgl. Anhang) entnommen werden. Die Nichteinhaltung eines gleichmäßigen Tempos beim vorwärts Rudern sowie eine nicht deutlich erkennbare Frequenzerhöhung bei der Temposteigerung führen zu Abwertungen im Bereich „Bewegungsablauf des Skullens“.

5.1.1.2 Technik Riemenrudern

Die Bootsklasse für diese Überprüfung ist aus den klassischen Riemenbooten frei wählbar. Die Besetzung von Mannschaften erfolgt unmittelbar vor der Prüfung durch den Prüfer.

Die Beobachtungsmerkmale und Bewertungskriterien für die Bestandteile der Techniküberprüfung „Riemenrudern“ können dem Bewertungsbogen im Anhang entnommen werden.

Für die Durchführung der Überprüfung haben die Mannschaften eine Distanz von ca. 500 m zu durchrudern.

5.1.2 Langstreckenrudern (auf Zeit)

Die Schülerinnen und Schüler wählen eine Langstrecke über 3000 m, 4000 m oder 6000 m (so weit möglich) aus. Die Strecke ist im Skiff (Kunststoffeiner bzw. Rennskiff) bzw. im Riemen-Zweier o. Stm. (Rennboot) zurückzulegen.

Bei fließendem Gewässer bzw. deutlichem Windeinfluss ist eine Wende zur Streckenhälfte vorzusehen.

Für die Wende wird auf die Endzeit ein Bonus von 30 Sekunden gutgeschrieben.

Die Bewertung erfolgt mit Hilfe einer durch die Fachkonferenz Sport festzulegenden Bewertungstabelle auf der Grundlage der verbindlichen Schwellenwerte für eine ausreichende und eine gute Bewertung (05 und 11 Notenpunkte). Bei der Festlegung der Bewertungsvorgaben sind die äußeren Bedingungen (v.a. Strömungsgeschwindigkeit, Wind, Schiffsverkehr o.ä.) ausreichend zu berücksichtigen. Es wird empfohlen, für verschiedene Bedingungen unterschiedliche Bewertungstabellen rechtzeitig vor der Abiturprüfung vorzubereiten.

Verbindlicher Schwellenwert für eine ausreichende und eine gute Bewertung (05 und 11 Notenpunkte) des Langstreckenruderns auf Zeit:

	Notenpunkte	3000 m	4000 m	6000 m
Schülerinnen	05	20:15	27:00	41:15
	11	17:00	23:00	35:40
Schüler	05	19:00	25:15	39:00
	11	15:20	20:30	31:45

Sollten die äußeren Bedingungen eine Überprüfung der Langstrecke auch an einem festzusetzenden Ersatztermin auf dem Wasser nicht zulassen, so kann **im Ausnahmefall ersatzweise** eine Überprüfung auf dem Concept II-Ruderergometer durchgeführt werden (Distanz 4000 m).

Verbindlicher Schwellenwert für eine ausreichende und eine gute Bewertung (05 und 11 Notenpunkte):

Notenpunkte	Schülerinnen	Schüler
05	24:30	22:30
11	20:40	18:45

Hinweise für die Einstellungen des Ruderergometers:

- der Windwiderstand am Ergometer kann frei gewählt werden;
- empfohlene Display-Einstellungen:
Meter / Schlagfrequenz / Aktuelle Zeit für 500 m / Durchschnittszeit 500 m

5.2 Gesamtergebnis

Bei der Ermittlung des Gesamtergebnisses der Abiturprüfung Rudern wird folgende Gewichtung zugrunde gelegt:

Im Prüfbereich I wird das Teilergebnis Rudertechnik Skullen mit zwei multipliziert und zum Teilergebnis des Bewertungsbereichs Rudertechnik Riemenrudern addiert.

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs II - Langstreckenrudern (auf Zeit) - mit zwei multipliziert, zum gewichteten Teilergebnis des Prüfbereichs I addiert, die Summe durch fünf dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

Bewertungsbogen „Rudertechnik – Skullen“:

Prüfungsaufgabe	Beobachtungsmerkmal	Erf (4)	Tw. erf. (2)	N. erf. (0)	Bemerkungen
<i>Selbstständiges Einsteigen und Ablegen</i>	Griffe werden mit einer Hand gegriffen, freie Hand am Boot; Wasserseitiger Fuß auf dem Trittbrett; direktes Hinsetzen und Befestigen der Füße am Stemmbrett; Ablegen ohne fremde Hilfe.				
<i>Lange Wende</i>	Griffe am Bauch; ein Skull wird rückwärts gedreht, das andere bleibt flach; beide Hände werden heckwärts geführt und dabei wird lang nach vorne gerollt; senkrechtes Blatt flachdrehen und das andere Blatt normal senkrecht stellen; durchziehen mit beiden Händen und dabei durchrollen; Wechsel des Ablaufes bis das Boot um 180° gewendet wurde.				
<i>Abstoppen aus der Fahrt</i>	Blätter flach aufs Wasser legen; zunächst leicht ankanten (Fahrt wird verlangsamt); senkrecht stellen beider Skulls im Wasser (Abstoppen des Bootes).				
<i>Rückwärts rudern</i>	Beine gestreckt, Griffe/Hände am Körper; Skulls werden entgegengesetzt senkrecht gestellt und ins Wasser gestellt; Wegdrücken beider Hebel, dabei nach vorne rollen; flach drehen der Blätter am Ende der langen Rollbewegung.				
<i>Kurskorrekturen</i>	Alle Kurskorrekturen (Steuern etc.) werden rechtzeitig selbstständig ausgeführt.				
<i>Anlegen und Aussteigen</i>	Ausrichten des Bootes im spitzen Winkel zum Steg; lockeres Anfahren an den Steg, rechtzeitiges Stoppen mit dem wasserseitigen Skull; aussteigen (siehe einsteigen – Umkehr der Bewegungsfolge).				
<i>Bewegungsablauf Skullen</i> *	Übereinstimmung mit dem Bewegungsleitbild (vgl. Überblick Bewegungsleitbild „Skullen“)	Punktzahl aus dem Bogen „Bewegungsleitbild Skullen“:			

* Die Nichteinhaltung eines gleichmäßigen Tempos beim vorwärts Rudern sowie eine nicht deutlich erkennbare Frequenzerhöhung bei der Temposteigerung führen zu Abwertungen im Bereich „Bewegungsablauf des Skullens“.

Maximal erreichbare Punktzahl: - 6 x 4 Punkte = 24 Punkte „Bootsmannöver“
- 6 x 4 Punkte = 24 Punkte „Bewegungsleitbild“
somit maximal 48 Punkte.

Der verbindliche Schwellenwert für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) ist erreicht, wenn eine Gesamtpunktzahl von 24 Punkten aus der Bewertung der Bootsmanöver und des Bewegungsablaufs Skullen erreicht werden.

Der verbindliche Wert für eine gute Bewertung (11 Notenpunkte) wird bei einer Gesamtpunktzahl von 36 Punkten erreicht.

Erreichte Gesamtpunktzahl: _____ Bewertung des Prüfungsteils: _____ Notenpunkte: _____

Anhang: Bewegungsleitbild „Skullen“

- Grundsatz: - die rechte Hand befindet sich näher am Körper als die linke Hand;
 - die rechte Hand befindet sich unter der linken Hand.

Darstellung	Phase	Bewegungsbeschreibung/-merkmale
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	Hintere Umkehr/ Ausheben <u>Bewertung</u> Erfüllt (4) Tw. erf. (2) Nicht erf. (0)	Nach dem Ausschleichen der vollgetauchten Blätter erfolgt das senkrechte Ausheben mit anschließendem Flachdrehen der Blätter. ... Sobald die Blätter vom Wasser frei sind, beginnt das „Händeweg“. Der Oberkörper (OK) folgt unmittelbar der Heckwärtsbewegung der Innenhebel. Die Hände werden bis über die Knie geführt, die Schultern folgen den Händen. Das fließende Vorführen des Innenhebels unter Mitnahme des Oberkörpers vollzieht sich in gleicher Geschwindigkeit wie das Heranführen des Innenhebels im Endzug.
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	Frei- lauf/Vorrollen <u>Bewertung</u> Erfüllt (4) Tw. erf. (2) Nicht erf. (0)	Sobald sich die Schultern über bzw. vor dem Rollsitze und die Hände über den Knien befinden, beginnt mit fließendem Übergang das Rollen. ... Der Rollsitze wird durch gleichmäßiges Heranziehen der Füße an das Stemmbrett bewegt. Die Innenhebel werden in gleichmäßigem Abstand zur Bordwand in die Auslage geführt. Die Arme werden weit geöffnet und dabei die Innenhebel weit um die Dolle geführt. Der Übergang von der Freilaufphase zur vorderen Umkehr ist fließend (ohne Ruck) zu gestalten.
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	Vordere Um- kehr/ Wasserfassen <u>Bewertung</u> Erfüllt (4) Tw. erf. (2) Nicht erf. (0)	Das Wasserfassen beginnt mit den bereits senkrecht gestellten Blättern. Mit Abschluss der Rollbewegung ist die OK-Vorlage erreicht und die Unterschenkel stehen in etwa senkrecht. Das Wasserfassen erfolgt ohne zeitliche Verluste (z.B. durch einen Luftschlag). Die Blätter werden blattbreit ins Wasser getaucht. Der/die Ruderinnen und Ruderer sind beim Fassen fest zwischen Rollsitze und Stemmbrett „eingespannt“.
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	Vorderzug <u>Bewertung</u> Erfüllt (4) Tw. erf. (2) Nicht erf. (0)	Der Durchzug beginnt mit gleichzeitigem Öffnen des Hüft- und Kniewinkels bei natürlich gestreckten Armen. Die Zugbewegung des Innenhebels (bis zum Körper) erfolgt geradlinig. Die Innenhebelbeschleunigung erfolgt durch zügiges Öffnen des Knie- und Hüftwinkels über einen langen gemeinsamen Arbeitsweg.
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	Mittelzug <u>Bewertung</u> Erfüllt (4) Tw. erf. (2) Nicht erf. (0)	Kurz bevor die Hände die Knie passieren, beginnt das aktive Anbeugen der Arme. Die Bein Streckung wird erst nach der Dolle abgeschlossen. Der Armzug wird unterstützt durch ein Zurücknehmen der Schultern. Die Ellbogen werden dicht am Körper geführt, Handgelenk und Unterarme bilden eine Gerade.
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	Endzug <u>Bewertung</u> Erfüllt (4) Tw. erf. (2) Nicht erf. (0)	Der Oberkörperschwung endet bei einer leichten (aber deutlich erkennbaren) OK-Rücklage (ca. 120°). Die Blätter werden im Wasser gezogen bis zum Ausheben; dementsprechend gestaltet sich die Innenhebelgeschwindigkeit (aktiv beschleunigtes Heranziehen der Hände bis unmittelbar vor den Körper).

Hinweise zur Bewertung:

- Erfüllt: Alle Bewegungskriterien werden richtig bzw. mit unbedeutenden Abweichungen ausgeführt.
 Teilweise erfüllt (Tw. erf.): Ein bis max. 50 % der aufgeführten Bewegungskriterien werden mit Mängeln ausgeführt. Die ganzheitliche Bewegung wird durch diese Fehler nicht „zerstört“.
 Nicht erfüllt (Nicht erf.): Mehr als 50 % der genannten Bewegungskriterien werden mit Mängeln ausgeführt.

Bewertungsbogen Rudertechnik „Riemenrudern“

Darstellung	Phase	Bewegungsmerkmale	Voll erf.(4)	Teilw. erf.(2)	Nicht erf.(0)
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	<i>Hintere Umkehr/ Ausheben</i>	Hände unmittelbar vor dem OK; senkrechtes Ausheben des Blattes; direktes Flachdrehen des Blattes; OK in leichter Rücklageposition; flüssiges „Händeweg“; aktives Mitnehmen des OK; natürliche Streckung der Arme.			
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	<i>Freilauf/ Vorrollen</i>	Blatt frei vom Wasser vorführen; OK wird vor den Rollsitze gebracht; Anrollen, wenn Hände die Knie passieren; Beginn der Drehbewegung in der Schulterachse (Außenschulter folgt dem Hebel); gleichmäßiges Rollen ohne Geschwindigkeitsspitzen; kein seitliches Abknicken des OK.			
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	<i>Vordere Umkehr/ Wasserfassen</i>	Blatt steht vor dem Wasserfassen senkrecht; Blatt wird blattbreit eingetaucht; aktives Anheben der Hände ohne vorheriges Absenken (Luftschlag); „Einspannen“ des OK; Außenschulter mind. auf Höhe der Innenschulter.			
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	<i>Vorderzug</i>	Blatt voll getaucht; Durchzug mit senkrechter Blattführung; rasches, gleichmäßiges Öffnen des Kniewinkels; öffnen des Hüftwinkels durch „Einhängen“ des OK.			
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	<i>Mittelzug</i>	Blatt voll getaucht; Durchzug mit senkrechter Blattführung; aktiver Armzug bei Passieren der Knie; Unterstützung des Armzugs durch den OK-Schwung;			
Abbildungen wurden für die Vorlage herausgenommen	<i>Endzug</i>	Blatt voll getaucht; Durchzug mit senkrechter Blattführung; Arme/Handgelenke bilden eine Gerade; OK „begleitet“ den aktiven Armzug; Streckung der Beine hinter der Dolle; aktives Heranziehen der Hände bis unmittelbar vor den Körper;			
	<i>Mannschaftliche Zusammenarbeit</i>	Während des Durchzugs/Vorrollens synchrone OK-/Blattarbeit			
	<i>Hand-Hebelführung</i>	Außenhand am Griffende – Innenhand zwei handbreit zur Dolle entfernt; Hebel wird mit den Fingergliedern geführt.			

Maximal erreichbare Punktzahl: 8 x 4 = 32 Punkte.

Der verbindliche Schwellenwert für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) gilt für das Erreichen einer Gesamtpunktzahl von 16 Punkten.

Der verbindliche Wert für eine gute Bewertung (11 Notenpunkte) gilt für das Erreichen einer Gesamtpunktzahl von 24 Punkten.

5.2 Kanufahren

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Prüfungscurriculum von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde. Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien müssen sich an den Vorgaben der Prüfung in den Prüfbereichen I und II des Ruderns orientieren!

5.3 Inline-Skating

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Prüfungscurriculum von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde. Wenn Inline-Skating alleiniger Prüfungsinhalt im Bewegungsfeld „Fahren, Rollen, Gleiten“ ist, umfasst die Prüfung eine Sprint- und eine Ausdauerleistung sowie eine Technikdemonstration.

5.4 Inline-Hockey

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Prüfungscurriculum von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde. Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien müssen sich am Prüfbereich III der Zielschusspiele orientieren!

6 Bewegungsfeld „Mit/Gegen Partner kämpfen“

Die Prüfung umfasst entweder Aufgabenstellungen aus dem Bereich „Judo“ oder „Ringern“ oder „Fechten“.

6.1 Judo

Die Überprüfung erfolgt in drei verschiedenen Prüfbereichen mit unterschiedlichen Beobachtungsschwerpunkten.

Im Prüfbereich I werden Stand- und Bodentechniken überprüft.

Im Prüfbereich II kann der Prüfling entweder eine Handlungskette und eine Spezialtechnik demonstrieren oder es kann eine Mini-Kata (Judochoreographie) gezeigt werden.

Im Prüfbereich III muss ein Randori gezeigt werden.

Die Teilergebnisse der drei Prüfbereiche sind gleichwertig.

Alle Prüfungsteile werden mit einem kooperierenden Partner durchgeführt, der zu den körperlichen Eigenschaften und dem technischen Niveau des Prüflings „passt“. Ausgelassene Prüfungsinhalte werden mit „Null Punkten“ bewertet.

Weibliche und männliche Prüflinge werden gleichbehandelt. Der Prüfling legt dem Fachprüfungsausschuss für jeden Prüfbereich eine schriftliche Skizze der zu prüfenden Techniken (bei der Mini-Kata ist darüber hinaus der gesamte Ablauf zu skizzieren) vor. Jede Technik kann gegebenenfalls wiederholt werden, wobei der bessere Versuch gewertet wird.

6.1.1 Prüfbereich I

Standtechniken

Überprüfung technischer Fertigkeiten

Partnerverhalten	Lösungen
------------------	----------

1. Uke schiebt und/oder kommt vor 2. Uke zieht und/oder geht zurück 3. Uke bewegt sich seitwärts 4. Aus Ukes Kreisbewegung	Zu jedem Partnerverhalten sind zwei unterschiedliche Wurftechniken, also acht verschiedene Würfe zu demonstrieren, wobei zwei dieser Techniken beidseitig auszuführen sind.
---	---

Der Prüfling wird in den Situationen 1 bis 4 jeweils als Uke und Tori bewertet, so dass hier auch die Falltechnik beobachtet und bewertet werden muss. Dabei muss gewährleistet sein, dass alle Falltechniken (rückwärts, seitwärts rechts / links mit und ohne Aufstehen sowie freier Fall rechts/links) demonstriert werden.

Gegebenenfalls sind einzelne Fallübungen gesondert zu zeigen.

Bodentechniken

Überprüfung technischer Fertigkeiten unter vorgegebenen Standardsituationen des Bodenkampfes. Dabei sollen keine fertigen Techniken vorgeführt, sondern ein Weg zur Lösung der Standardsituationen (Prozessorientierung hinsichtlich geeigneter Techniken) gezeigt werden. Überprüft werden acht unterschiedliche Bodentechniken gegen die Standardsituationen Bank und Bauchlage sowie Klammer in Ober- und Unterlage. Beim Herausarbeiten unterschiedlicher Bodentechniken (Haltegriff, Hebel) aus Standardsituationen des Bodenkampfes unter Berücksichtigung des Gegnerverhaltens (Wenn-Dann-Situationen) sollen grundlegende Handlungsmuster der Bodenarbeit erkennbar werden.

Bsp.: Haltegriffe

- *Stütze fixieren oder wegnehmen*
- *wechseln von Rotationsachsen*
- *Aktion – Reaktion*
- *unter den Schwerpunkt kommen*
- *Einsatz des eigenen Körpergewichts*
- *Achsenkontrolle*
- *Kontrollpunkte nacheinander wechseln*

(Lippmann, Ralf: Skript zur Fachübungsleiter-/Trainer-C-Ausbildung Judo 2001, S. 8. Weitere Kriterien zur Bewertung der Techniken finden sich in dieser Verbandsveröffentlichung.)

Standardsituation	Lösungen
1. Mindestens 1 Angriff von vorn 2. Mindestens 1 Angriff von hinten/oben 3. Mindestens 1 Angriff von der Seite 4. Beinklammer	Aus 1-3 müssen zwei unterschiedliche Halte-techniken und zwei unterschiedliche Hebel-techniken erarbeitet werden. Anwenden und Lösen einer Beinklammer.

Bewertung

Die gezeigten Judotechniken sind unter Berücksichtigung der vorgegebenen Situationen zu bewerten.

Folgende Bewertungskriterien sind zu beachten:

- Qualität der Bewegungsausführung, der Bewegungstechnik und Haltung (auch in der Fall-technik)
- sichere und präzise Ausführung
- dynamische Ausführung und adäquate Krafteinsätze
- situationsadäquate Technikauswahl
- werden grundlegende Prinzipien des Judo beachtet?

Die Bewertung richtet sich darüber hinaus nach der Auswahl der Techniken, wobei als verbindlicher Schwellenwert für eine ausreichende Leistung (05 Notenpunkte) mindestens die Auflagen der Gelbgurtprüfung (bezogen auf Standtechniken) sowie der Orangegurtprüfung (bezogen auf Boden- und Falltechniken) in der Grobform erfüllt sein müssen.

11 Notenpunkte werden erzielt, wenn die Auflagen der Gelbgurtprüfung (bezogen auf Standtechniken) sowie die der Orangegurtprüfung (bezogen auf Boden- und Falltechniken) dynamisch aus verschiedenen Bewegungsvorgaben in der Feinform demonstriert werden können. 11 Notenpunkte können auch dann erreicht werden, wenn die Techniken aus einem höheren Gurniveau in befriedigender Qualität der Bewegungsausführung demonstriert werden.

Es soll vermieden werden, dass Prüflinge Techniken eines Gurniveaus wählen, die sie nicht sicher beherrschen, und damit Verletzungsrisiken in der Prüfungssituation eingehen würden.

Die Teilergebnisse der Standtechniken und Bodentechniken sind gleichwertig.

6.1.2 Prüfbereich II

Im Prüfbereich II kann der Prüfling entweder eine Handlungskette und eine Spezialtechnik demonstrieren oder eine Judo choreographie entwerfen und in Form einer Mini-Kata vorführen.

Demonstration einer Handlungskette aus dem Bereich Standtechnik

Unter den Begriff Handlungskette (oder Wurfkette) soll hier eine Verbindung bzw. zweckmäßige Aneinanderreihung elementarer judospezifischer Aktionen gefasst werden.

Bsp.: Den Griff des Gegners lösen, eine Griffüberlegenheit 2:1 oder 2:0 herstellen, mit einer Finte den Angriff vorbereiten, mit der Haupttechnik angreifen, Werfen und sofort in die Bodenarbeit übergehen.

Folgende Elemente sind zu berücksichtigen:

- Kumi kata (Fassart)
- Kuzushi (Angriffsvorbereitung)
- Tsukuri (Angriffsdurchführung)
- Kake (Angriffsvollendung).

Der Schwerpunkt liegt dann auf der Weiterführung des Angriffs (Abwehr, Neutralisation, Weiterführung) mit mindestens einer zweiten Technik.

Demonstration einer Spezialtechnik aus dem Bereich Standtechnik

Die Spezialtechnik soll eine wettkampfnaher Lösung einer Bewegungsaufgabe sein, die den Dispositionen des Judoka Rechnung trägt. Die Spezialtechnik muss für Gegner schwer berechenbar und schwer zu vereiteln sein. Sie soll:

- zu den physischen Voraussetzungen des Prüflings passen
- hohe Wirksamkeit in der Anwendung zeigen und auch gegen defensive Gegner erfolgreich sein
- variabel vorbereitet und weitergeführt werden können
- zwingend sein und Kontermöglichkeiten des Gegners erschweren
- gegen den größten Teil der potentiellen Gegner geeignet sein und Möglichkeiten der Weiterführung bei Misslingen des Angriffs bieten.

Bewertung

Die Handlungskette sowie die Spezialtechnik verlangen eine wettkampfnaher Anwendung judospezifischer Handlungsmuster und somit eine wirksame Verbindung der dem Unterricht erwachsenen Judotechniken.

Unter Berücksichtigung der angegebenen Punkte sind folgende Bewertungskriterien zu beachten:

- Qualität der Bewegungsausführung
- Qualität der Bewegungstechnik und Haltung
- sichere und korrekte Ausführung
- dynamische Ausführung
- situationsadäquate Technikauswahl
- Kreativität
- wirksame Bewegungsverbindungen.

Bezogen auf die Demonstration einer Handlungskette sind 05 Notenpunkte dann erreicht, wenn die sinnvolle Weiterführung in einer Folgetechnik erkennbar wird.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn der Ausführung der Handlungskette angemessene vorbereitende Aktionen (Griff lösen - 2:1 oder 2:0 Griffdominanz erarbeiten) vorausgehen und diese dynamisch demonstriert werden.

Bezogen auf die Demonstration einer Spezialtechnik sind 05 Notenpunkte dann erreicht, wenn die gewählte Technik (die Auswahl muss vor der Ausführung dem Prüfer kurz begründet werden) den körperlichen Voraussetzungen des Tori gerecht wird.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn der sicheren, korrekten und dynamischen Ausführung der Spezialtechnik angemessene vorbereitende Aktionen (Griff lösen - 2:1 oder 2:0 Griffdominanz erarbeiten) vorausgehen. Im Kontext von Wenn-Dann-Situationen sollen hier ansatzweise unterschiedliche Bewegungsvorgaben / Wettkampfsituationen (gleicher oder gegengleicher Griff, aktiver / defensiver Gegner, abgebeugter Gegner etc.) berücksichtigt werden.

Die Teilergebnisse der Handlungskette und der Spezialtechnik sind gleichwertig.

Mini-Kata (Judo choreographie)

In einer Kata soll Judo als System der Erziehung wider gespiegelt werden. Dazu gehört, dass die Prinzipien Ji ta kyo ei (moralisches Prinzip) und Sei ryoku zen yo (technisches Prinzip) deutlich werden.

Es soll vom Prüfling eine **eigene** Mini-Kata zu einem judospezifischen Thema konzipiert werden.

Der Aufbau der Kata soll sich an Kampfabläufen (stilisierter Zweikampf mit Angriff und Verteidigung) orientieren. In ihr müssen mindestens 5 Judotechniken sinnvoll aneinander gereiht sein. Die Mini-Kata muss zu Beginn der Prüfung in schriftlich ausgearbeiteter Form vorgelegt und ggf. mündlich erläutert werden.

Die Kata wird von Uke und Tori gemeinsam demonstriert und sollte ca. 3 Minuten dauern.

Hauptmerkmale für die Güte einer Mini-Kata sind Ausstrahlung und Gesamteindruck

Im Einzelnen können die folgenden Beobachtungs- und Bewertungskriterien zu Grunde gelegt werden:

- Erscheinungsbild (z.B. Zeremoniell)
- Körperhaltung (z.B. Atmung, Kontakt, Greifen, Fassen, Schrittbewegungen, Kampfstellungen)
- Raumaufteilung (z.B. Symmetrie der Kata-Achsen)
- Bewegungsabläufe (z.B. Synchronität, Beschränkung auf das Wesentliche, fließende Ausführung, adäquate Krafteinsätze, richtiges Aufstehen und Abstandsausgleich)
- Technik (z.B. adäquate Technikauswahl)
- Ausführung (z.B. Beherrschung und erkennbare Phasen der einzelnen Technik, Verdeutlichung der Prinzipien der einzelnen Technik).

Das Teilergebnis zur Bewertung der Komposition und des Inhalts wird verdreifacht, zu dem mit sieben multiplizierten Teilergebnis zur Bewertung der Ausführung addiert, die Summe durch

zehn dividiert und dann gerundet.

Der verbindliche Schwellenwert für eine ausreichende Bewertung (05 Notenpunkte) wird erreicht, wenn Komposition und Inhalt der Mini-Kata dem gewählten judospezifischem Thema gerecht werden und Techniken der Gelbgurtprüfung zu Grunde gelegt werden. Die Choreografie selbst kann jedoch in inhaltlicher und räumlicher Hinsicht wenig Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Bewegungsfolge (Körperhaltung, Synchronität mit den Bewegungen des Partners) erkennbar sein. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei ansatzweise mit der des Partners/der Partnerin.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn Komposition und Inhalt der Mini-Kata dem gewählten judospezifischem Thema gerecht werden und mindestens Techniken der Grüngurtprüfung zu Grunde gelegt werden. Die Choreographie sollte Vielfalt und Originalität aufweisen. Insgesamt muss die Bewegungsfolge gut gekoppelt sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der des Partners/der Partnerin. In der Ausführung dürfen zwar geringfügig Mängel auftreten, aber Ausdruck und Thematik müssen übereinstimmen.

6.1.3 Prüfbereich III

Im Prüfbereich III muss ein Randori gezeigt werden.

Beim **Randori** soll eine wettkampfnaher Demonstration mit niedriger Intensität / geringem Kraft-einsatz von Uke und Tori gezeigt werden, so dass Tori seine Techniken durchsetzen kann. Die Prüfer können das Technikrepertoire durch Aufgabenrandori einschränken, so dass die Prüflinge ihre Demonstration kontrolliert ausführen.

Bodenrandori

aus dem Kniestand mit dem Ziel, den Gegner zu dominieren und mit Kontroll- und Hebeltechniken wertbare Bodentechniken zu erarbeiten. Nach einer Ippontechnik wird das Bodenrandori selbstständig aus dem Kniestand fortgesetzt.

Dauer: 4 min.

Beobachtungs- und Bewertungskriterien

Die Technik soll funktional und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- präzise Technikausführung
- unterschiedliche Technikansätze
- Techniken zur rechten und zur linken Seite
- Kontroll- und Hebeltechniken
- Kontertechniken (sowohl positiv als auch negativ)
- Anwendung von Kombinationen und Finten
- Nutzen der körperlichen Gegebenheiten

Der Kampfstil soll offensiv und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- kontrollierte Technikausführung
- gute Verkettungen
- den Gegner ständig bedrängen – Einsatz der Körpermasse
- schnelles Suchen und Durchsetzen einer Griffüberlegenheit
- schnelles Suchen und Finden einer günstigen Ausgangssituation für Bodentechniken

Kampfgeist:

- Ausnutzung von Angriffshandlungen auch bei technischer und konditioneller Überlegenheit des Gegners
- konditioneller Status des Prüflings
- kein Nachlassen der Kampfgeschwindigkeit und Häufigkeit der Technikansätze gegen Ende der Kampfhandlung

Effektivität:

- Ippon Absicht
- Anzahl und Qualität der Wertungen.

Standrandori

mit dem Ziel, den Gegner zu werfen und in die Bodenlage zu bringen, um in der Folge mit Kontroll- und Hebeltechniken wertbare Bodentechniken zu erarbeiten. Nach einer Ippontechnik wird das Randori selbstständig aus dem Stand fortgesetzt.

Dauer: 4 min.

Beobachtungs- und Bewertungskriterien

Die Technik soll funktional und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- präzise Technikausführung
- variable Technikansätze
- Techniken zur rechten und zur linken Seite
- sowohl Eindreh- als auch Fußtechniken
- Kontertechniken (sowohl positiv als auch negativ)
- Anwendung von Kombinationen und Finten
- Nutzen des Übergangs in die Bodenlage

Der Kampfstil soll offensiv und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- kontrollierte Technikausführung
- gute Beinarbeit und Hüfteinsatz in den Angriffsbewegungen und der Verteidigung
- den Gegner ständig bedrängen
- schnelles Suchen und Durchsetzen einer Griffüberlegenheit
- schnelles Suchen und Finden einer günstigen Ausgangssituation für Wurfansätze

Kampfgeist:

- Ausnutzung von Angriffshandlungen auch bei technischer und konditioneller Überlegenheit des Gegners
- konditioneller Status des Prüflings
- kein Nachlassen der Kampfgeschwindigkeit und Häufigkeit der Technikansätze gegen Ende der Kampfhandlung

Effektivität:

- Ippon Absicht
- Anzahl und Qualität der Wertungen

Die Bewertung des Randori orientiert sich an folgendem Fachbuch des Verbandes: *Referat DJB-Workshop Schulsport/Breitensport 09/2001 Bad Gögging, K. Kessler: Beobachtungs- und Bewertungskriterien.*

05 Notenpunkte sind erzielt, wenn in den demonstrierten Randori je fünf wertbare Techniken aus realistischen Ausgangssituationen mit entsprechender Angriffsvorbereitung, Angriffsdurchfüh-

rung und Angriffsvollendung gezeigt werden.

Für 11 Notenpunkte muss darüber hinaus in beiden Randori durch den Einsatz situativ angemessener und erfolgversprechender Handlungsketten eine deutliche kämpferische Dominanz erzielt werden.

6.1.4 Gesamtergebnis:

Die Teilergebnisse in den Prüfbereichen I, II und III werden addiert, die Summe wird durch drei dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

6.2 Ringen

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Prüfungscurriculum von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde.

Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien müssen sich an den Vorgaben der Prüfung in den Prüfbereichen I, II und III des Judo orientieren!

6.3 Fechten

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Prüfungscurriculum von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde.

Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien müssen sich an den Vorgaben der Prüfung in den Prüfbereichen I, II und III des Judo orientieren!

7. Bewegungsfeld „Spielen“

Allgemeine Festlegungen

Die praktische Abiturprüfung in den Sportspielen erfolgt in drei Prüfbereichen. Diese Untergliederung soll sicherstellen, dass spielrelevante Anforderungen mit unterschiedlichen Komplexitätsstufen berücksichtigt werden und einer differenzierten Bewertung zugänglich gemacht werden können.

Im **Prüfbereich I** werden jeweils die spielbestimmenden sportartspezifischen Techniken überprüft und bewertet, die bei der Überprüfung in möglichst variablen Anwendungssituationen, aber in der Regel ohne aktive Gegnereinwirkung demonstriert werden sollen.

Im **Prüfbereich II** werden schwerpunktmäßig die individualtaktischen und gruppentaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben überprüft.

Im **Prüfbereich III** wird schwerpunktmäßig das sportartspezifische Zielspiel als komplexes Mannschaftsspiel überprüft.

In die Bewertung des Prüfbereichs II können auch Aspekte des Prüfbereichs I, in die Bewertung des Prüfbereichs III auch Aspekte des Prüfbereichs II mit einfließen.

Richtwerte für die Prüfungsdauer (bezogen auf den einzelnen Prüfling):

Prüfbereich I: ca. 10 – 15 Minuten;

Prüfbereich II: ca. 15 – 20 Minuten;

Prüfbereich III: ca. 20 Minuten.

Zwischen den Prüfbereichen muss dem Prüfling angemessene Gelegenheit zur Erholung gegeben werden.

Weitere Ausführungen und Hinweise zur Bewertung finden sich jeweils in den Ausführungen zu den Spielen.

Für alle Spiele muss zur Ermittlung der Gesamtpunktzahl für jeden Prüfbereich eine Punktzahl ermittelt werden.

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs II und das Teilergebnis des Prüfbereichs III jeweils mit zwei multipliziert, zum Teilergebnis des Prüfbereichs I addiert, durch fünf dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Notenpunkten.

Zielschusspiele Basketball, Fußball, Handball, Hockey

und

Mehrkontakt-Rückschlagspiel Volleyball

Im Folgenden werden die Anforderungen in den oben genannten Sportspielen gemeinsam dargestellt, wobei sportspielspezifische Merkmale zugrunde gelegt werden.

Zur Veranschaulichung des Prüfungskonzepts werden jeweils am Beispiel des Sportspiels Basketball der Prüfungsablauf und die Beobachtungs- und Bewertungsschwerpunkte detailliert aufgeführt. Für die anderen Sportspiele ist bei der Konzeption der Prüfung analog zu verfahren.

Prüfbereich I: Techniküberprüfung

Im Prüfbereich I werden die spielbestimmenden Techniken der Zielschusspiele und des Mehrkontakt-Rückschlagspiels Volleyball überprüft. In der folgenden Übersicht sind diese sportspielbezogen aufgelistet:

Basketball	Fußball	Handball	Hockey	Volleyball
Dribbling/Finten	Dribbling/Finten	Dribbling/Finten	Dribbling (Vorhand, Rückhand, Vorhand – Seitführen)	Oberes Zuspiel - frontal im Stand - im Sprung - rückwärts (über Kopf)
Passen und Fangen	Passen und Ballkontrolle Flanke Kopfballstoß	Passen und Fangen	Umspielen (rechts/ links) Passen und Ballannahme Schiebepass (Vorhand, Rückhand) Schlenzen Annahme (Vorhand, Rückhand)	Unteres Zuspiel - frontal - seitlich Angriffsschlag frontal - Angriffsschlag von außen - Angriffsfinte
Korbwürfe	Torschüsse	Torwürfe	Torschüsse	Aufschlag - frontal von oben als Tennisaufschlag oder als Flutteraufschlag
Rebound	Tackling Rempeln/Abblocken des Balls (Abwehrverhalten bei der Ballannahme der Gegenspielerin/des Gegenspielers und beim Zusammenspiel)	Blocken des Balls Antizipieren		- frontal von unten
Fußarbeit	Springen (Kopfballabwehr)	Annehmen/ Übergeben/Übernehmen		Abwehrtechniken - Einerblock - Rutschbagger oder Hechtbagger oder Baumstammrolle

In jedem Zielschussspiel und im Volleyball haben sich die in den Tabellen aufgeführten sportart-spezifischen Techniken etabliert, die bei der Überprüfung in möglichst variablen Anwendungssituationen, aber in der Regel ohne aktive Gegnereinwirkung demonstriert werden sollen. Diese sollen entweder

- in Parcoursform

oder

- in technikbezogenen Komplexformen

überprüft werden. Eine Überprüfung in isolierten Einzeltecknikkontrollen unter Verwendung quantitativer Bewertungen (Treffer zählen) ist nicht zulässig.

Der Parcours soll in mittlerem bis schnellem Tempo, jeweils in Abhängigkeit von dem zu bewältigenden Teilelement absolviert werden, wodurch eine variable Anwendungssituation gewährleistet ist. Sicherheit und Präzision bei der Realisierung des Parcours sollen, im Sinne der Spielidee, absolute Priorität haben. Der Parcours muss von jedem Prüfling zweimal absolviert und dabei jeweils dreifach durchlaufen werden.

Beispiel für eine Techniküberprüfung in Parcoursform:

Zielschussspiel Basketball

Technikparcours

1. Von der Freiwurflinie (FWL) Ball ans Brett (linke Hälfte) werfen und rebounden
2. Outletpass zum Mitspieler an der verlängerten FWL/Seitenauslinie
3. Ballannahme im Laufenden und Dribbling bis zur Dreierlinie
4. Täuschung und Handwechsel vor "Gegner" (Hütchen)
5. Druckwurf- oder Unterhand-Korbleger
6. Ball holen und Dribbling zur Außenlinie des rechten Spielfeldes
7. Slalomedribbling um vier "Gegner" (Hütchen) mit aufgabenadäquatem Handwechsel bis zur Mittellinie
8. Dribbling mit anschließendem Stopp und Sprungwurf an der FWL.

Im Detail können dabei als Grundlage für die Technikbewertung folgende Beobachtungsschwerpunkte gesetzt werden:

- **Rebound:** Fangen mit beiden Händen im höchsten Punkt; stabile, beidbeinige Landung; Ballsicherung; schneller erster Pass
- **Ballannahme:** Fangziel anzeigen; Beachtung der Schrittfehlerregel
- **Dribbling:** Handwechsel (Ballführung gegnerfern); Blick weg vom Ball
- **Täuschung:** Richtungswechsel; Handwechsel unterhalb Kniehöhe
- **Korbleger:** einbeiniger Absprung nach Zweierrhythmus; beidhändiges Hochführen des Balles; Hand hinter bzw. unter dem Ball beim Wurf; Landung unter dem Korb
- **Slalomedribbling:** Außenhand (Gegner) dribbelt; tiefes Dribbling
- **Stopp:** Eintaktstopp oder Zweitaktstopp; Beachtung der Schrittfehlerregel
- **Sprungwurf:** Absprung vertikal; Wurf im oder kurz vor dem höchsten Punkt; Wurfarmstreckung; Handgelenkeseinsatz; Ballrotation; beidbeinige Landung; Offensiv-Rebound.

Sofern als Prüfungsorganisation die **technikbezogene Komplexform** (vgl. Einkontakt-Rückschlagsspiel Tennis) der Parcoursform vorgezogen wird, müssen auch hier alle grundlegenden Bewegungsformen demonstriert werden, wobei die gewählten **technikorientierten Aufgabenstellungen** spielbezogene variable Anwendungssituationen beinhalten müssen.

Die Aufgabenstellungen sollen in einem mittleren bis schnellen Tempo, jeweils in Abhängigkeit des zu bewältigenden Teilelements, absolviert werden, wodurch eine variable Anwendungssituation gewährleistet ist. Sicherheit und Präzision sollen bei der Realisierung, im Sinne der Spielidee, absolute Priorität haben. Jede technikbezogene Komplexform muss von jedem Prüfling mindestens sechsmal demonstriert werden.

Bewertung für den Prüfbereich I in den Zielschusspielen und im Mehrkontakt-Rückschlagspiel Volleyball

Die Bewertung der Technikausführung orientiert sich an folgenden Beobachtungsschwerpunkten:

- Bewegungspräzision
- ein angemessenes Bewegungstempo
- Bewegungsfluss, der sich durch fließende Übergänge von einer Bewegungsphase zur anderen auszeichnet
- eine zweckmäßige Bewegungskoppelung, im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf
- eine Bewegungskonstanz, die auf eine ausreichende Stabilität in der Ausprägung der Technik hinweist.

Darüber hinaus müssen die Knotenpunkte (vgl. Beispiel Basketball) der sportartspezifischen Techniken in den Bereichen

Ballannahme / Ballkontrolle / Ballweitergabe

Tor- bzw. Korbabschluss / Angriffsschlag

Dribbling bzw. Führen des Balles / Zuspiel

ausgeprägt sein.

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in Ansätzen automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gewisse Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in hohem Maße automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gute Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

Prüfbereich II: Sportspielspezifische Überprüfung taktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten in spielnahen Situationen

Im Prüfbereich II werden schwerpunktmäßig die individualtaktischen und gruppentaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben überprüft. In der folgenden Übersicht sind diese sportspielbezogen aufgelistet:

Basketball	Fußball	Handball	Hockey	Volleyball
Einhaltung der Spielregeln				
Taktik beim Angriffsspiel			Taktik bei Verteidigung und Gegenangriff	
mit dem Ziel Korberfolg: Befreien (Cutting) Give and Go Back-Door Blocken Floor Balance Korbwurf eine Überzahl schaffen	mit dem Ziel Torerfolg: Dribbeln, Passen, Anbieten und Freilaufen, Ballkontrolle, Tor-schuss, Kopfball-spiel, Flanken eine Überzahl schaffen	Mit dem Ziel Torerfolg: Dribbeln, Passen, Anbieten und Freilaufen, Ballkontrolle, Tor-chancen her-ausspielen, Tor-wurf eine Überzahl schaffen	mit dem Ziel Torerfolg: Dribbeln, Passen, Anbieten und Freilaufen, Ballkontrolle, Tor-chancen her-ausspielen, Tor-schuss eine Überzahl schaffen	Aufschlagen: <ul style="list-style-type: none"> • Aufschlagen mit dem Ziel, den gegnerischen Angriffsaufbau zu erschweren und damit die eigene Verteidigung zu entlasten bzw. direkte Punkte zu erzielen Feldabwehr und Block: <ul style="list-style-type: none"> • Verteidigen mit dem Ziel, in seinem Feldabwehrbereich den Bodenkontakt des Balls zu verhindern und den Ball möglichst auf den Zuspieler oder hoch in die Feldmitte zu spielen • Bälle in Netznähe direkt blocken bzw. bei Bällen fern vom Netz den Feldbereich abdecken bzw. „Ohne Block-Situationen“ erkennen Komplexe Feldabwehrsituation: <ul style="list-style-type: none"> • Ausgangsstellungen und Spielpositionen der Feldabwehr- und Blockspieler, Angriffsaufbau aus der Feldabwehr
Taktik beim Abwehrspiel			Taktik bei Annahme und Angriff	
mit dem Ziel der Balleroberung: Blocks bekämpfen Aushelfen (Verteidigungs-Rotation) Kommunikation Ausblocken beim Rebounden Doppeln	mit dem Ziel der Balleroberung: Abwehr gegen Dribbler, Gegner bei der Ballannahme stören, Zusammenspiel verhindern, Kopfballabwehr	mit dem Ziel der Balleroberung: Gegner bei der Ballannahme stören, annehmen	Mit dem Ziel der Balleroberung: Abwehr gegen den Ballführenden Gegner bei der Ballannahme stören, Zusammenspiel verhindern	Annahme, Zuspiel und Angriff: <ul style="list-style-type: none"> • Annahme mit dem Ziel, hoch und genau auf den Zuspieler zu spielen • Zuspielen mit dem Ziel der präzisen Weiterleitung des Balls auf den ausgewählten Angreifer mit den besten Möglichkeiten zum Punktgewinn • Angreifen mit dem Ziel, den direkten Punkt zu erzielen oder den Angriffsaufbau des Gegners zu stören Komplexe Annahmesituation: Annahme des Aufschlags alleine oder im 2er Riegel; Formen des Angriffsaufbaus aus der Annahme
Umschalten von Abwehr auf Angriff			Umschalten von Abwehr auf Angriff und umgekehrt	
Umschalten von Angriff auf Abwehr				

Beispiel aus dem Sportspiel Basketball:

Spiel 1 : 1 oder 2:1 auf 1 Korb

Angreifer steht zwischen FWL und Dreierlinie; Verteidiger steht mit dem Ball zwei Meter entfernt zwischen Angreifer und Korb; Verteidiger passt zum Angreifer; Angreifer kann Werfen oder zum Korb durchbrechen oder (bei 2:1) zum Mitspieler passen; nach Korberfolg wechselt der Ball; nach Offensiv - Rebound wird unmittelbar weitergespielt; nach Defensiv - Rebound startet das Spiel an der Ausgangsposition mit Angriff für den Rebounder.

Spiel 3 : 3 auf 1 Korb

Zwei Flügelspieler und ein Aufbauspieler; Start an der Mittellinie; nach Korberfolg wechselt der Ball; nach Offensiv - Rebound wird unmittelbar weitergespielt; nach Defensiv - Rebound startet das Spiel an der Ausgangsposition mit Angriff für die Rebounder.

Im Detail können dabei als Grundlage für die Bewertung der individual- und gruppentaktischen Anforderungen folgende **Beobachtungsschwerpunkte** gesetzt werden:

Angriff:

- Täuschungen; Entscheidungen (Durchbruch bei Aufrücken und Wurf bei Absinken des Verteidigers); Korbwurfarten; Pass; Rebound; Cuts; direkte Blocks; Gegenblocks; Gleichgewicht (Balance).

Verteidigung:

- Angreifer hat noch nicht gedribbelt: Verteidigungsgrundstellung; Füße bewegen (Quiver); Abstand; eine Hand zum Ball;
- Angreifer dribbelt: Verteidigungsgrundbewegungen zwischen Ball und Korb;
- Angreifer hat Dribbling beendet: Verteidigungsgrundstellung zwischen Ball und Korb; Aufrücken zum Angreifer; aktives Stören mit den Händen beim Wurf, Doppeln; Gleichgewicht (Balance).

▪

Darüber hinaus sollen folgende Beobachtungsschwerpunkte berücksichtigt werden:

- **Allgemein:** Spielregeln; Fairness; Einsatz; Situationserkennung (Spielübersicht); Einsatz des richtigen gruppentaktischen Mittels; Entscheidungen (Nutzen von Wurf- oder Durchbruchchancen)
- **Befreien:** Tempowechsel und/oder Richtungswechsel (Cutting)
- **Give and Go:** Schneiden auf der Ballseite zum Korb; Täuschung vor dem Schneiden und dem Pass
- **Back-Door:** Schneiden hinter dem Rücken; vgl. Give and Go
- **Positionen auffüllen (Floor Balance):** Die Positionen der Flügelspieler und des Aufbau-spielers sollen immer situationsadäquat besetzt sein.
- **Aushelfen:** Stellung der "ballfernen" Verteidiger (Helpside-Verteidiger) auf der Korb-Korb-Linie; Hilfe beim Durchbruch auf der Ballseite
- **Kommunikation:** Information; Signale
- **Wurfschirm:** Absinken des Verteidigers.

Im **Sportspiel Fußball** sind folgende Realisierungsbedingungen geeignet:

Spielform 1:1 oder 1:2 oder 2:1 auf 2 Feldtore mit Torhüter oder über Linien im Wettkampftempo; Feldgröße ca. 25 x 25 Meter oder 27 x 15 Meter und

Spielform in Überzahlsituation (6:4 oder 5:2) und Unterzahlsituation (3:5 oder 4:6) auf 2 Feldtore mit Torhüter und halber Feldgröße.

Im **Sportspiel Handball** sind folgende Realisierungsbedingungen geeignet:

Spielformen 1:1 mit Anspieler auf abgegrenztem Spielfeld mit Torhüter (1 Tor)
und
Spielformen 2:2, 3:3 , 4:4 bzw. Überzahlspiel 2:1, 3:2 , 4:3 auf begrenztem halben Spielfeld mit
Torhüter
und
Spiel 3:3 auf Kleinfeld (Halle quer) mit Torhüter, 2 x 10 Min 1. Halbzeit Manndeckung, 2.
Halbzeit Raumdeckung.

Im **Sportspiel Hockey** sind folgende Realisierungsbedingungen geeignet:

Überzahlspiele (2:1, 3:1, 3:2) auf ein Tor mit Torwart

und

Unterzahlspiele (1:2, 1:3, 2:3) auf ein Tor mit Torwart

und

Spielformen von 1:1 (auf 4 Kleinfeldtore von je 2 Meter Breite; 10 Meter x 10 Meter Spielflä-
che) bis 5:5 auf zwei Tore mit Torwart.

Im **Mehrkontakt-Rückschlagspiel Volleyball** sind folgende Realisierungsbedingungen geeig-
net:

Kleinfeldspielform 2:2 oder 3:3 (z.B. 2 Vorder-/ 1 Hinterspieler), in der die Positionsrotation und
der Wechsel des Aufschlagrechtes vorher festgelegt werden (z.B. das Aufschlagrecht wechselt
immer nach fünf Aufschlägen);

Feldgrößen:

2:2: entweder ½ Volleyballfeld oder 6 x 6 Meter;

3:3 ca. 7 x 7 Meter.

Jeder Prüfling muss in diesem Prüfbereich in individual- und gruppentaktischen Anforderungen
mit mindestens zwei Spielformen überprüft werden, wobei jeweils Funktionen in Angriff und
Abwehr zu übernehmen sind.

Bewertung für den Prüfbereich II in den Zielschussspielen und im Mehrkontakt- Rückschlagspiel Volleyball

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Qualität der getroffenen „Was?- (taktische Fähigkei-
ten) und Wie?- (taktische Fertigkeiten) Entscheidungen“ ausreicht, um die Aufgabenstellungen
bei einem mittleren Spieltempo kontrolliert und situativ angemessen durchzuführen.

Grundsätzlich müssen dabei folgende sportspielübergreifenden Anforderungen ansatzweise ein-
gelöst werden:

- praktische Umsetzung der Spielregeln
- Durchführung positionsgebundener Aufgabenstellungen in Angriff und Abwehr
- situationsadäquater Einsatz der technischen Fertigkeiten
- situationsadäquate Auswahl und situationsadäquater Einsatz taktischer Fähigkeiten und
Fertigkeiten
- Sicherheit und Schnelligkeit der Situationswahrnehmungen
- Qualität der Verbindungen zwischen Situationswahrnehmungen (Ball, Gegner, Mitspie-
ler, Spielfeld, Tor/Korb/Netz) und eigener Stellung
- Erkennen und Korrigieren falscher Entscheidungen
- Einsatz- und Laufbereitschaft.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Qualität der getroffenen „Was?- (taktische Fähigkei-
ten) und Wie?- (taktische Fertigkeiten) Entscheidungen“ so gut ist, dass die Aufgabenstellungen
bei einem hohen Spieltempo kontrolliert und situativ angemessen durchgeführt werden können.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst
werden.

Prüfbereich III: Spiel

Im Prüfbereich III werden schwerpunktmäßig die mannschaftsspieltaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben überprüft. In der folgenden Übersicht sind diese sportspielbezogen aufgelistet:

Basketball	Fußball	Handball	Hockey	Volleyball
Einhaltung der Spielregeln				
Spielsysteme				
Mannschaft- / Spieltaktik im Angriff				Mannschaft- / Spieltaktik
mit dem Ziel Korberfolg: <ul style="list-style-type: none"> - schnelles Umschalten von Verteidigung auf Angriff (Transition); - Schnellangriff; - Übergang zum Positionsangriff; - Positionsangriff gegen Mann-Mann-Verteidigung; - Positionsangriff gegen Ball-Raum-Verteidigung 	mit dem Ziel Torerfolg: <ul style="list-style-type: none"> - im Spielverlauf; - nach Spielunterbrechungen (Standardsituationen); - spezielle spieltaktische Maßnahmen (z.B. Pressing) 	mit dem Ziel Torerfolg: <ul style="list-style-type: none"> - im Spielverlauf; - nach Spielunterbrechungen (Standardsituationen); - spezielle spieltaktische Maßnahmen (z.B. nach vorgezogener Verteidigung) 	mit dem Ziel Torerfolg: <ul style="list-style-type: none"> - im Spielverlauf; - nach Spielunterbrechungen (Standardsituationen); - spezielle spieltaktische Maßnahmen 	Annahmesituation: <ul style="list-style-type: none"> - Annahmeriegel (z.B. 4er - oder 5er-Riegel); - 4:2 Zuspielsystem (mit oder ohne Läufer), Spielaufbau über Position 3 oder 2; Feldabwehrsituation: <ul style="list-style-type: none"> - Feldabwehrsystem 6 hinten oder 6 vorne; - Gruppenblockbildung
Mannschaft- / Spieltaktik in der Abwehr				
mit dem Ziel der Balleroberung: <ul style="list-style-type: none"> - Umschalten von Angriff auf Verteidigung; - Stoppen des Schnellangriffs; - Mann-Verteidigung einschl. Doppeln; - Ball-Raum-Verteidigung; - Ausblocken beim Rebounden 	mit dem Ziel der Balleroberung - siehe Angriff	mit dem Ziel der Balleroberung - siehe Angriff	mit dem Ziel der Balleroberung - siehe Angriff	

*Beispiel Sportspiel **Basketball:***

5:5 auf 2 Körbe (wettkampfspezifische Feldgröße)

Im Spiel 5 gegen 5 soll jeder Prüfling seine Spielpositionen in Abwehr und Angriff frei wählen können; er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Aufgrund der Vielfalt der im Basketball praktizierten Spielsysteme (-kombinationen) und der unterschiedlichen Vorerfahrungen der Mitspielerinnen bzw. Mitspieler muss im Prüfbereich III ein System gewählt werden, das von der Mehrzahl der Spielerinnen bzw. Spieler und Prüflinge umgesetzt werden kann.

Folgende Beobachtungsschwerpunkte sollen gesetzt werden:

- **Umschalten:** Schneller Angriff nach Ballerhalt durch Rebound, Abfangen, Einwurf
- **Schnellangriff:** Rebound, schneller Outlet-Pass, Besetzen der „Spuren“ und Passen nach vorne, Trailer, Safety
- **Übergang zu Positionsangriff:** Organisierte Aufstellung nach Abbruch des Schnellangriffs
- **Positionsangriff gegen Mann-Mann-Verteidigung und Ball-Raum-Verteidigung:** Einnehmen und Ausfüllen einer Spielposition in einem festgelegten Angriffssystem
- **Umschalten von Angriff auf Verteidigung:** Floor -Balance im Angriff, Schnelles Sprinten in die Verteidigung.

Sportspiel Fußball

Spiel 7:7 auf 2 Tore mit Torhütern zwischen den beiden 16-Meter-Linien des Spielfeldes oder

Spiel 11:11 auf 2 Tore mit Torhütern auf dem Großfeld.

Im Spiel 7 gegen 7 und Zielspiel 11 gegen 11 sollte jeder Prüfling seine Spielpositionen in Abwehr und Angriff frei wählen können; er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Aufgrund der Vielfalt der im Fußball praktizierten Spielsysteme und der unterschiedlichen Vorerfahrungen der Mitspielerinnen bzw. Mitspieler muss für den Prüfbereich III ein System gewählt werden, das von der Mehrzahl der Spielerinnen bzw. Spieler und Prüflinge umgesetzt werden kann (z.B. 4:3:3 oder 3:5:2 im Zielspiel). Eine Zuordnung (Pärchenbildung) wird in diesem Kontext empfohlen.

Das Torhüterspiel bleibt für den Prüfling ausgeschlossen.

Sportspiel Handball

Spiel 7:7

Jeder Prüfling sollte seine Spielpositionen in Abwehr und Angriff frei wählen können. Es sollen verschiedene Spielsysteme zur Anwendung kommen (z.B. Abwehr 6:0, 3:2:1 oder 5:1, Angriff 3:3, 4:2).

Der Wechsel der Spielsysteme kann aus dem Spiel heraus erfolgen, wenn dies aus taktischen Gründen erforderlich ist, ansonsten wird ein Wechsel in der Halbzeitpause vorgenommen.

Das Torhüterspiel bleibt für den Prüfling ausgeschlossen.

Sportspiel Hockey

Spiel 6:6 auf 2 Tore mit Torhütern auf dem Halbfeld

oder

Spiel 5:5 auf 2 Tore mit Torhütern in der Halle (Hallenhockey).

Im Spiel 6 gegen 6 oder 5 gegen 5 soll jeder Prüfling seine Spielpositionen in Abwehr und Angriff frei wählen können; er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Aufgrund der Vielfalt der im Hockey praktizierten Spielsysteme und der unterschiedlichen Vorerfahrungen der

Mitspielerinnen bzw. Mitspieler muss für den Prüfbereich III ein System gewählt werden, das von der Mehrzahl der Spielerinnen bzw. Spieler und Prüflinge umgesetzt werden kann.

Das Torhüterspiel bleibt für den Prüfling ausgeschlossen.

Volleyball

Spiel 6:6, wobei in einem festgelegten Spielsystem vorgegebene Spielpositionen (Block, Zuspiel, Feldabwehr) eingenommen und ausgefüllt werden müssen. Jeder Prüfling kann seine Funktion frei wählen, er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Dabei ist ein Zuspiel- und Abwehrsystem zu wählen, das von der Mehrzahl der Spielerinnen bzw. Spieler umgesetzt werden kann.

Analog zur Vorgehensweise im Basketball sind bezogen auf diese Sportspiele sportspielspezifische Beobachtungsschwerpunkte zu setzen.

Bewertung für den Prüfbereich III in den Zielschusspielen und im Mehrkontakt-Rückschlagspiel Volleyball

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die (Haupt-) Beobachtungsschwerpunkte erkennen lassen, dass ein kontrolliertes und situatives (Mit-)Spielen möglich ist.

Grundsätzlich müssen dabei folgende sportspielübergreifende Anforderungen ansatzweise eingelöst werden:

- praktische Umsetzung der Wettkampffregeln
- Einnehmen und Ausfüllen einer Spielposition in einem festgelegten Spielsystem
- Teilnahme am sicheren Aufbauspiel und situationsgerechtes Anbieten und Freilaufen bzw. Einnehmen der Feldpositionen
- situationsangemessenes Spiel in einer Deckung/Feldabwehr
- situationsangemessenes Verhalten bei Standardsituationen
- situationsgerechte Auswahl und Anwendung verschiedener Korbwurf-/Torschuss-/ Torwurftechniken bzw. Angriffstechniken
- Einsatz- und Laufbereitschaft.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn an fast allen Beobachtungsschwerpunkten deutlich wird, dass ein kontrolliertes und situatives Spielen auf hohem Niveau erfolgt und darüber hinaus angemessene taktische Entscheidungen getroffen werden.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

Einkontakt-Rückschlagspiele Badminton, Tennis, Tischtennis

Im Folgenden werden diese Sportspiele gemeinsam behandelt, wobei die sportspielspezifischen Merkmale zugrunde gelegt werden.

Die Überprüfung der Einkontakt - Rückschlagspiele muss alle leistungsbestimmenden Merkmale des **Einzelspiels** beinhalten. Die vom Einzelspiel abweichenden Anforderungsprofile im Doppelspiel werden im Prüfbereich I und II nicht überprüft. Der Prüfling hat jedoch im Prüfbereich III die Möglichkeit, dass **Doppelspiel** als Prüfungsgegenstand zu wählen.

Prüfbereich I: Techniküberprüfung

Im Prüfbereich I werden die spielbestimmenden Techniken des Einzelspiels der Einkontakt – Rückschlagspiele überprüft. In der folgenden Übersicht sind diese sportspielbezogen aufgelistet:

Badminton	Tennis	Tischtennis
Aufschlag	Erster und zweiter Aufschlag Return	Aufschläge mit: Unterschnitt Oberschnitt Seitschnitt
Einhaltung der Schlagposition (Körperkontrolle): <u>Überkopfschläge:</u> Clear Drop Smash	Vorhand- und Rückhand-Grundlinienschläge (einschl. Umlaufen der Rückhand)	Rückschlag Konterball mit Vorhand und Rückhand
<u>Unterhandschläge:</u> Unterhand-Clear Stop	Passierballschläge	Schupfball
<u>Seithandschläge:</u> Drive	Lobs	Blockball mit Vorhand und Rückhand
Offensivtechniken im Vorderfeld	Schmetterballspiel Stoppbälle	Vorhand-Topspin
Defensivtechniken	Flugballspiel	Defensivtechniken
Netztechniken: Spielen ans Netz, am Netz und vom Netz mit Platzierung und Täuschung		

In jedem Einkontakt–Rückschlagspiel haben sich die in der Tabelle aufgelisteten sportspielspezifischen Techniken etabliert. Sie sind bei der Überprüfung in möglichst variablen Anwendungssituationen, aber in der Regel ohne Gegnereinwirkung zu demonstrieren.

Diese sollen **in technikbezogenen Komplexformen** überprüft werden. Eine Überprüfung in isolierten Einzeltechnikkontrollen unter Verwendung quantitativer Bewertungen (Punkte zählen) ist nicht zulässig.

In den **technikbezogenen Komplexformen** müssen alle grundlegenden Bewegungsformen demonstriert werden, wobei die gewählten **technikorientierten Aufgabenstellungen** spielbezogene variable Anwendungssituationen beinhalten müssen.

Beispiel für eine technikbezogene Komplexform:

Einkontakt – Rückschlagspiel Tennis

Aufschlag - Return: Auf dosierte Aufschläge einer Zuspielerin / eines Zuspielers returniert der Prüfling circa 1 Meter hinter der Grundlinie stehend zunächst Aufschläge auf die Vorhand und anschließend auf die Rückhand. In der zweiten Stufe werden sowohl die Aufschläge als auch die Returns in ihrer Schlagrichtung cross, Feldmitte und Long-the-Line variiert. Die Zielrichtung ist lediglich durch die Länge (Spiele über die T-Linie) vorgegeben.

Im Detail können dabei als Grundlage für die Technikbewertung folgende Beobachtungsschwerpunkte gesetzt werden:

- Aufschlag:** Schlägerhaltung
- Ball(an)wurf
 - Körpereinsatz (Koordination zwischen Beinen/Rumpf/Arm)
 - Körperstreckung (beim Treffen des Balles)

- *Timing*
- *Ausschwingphase*

- Return:**
- *Angemessenheit der Reaktion auf die Aufschlagbewegung des Gegners (Beobachten des Gegners: Stellung des Schlägers zum Ball)*
 - *Split-Steps (Vorbereitungsstellung)*
 - *angemessenes (antizipierendes) Reagieren unter Beachtung der äußeren Verhältnisse (z.B. bei Teppichboden: den Winkel verkürzen, dem Ball entgegengehen)*
 - *Zeitpunkt der Rückschlagbewegung und Spielfortsetzung.*

Die Aufgaben sollen in einem mittleren bis schnellen Tempo, jeweils in Abhängigkeit des zu bewältigenden Teilelements, absolviert werden, wodurch eine variable Anwendungssituation gewährleistet ist. Sicherheit und Präzision sollen bei der Realisierung, im Sinne der Spielidee, absolute Priorität haben. Jede technikbezogene Komplexform muss von jedem Prüfling mindestens sechsmal demonstriert werden.

Bewertung für die Techniküberprüfung (Prüfbereich I) in den Einkontakt-Rückschlagspielen Badminton, Tennis, Tischtennis

Die Bewertung der Technikausführung orientiert sich an folgenden Beobachtungsschwerpunkten:

- Bewegungspräzision
- angemessenes Bewegungstempo
- Bewegungsfluss, der sich durch fließende Übergänge von einer Bewegungsphase zur anderen auszeichnet
- zweckmäßige Bewegungskoppelung im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf
- Bewegungskonstanz, die auf eine stabile Ausprägung der Technik hinweist.

Darüber hinaus müssen die Knotenpunkte der sportartspezifischen Techniken in den Bereichen **Schlagtechniken (Ausholbewegungen, Treffpunkt)**

Stellung zum Ball (Schlagposition)

ausgeprägt sein.

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in Ansätzen automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gewisse Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in hohem Maße automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gute Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

Prüfbereich II: Sportspielspezifische Überprüfung taktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten in spielnahen Situationen

Im Prüfbereich II werden schwerpunktmäßig die individualtaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportartspezifischen Vorgaben überprüft. In der folgenden Übersicht sind diese sportspielbezogen aufgelistet:

Badminton	Tennis	Tischtennis
Einhaltung der Spielregeln		
Offensiv-Taktik		
Schlagkombinationen im Angriffsspiel (Vorderfeld: Spiel ans Netz; am Netz; vom Netz)	offensives Grundlinienspiel Netzangriffsspiel	Schlagkombinationen im Angriffsspiel
Defensiv-Taktik		
Defensivspiel (Hinterfeld: Grundlinienspiel mit dem Ziel, Druck zu entwickeln)	defensives Grundlinienspiel	Blockspiel Ballonabwehr
Umschalten von Abwehr auf Angriff		

Beispiel aus dem Einkontakt-Rückschlagsspiel Tennis:

Die im Folgenden genannten Spielformen orientieren sich an der Strukturierung dieses Bereichs.

z.B. Dritter Schlag, Returnentscheidung, Winkelspiel:

Im Detail können dabei als Grundlage für die Bewertung der individualtaktischen Anforderungen folgende **Beobachtungsschwerpunkte** gesetzt werden:

- den ersten Aufschlag druckvoll spielen
- den zweiten Aufschlag lang auf den Körper des Gegners spielen
- den Return nach dem zweiten Aufschlag druckvoll (Long-the-Line) spielen
- die Rückhand umlaufen
- Grundschläge druckvoll, mit Vorwärtsdrall, aus früher Schlagposition, häufig Long-the-Line spielen
- das Spielfeld mit Schlägen kurz-cross öffnen
- bei gegnerischen "Notschlägen" zwischen Winner, Stop oder Topspin-Volley wählen
- aus der Defensive häufig Topspin-Lob einsetzen.

z.B. Kick und Volley, Returnblock, Attacke, Pressing:

Im Detail können dabei als Grundlage für die Bewertung der individualtaktischen Anforderungen folgende **Beobachtungsschwerpunkte** gesetzt werden:

- den zweiten Aufschlag mit ähnlicher Härte und hohem Risiko spielen wie den ersten
- Serve and Volley nach 1. und 2. Aufschlägen zumeist auf die Rückhand spielen
- den ersten Volley in den freien Raum oder gegen die Laufrichtung schlagen
- den offensiven Return eventuell mit Netzangriff spielen
- eine vorgezogene Grundlinienposition aufnehmen
- Angriffschance erkennen und provozieren
- Angriffsschläge vorrangig Richtung Rückhand spielen.

z.B. „Schlafwagen“, Positionsspiel, Borg-Verteidigung:

Im Detail können dabei als Grundlage für die Bewertung der individualtaktischen Anforderungen folgende **Beobachtungsschwerpunkte** gesetzt werden:

- den Aufschlag sicher ins Feld schlagen
- den Return in die Mitte oder cross spielen
- Position weit hinter der Grundlinie
- Grundschläge höher über das Netz schlagen
- Rückhand-Slice gegenüber Topspin bevorzugen
- Long-the-Line-Schläge meiden
- Variationen meiden.

Im **Einkontakt – Rückschlagspiel Badminton** sind Spielformen mit folgenden Schwerpunkten geeignet:

- Schlagkombinationen bestehend aus Aufschlag, Clear, Drop- und Unterhandclear
- Schlagkombinationen für Angriffsschläge
- Schlagkombinationen für Schläge „links vom Kopf“
- Schlagkombinationen für Rück- und Seithandschläge.

Jeder Prüfling muss in diesem Prüfbereich in mindestens zwei Spielformen überprüft werden.

Bewertung für den Prüfbereich II in den Einkontakt-Rückschlagspielen Badminton, Tennis, Tischtennis

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Qualität der getroffenen „Was?- (taktische Fähigkeiten) und Wie?- (taktische Fertigkeiten) Entscheidungen“ ausreicht, um die Aufgaben bei einem mittleren Spieltempo kontrolliert und situativ durchführen angemessen zu bewältigen.

Grundsätzlich müssen folgende sportspielübergreifenden Anforderungen ansatzweise nachgewiesen werden:

- praktische Umsetzung der Spielregeln
- Durchführung positionsgebundener Aufgabenstellungen in Angriff und Abwehr
- situationsadäquater Einsatz der technischen Fertigkeiten
- Auswahl und Einsatz taktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Sicherheit und Schnelligkeit der Situationswahrnehmungen
- Qualität der Verbindungen zwischen Situationswahrnehmungen (Ball, Gegner, Mitspieler, Spielfeld, Netz) und eigener Stellung
- Erkennen und Korrigieren falscher Entscheidungen
- Einsatz- und Laufbereitschaft.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn die Qualität der getroffenen „Was?- (taktische Fähigkeiten) und Wie?- (taktische Fertigkeiten) Entscheidungen“ so gut ist, dass die Aufgabenstellungen bei einem hohen Spieltempo kontrolliert und situativ angemessen durchgeführt werden können.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

Prüfbereich III: Spiel

Im Prüfbereich III werden schwerpunktmäßig die spieltaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben überprüft. In der folgenden Übersicht sind diese sportspielbezogen aufgelistet:

Badminton	Tennis	Tischtennis
Einhaltung der Spielregeln		
Spieltaktik im Einzel		
Offensivspiel (offensives Grundspiel mit Tempowechsel / Umwandeln)	Offensives Grundlinienspiel	Offensivspiel
Defensivspiel (aus dem Grundlinienspiel Druck entwickeln) Netzangriffsspiel	Defensives Grundlinienspiel Netzangriffsspiel	Defensivspiel
Mischformen	Mischformen	Mischformen

Spieltaktik im Doppel		
Kampf um das Angriffsrecht (Hinterspieler: Smash und Drop; offensive Abwehr und Umschalten in den Angriff)	Situation: Doppelaufschlag und Spielfortsetzung	
Angriffsspiel (Druck aus dem Hinterfeld; Vorderspieler ins Spiel bringen; Feldaufteilung)	Situation: Doppelreturn und Spielfortsetzung	

Der Prüfling hat im Prüfbereich III die Möglichkeit, zwischen einer Bewertung im Einzel- oder im Doppelspiel zu wählen.

Im Einzelspiel kann jeder Prüfling seine spieltaktische Ausrichtung frei wählen. Der Prüfling muss jedoch durch einen adäquaten Spielgegner / Prüfling in die Lage versetzt werden, auf mindestens zwei der angeführten Spieltaktiken situationsadäquat reagieren zu können.

Beispiel Einkontakt – Rückschlagspiel Tennis:

Einzelspiel:

Folgende Beobachtungsschwerpunkte sollten neben der Einsatz- und Laufbereitschaft bezogen auf die in der Übersicht genannten Spieltaktiken gesetzt werden:

- *Schlagsicherheit*
- *Direkter und indirekter Punktgewinn*
- *Direkter und indirekter Punktgewinn mit dem 1. und 2. Aufschlag und/oder mit dem Return und/oder in Netznähe*
- *Direkter und indirekter Punktgewinn in den Bereichen Grundlinie, Mittel- und Vorfeld.*

Doppelspiel:

Folgende Beobachtungsschwerpunkte sollten neben der Einsatz- und Laufbereitschaft bezogen auf die in der Übersicht genannten Spieltaktiken gesetzt werden:

- *Präsentation von Angriffssystemen*
- *Abstimmung am Netz und in der Verteidigung*
- *Erkennen und Korrigieren falscher Entscheidungen.*

Bewertung für den Prüfbereich III in den Einkontakt-Rückschlagspielen Badminton, Tennis, Tischtennis

Die geeigneten Methoden der Bewertung stellen ein kriterienorientierter Paarvergleich und/oder die systematische Spielbeobachtung dar. Eine quantitative Bewertung z.B. über die Anzahl der Punkte und Fehler ist nicht zulässig.

05 Notenpunkte werden erreicht, wenn die (Haupt-) Beobachtungsschwerpunkte erkennen lassen, dass ein kontrolliertes und situatives (Mit-)Spielen möglich ist.

Grundsätzlich müssen dabei folgende sportspielübergreifende Anforderungen ansatzweise eingelöst werden:

- praktische Umsetzung der Wettkampfbregeln
- Einnehmen und Ausfüllen einer Spielposition in einem Spielsystem
- richtige Stellung zum Ball
- situationsangemessenes Bewegungen auf dem Spielfeld (Feldeinteilung) bzw. an der Platte
- situationsgerechte Auswahl und Anwendung verschiedener Schlagtechniken
- Einsatz- und Laufbereitschaft.

11 Notenpunkte werden erreicht, wenn an fast allen Beobachtungsschwerpunkten deutlich wird, dass ein kontrolliertes und situatives Spielen auf hohem Niveau erfolgt und darüber hinaus an-

gemessene taktische Entscheidungen getroffen werden.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

Endzonenspiele:

In dem Sportspiel Base-/Softball ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Prüfungscurriculum von der zuständigen Schulaufsichtsbehörde genehmigt wurde.

Die Prüfung muss sich an den beschriebenen Anforderungen der Prüfbereiche I, II und III des Bewegungsfeldes „Spielen“ orientieren!