

Eignungstest für das Sportprofil am Otto-Hahn-Gymnasium

(Stand: 03/20)

Für die Zulassung zum Sportprofil wird am Otto-Hahn-Gymnasium Karlsruhe seit dem Schuljahr 2006/07 eine Eignungsprüfung durchgeführt. Die Testbeschreibungen und Durchführungsbestimmungen (z.B. Ausgangsposition, Messverfahren etc.) sind im Anhang zu finden.

1. Bestandteile der Eingangsprüfung

Block 1: Sportmotorischer Test

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

Block 2: Gerätturnen

Alle Geräte werden von Schülerinnen und Schülern geturnt:

- Boden: Rolle vorwärts, Strecksprung mit halber Drehung, Rolle rückwärts, Handstand abrollen (mit Sicherheitsstellung), Rad
- Kasten: Hocke über den Querkasten (Höhe: 1,20m)

Block 3: Schwimmen

Jeweils 50m auf Zeit in zwei unterschiedlichen Stilarten

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 Eignungsprüfung möglich.

Die messbaren Sportarten werden mit den Leistungstabellen geprüft, die nach Jahrgängen (nicht nach Alter) gewertet werden.

Die Tabellen stehen allen Sportlehrerinnen und -lehrern zur Verfügung und sind im Internet auch Schülerinnen und Schülern, Eltern und 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 Teilnehmern vor derselben Prüfungskommission abgelegt, um eine Gleichbehandlung zu gewährleisten.

Gesamtwertung des Eignungstests

- Der sportmotorische Test muss mit Note 4 oder besser bestanden werden.
In einer Teilübung (z.B. Dreier-Hop) des sportmotorischen Tests darf eine Note schlechter als 4 sein.

- 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 5 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 die Note 5, 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.

Kaderathletinnen/-athleten

Auch Kaderathletinnen/-athleten müssen die Eignungsprüfung absolvieren.

Quereinsteiger

Auch neue Schülerinnen und Schüler (Quereinsteiger durch Umzug, Schulwechsel etc.) müssen am Sparteignungstest teilnehmen.

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

Sonstiges

Für Verletzte besteht Attestpflicht, auch wenn die Verletzung während des Tests auftritt.

Schülerinnen und Schülern, die den Haupttermin versäumen oder den Test mit einem Gesamtschnitt von schlechter als 2,4 absolviert haben, wird ein Nachtermin angeboten.

Bei der Wiederholungsprüfung werden nur die unterbelegten Blöcke geprüft, bei Verletzten nur die versäumten Prüfungsteile.

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

ANHANG

Block 1: 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. 5,36s)

Übung 2: 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 3: Kastenbumeranglauf

Aufbau:

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

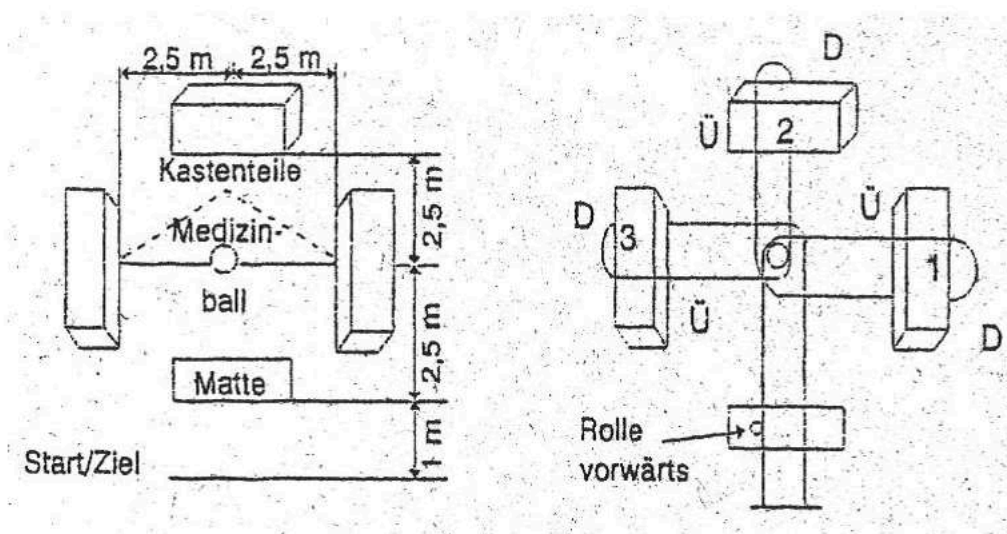
Beschreibung:

Die Ausgangsstellung ist die Schrittstellung (Hochstart) an der Ablaufmarke.

Auf Kommando wird folgende Strecke zurückgelegt:

- 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. 17,2s).

Übung 4: Klettern an den Tauen

Beschreibung:

Die Schülerin/der Schüler steht am Anfang auf dem Knoten des Tauges. 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 ist auf der Höhe von 5m.

Das Klettern ist beendet, wenn die 5m-Markierung mit einer Hand innerhalb der Zeitbegrenzung erreicht ist oder wenn die Zeit (Mädchen 30s, Jungen 30s) abgelaufen ist. Die maximal erreichte Höhe geht in die Wertung ein. Jede/r Schüler/in hat einen Versuch.

Messwertaufnahme:

Ermittlung der Kletterhöhe in 50cm-Schritten.

Übung 5: Cooper-Test

Block 4: Dribblingparcours

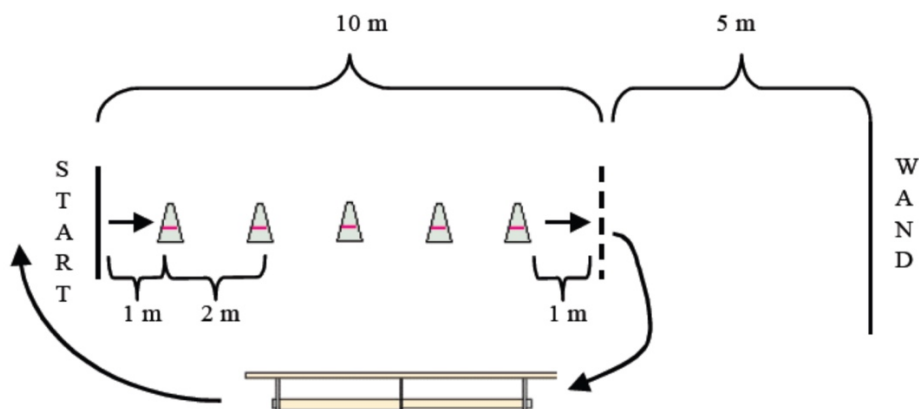
Beschreibung:

Die Dribbelstrecke ist 11m lang. Am Ende ist ein Abstand von ca. 5m zur Wand. Es werden 5 Fahnenstangen im Abstand von 2m aufgestellt. Die Schülerinnen und Schüler beginnen an der Startlinie und dribbeln mit Handwechsel um die fünf Fahnenstangen. Nach der letzten Stange erfolgt ein Schlagwurf gegen die Wand. Die Schülerinnen und Schüler fangen den zurückspringenden Ball und prellen zurück zur Startlinie, wobei sie an der Langbank den Ball

wenigstens drei Mal auf der Bank prellen und selbst neben der Bank laufen.

Bei Ballverlust muss an der Stelle der Parcours wieder aufgenommen werden, an der der Ball verloren ging.

Bei einem Fehlversuch entscheidet die Prüfungskommission über einen zweiten Versuch.



Messwertaufnahme:

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