

# Eingangstest für das Sportprofil am Otto-Hahn-Gymnasium

Für die Zulassung zum Sportprofil wird am Otto-Hahn-Gymnasium Karlsruhe seit dem Schuljahr 2006/07 eine Eingangsprüfung durchgeführt.

## 1. Teile der Eingangsprüfung

### Block 1: Sportmotorischer Test

- 30m Sprint aus dem Hochstart
- Beidarmiger Medizinballwurf
- einbeiniger Dreier-Hop
- Kastenbumeranglauf
- Klettern an Tauen
- Cooper-Test

Die Testbeschreibungen und Durchführungsbestimmungen (z.B. Ausgangsposition, Messverfahren etc.) sind im Anhang zu finden.

### Block 2: Gerätturnen

Alle Elemente des Bodenturnens werden von Jungen und Mädchen geturnt.

- Rolle vorwärts, Streck sprung mit halber Drehung, Rolle rückwärts, Handstand abrollen, Rad

### Block 3: Schwimmen

Es müssen in zwei verschiedenen Stilarten jeweils 50m auf Zeit geschwommen werden.

### Block 4: Spielfähigkeit

- Parteiball umfasst diverse Elemente wie Freilaufen, Abwehrverhalten, Passen und Fangen.

Die Feldgröße beträgt ca. 10m x 10m.

- Dribblingparcours (Aufbau und Durchführung im Anhang)

## 2. Wertung der Prüfungsteile

Die Zulassung zum Sportprofil ist grundsätzlich nur mit erfolgreich abgelegter Eingangsprüfung möglich.

Die messbaren Sportarten werden gemäß der Leistungstabellen geprüft, die nach Jahrgängen (nicht nach Alter) gewertet werden sollen. Diese Tabellen stehen allen Sportlehrern zur Verfügung und sind per Internet auch den Schülern, Eltern und allen sonstigen Interessierten zugänglich.

Diese Tabellen können im Unterricht in den Jahrgangsstufen 5 und 6 bereits Anwendung finden. Der Sportunterricht dient nicht der Vorbereitung auf den Eingangstest.

Die Bewertung beim Eingangstest erfolgt ohne eine pädagogische Komponente.

Die nicht objektivierbaren Prüfungsanteile (Gerätturnen, Parteiball) werden von allen Prüflingen vor derselben Prüfungskommission abgelegt, um eine Gleichbehandlung zu gewährleisten.

## **Gesamtwertung des Eingangstests:**

- Der sportmotorische Test muss mit Note 4 oder besser bestanden werden. Allerdings darf der Prüfling in einer Teilübung (z.B. Dreier-Hop) des sportmotorischen Tests eine Note schlechter als 4 haben.
- Die **Wertungstabelle** sieht beim sportmotorischen Test für jede Leistung eine entsprechende Punktzahl vor. Diese Punkte werden in Notenwerte gemäß der Alterstabelle umgerechnet, der Schnitt der 6 Teilaufgabennoten ergibt den Notenwert des Sportmotorischen Tests.
- Von den drei anderen Blöcken (Geräturnen, Schwimmen, Spielfähigkeit) darf nur ein Block mit einer Note schlechter als 4 abgeschlossen werden.
- Beispiel: Hat ein Schüler über 50m Freistil die Note 5 und über 50m Brust eine 6, so hat er Schwimmen schlechter als Note 4 absolviert, womit die Prüfung bestanden wäre, falls die anderen Blöcke nicht mit schlechter als 4 absolviert wurden.
- Der Schnitt aller Noten der 4 Blöcke („Endnote“) darf nicht schlechter als 2,4 sein.

## **Kaderathleten**

Auch Kaderathleten müssen die Eingangsprüfung absolvieren.

## **Quereinsteiger:**

Auch neue Schüler (Quereinsteiger durch Umzug, Schulwechsel etc.) müssen den Sporteingangstest absolvieren.

Im Einzelfall (z.B. Zuzug im November) müssen auch individuelle Regelungen gefunden werden können.

## **Sonstiges:**

Für Verletzte besteht Attestpflicht, auch wenn die Verletzung während des Tests eintritt. Schüler, die den Haupttermin versäumen oder den Test mit einem Gesamtschnitt von schlechter als 2,4 absolviert haben, wird ein Nachtermin angeboten.

Für Wiederholer werden nur die unterbelegten Blöcke abgeprüft, bei Verletzten nur die versäumten Prüfungsteile.

Über Ausnahmeregelungen bei der Aufnahme in das Sportprofil entscheidet die Schulleitung.

# Sportmotorischer Test

## Übung 1: 30m Sprint aus dem Hochstart

### **Beschreibung:**

Die Ausgangsstellung ist die Schrittstellung (Hochstart) an der Ablaufmarke. Auf ein Startkommando muss die Strecke mit maximaler Geschwindigkeit gelaufen werden. Jede/r Schüler/in hat einen gültigen Lauf.

### **Messwertaufnahme:**

Zeit in Sekunden und Hundertstelsekunden (z. B. 5,36sek.)

## Übung 2: Beidarmiger Medizinballwurf

### **Beschreibung:**

Die Ausgangsstellung ist die Schrittstellung hinter der Abwurflinie. Ein 2kg-Medizinball wird mittels beidarmigen Schlagwurfs geworfen.

Jede/r Schüler/in hat zwei Versuche.

### **Messwertaufnahme:**

Von den beiden Versuchen wird der Weitesten gewertet. Gemessen wird in Meter und Zentimeter (z. B. 5,13m).

## Übung 3: Dreier-Hop (einbeinig)

### **Beschreibung:**

Die Ausgangsstellung ist die Schrittstellung hinter der Absprunglinie. Das Absprungbein steht vorn. Beide Füße müssen Bodenkontakt haben. Die Absprünge erfolgen einbeinig (z. B. rechts – rechts – Landung), die Landung erfolgt beidbeinig. Jede/r Schüler/in erhält zwei Versuche rechts und zwei Versuche links.

### **Messwertaufnahme:**

Aus dem jeweils besten Versuch rechts und links wird der Mittelwert gebildet, der als Ergebnis gilt. Gemessen wird die Strecke zwischen der Absprunglinie und hinterem Abdruck bei der Landung. Gemessen wird in Meter und Zentimeter (z. B. 4,71m).

## Übung 4: Kastenbumeranglauf

### **Aufbau:**

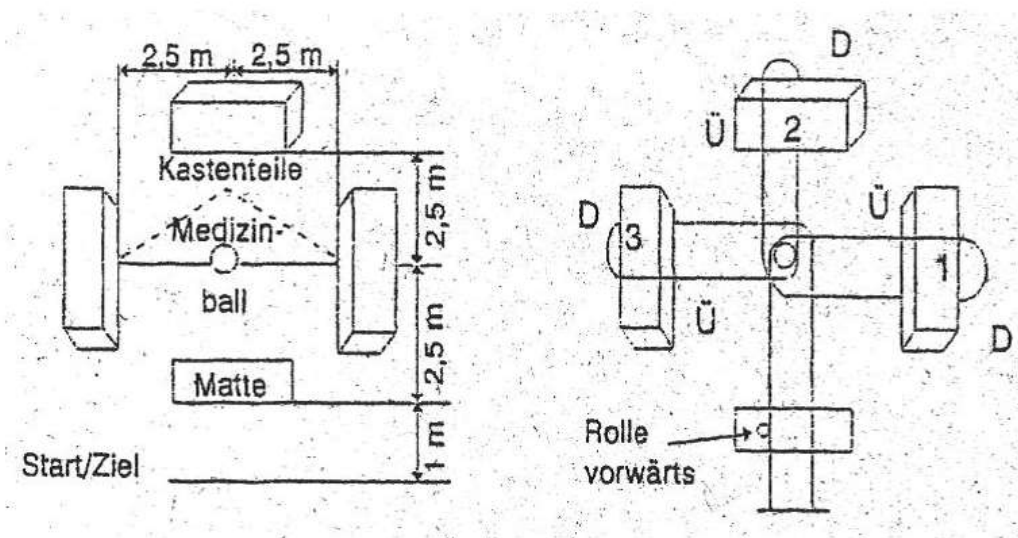
Die Aufstellung der Geräte und die Abmessungen erfolgt gemäß der Abbildung.

### Beschreibung:

Die Ausgangsstellung ist die Schrittstellung (Hochstart) an der Ablaufmarke. Auf Kommando muss der Schüler/die Schülerin folgende Strecke zurücklegen:

- Lauf zur Matte, Rolle vorwärts auf der Matte
- Um den Medizinball  $\frac{1}{4}$  Kreis zum Kastenteil 1 laufen
- Überspringen des Kastenteils 1 und anschließendes Durchkriechen
- Lauf zum Medizinball,  $\frac{1}{4}$  Kreis um den Medizinball zum Kastenteil 2
- Überspringen des Kastenteils 2 und anschließendes Durchkriechen
- Lauf zum Medizinball,  $\frac{1}{4}$  Kreis um den Medizinball zum Kastenteil 3
- Überspringen des Kastenteils 3 und anschließendes Durchkriechen
- Lauf zum Medizinball,  $\frac{1}{4}$  Kreis um den Medizinball zur Ziellinie (ohne Rolle)

Wird der Medizinball beim Umlaufen weggerollt, so ist der Versuch ungültig und muss wiederholt werden.



### Messwertaufnahme:

Zeitnahme vom Startkommando bis Überlaufen der Ziellinie in Sekunden und Zehntelsekunden (z. B. 17,2sek).

## Übung 5: Klettern an den Tauen

### Beschreibung:

Der Schüler steht am Anfang auf dem Knoten des Taus. Beide Hände erfassen das Tau bei völlig ausgestreckten Armen. Der Start erfolgt auf Kommando. Das Tau ist ab 2,5m Höhe alle 50cm mit einer Markierung versehen. Die letzte Markierung sitzt auf einer Höhe von 5m. Das Klettern ist beendet, wenn die 5m-Markierung mit einer Hand innerhalb der Zeitbegrenzung erreicht ist oder wenn die Zeit (Mädchen 10sek, Jungen 7sek) abgelaufen ist. Die maximal erreichte Höhe geht in die Wertung ein. Jede/r Schüler/in hat einen Versuch.

### Messwertaufnahme:

Ermittlung der Kletterhöhe in Halb-Meter-Schritten.

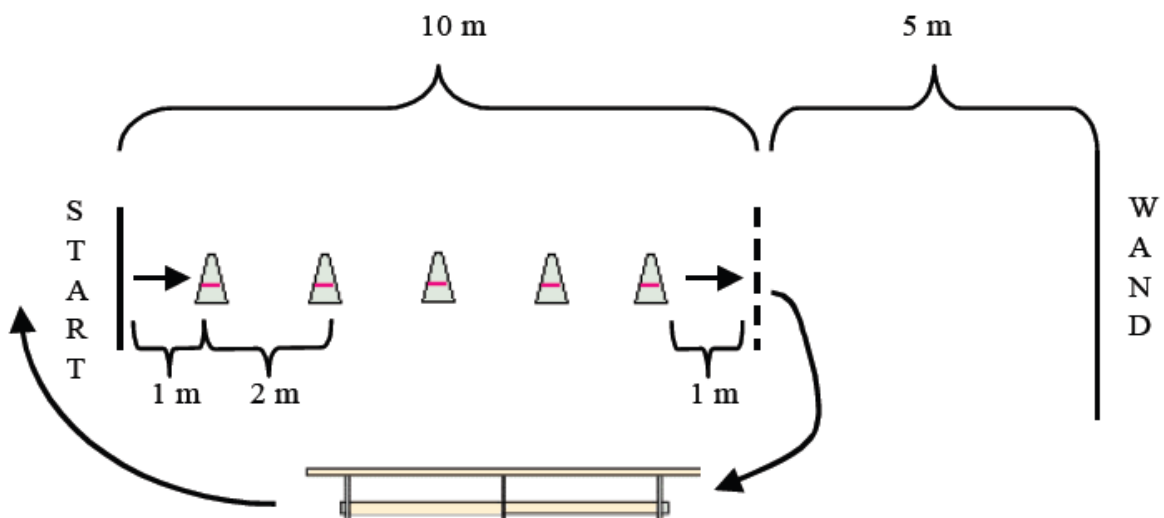
## Übung 6: Cooper-Test

## Dribblingparcours

### **Beschreibung:**

Die Dribbelstrecke ist 11m lang. Am Ende ist ein Abstand von ca. 5m zur Wand. Es werden 5 Fahnenstangen im Abstand von 2m aufgestellt. Der Schüler beginnt an der Startlinie und dribbelt mit Handwechsel um die fünf Fahnenstangen. Hinter der letzten Fahnenstange erfolgt ein Schlagwurf gegen die Wand. Der Schüler fängt den zurückspringenden Ball und prellt zurück zur Startlinie, wobei er an der Langbank den Ball wenigstens drei Mal auf der Bank prellt und selbst neben der Bank läuft. Bei Verlust des Balles muss der Schüler an der Stelle den Parcours wieder aufnehmen, an welcher der Ball verloren ging.

Bei einem Fehlversuch entscheidet die Prüfungskommission über einen etwaigen zweiten Versuch.



### **Messwertaufnahme:**

Ermittlung der Zeit für das fünfmalige Durchlaufen des Parcours in Sekunden und Zehntelsekunden (z. B. 8,3sek).