

Schwerpunkt „Sport“

Unser Ziel:

Wir fördern neben der schulischen Bildung verstärkt auch die sportliche Entwicklung. Der Sportschwerpunkt verbindet Leistung, Gesundheit und Persönlichkeitsentwicklung und legt Wert auf Teamgeist, Fairplay und Selbstdisziplin.

Für wen?

- Sportlich interessierte und talentierte Mädchen und Burschen
- Nachwuchssportler:innen mit Leistungssportgedanken
- sportbegeisterte Kinder und Jugendliche ohne Leistungssportambitionen

Unser Angebot:

- Geräteturnen, Bouldern, Schwimmen und verschiedene Ballsportarten
- Überprüfung der Grundlagenfertigkeiten: Kondition, Koordination, Beweglichkeit

Vision:

Eine sportliche Klasse, die bei schulischen und akademischen Wettkämpfen erfolgreich antreten kann.

WICHTIG:

Zur Orientierung, ob Ihr Kind die sportlichen Herausforderungen erfüllt, finden Sie die entsprechenden Kriterien auf den Seiten 2-3.

Ein **Termin zur Feststellung der Eignung** wird noch bekannt gegeben

Bei der Feststellung der Eignung schauen wir uns folgendes an:

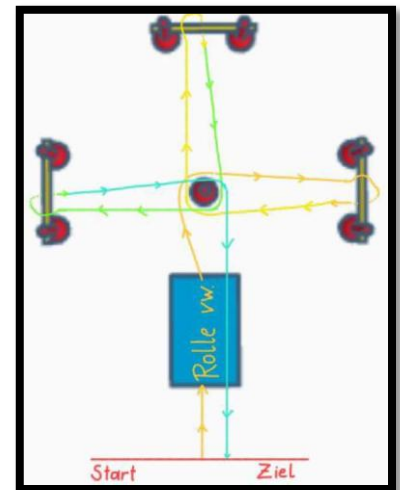
- Kraft (z. B. Stangenklettern)
- Ballwerfen einarmig und sicheres Fangen
- Geschicklichkeit und Koordination (Hindernisparkours mit/ohne Ball)
- Ausdauer (Laufen)
- Umsetzung von Bewegungsanleitungen (Elemente aus Bodenturnen)

Kriterien zur Eignungsorientierung

Wir schauen uns die Umsetzung folgender 7 Bewerbe an. Über die tatsächliche Aufnahme in die Klasse mit Schwerpunkt Sport entscheidet die Direktion in Absprache mit den Sportlehrkräften, die die Eignungsorientierung durchgeführt haben, unter Berücksichtigung der Sozialkompetenz.

Bewerb 1: Bumeranglauf:

Der Schüler/die Schülerin startet in der Schrittstellung an der Startlinie. Der abgebildete Parcours soll so schnell wie möglich durchlaufen werden. Der Lauf beginnt mit einer Rolle vorwärts auf der Matte. Anschließend wird die Mittelstange umlaufen. Darauf folgt ein Sprung über die 1. Hürde mit unmittelbarem Durchkriechen derselben. Nun läuft der Schüler/die Schülerin wieder um die Mittelstange zur nächsten Hürde, die in gleicher Weise zu bewältigen ist. Nachdem die 3. und damit letzte Hürde bewältigt und die Mittelstange umlaufen wurde, wird wieder die Start- bzw. Ziellinie passiert und die Zeit gestoppt. Jeder Schüler/jede Schülerin hat einen Versuch.



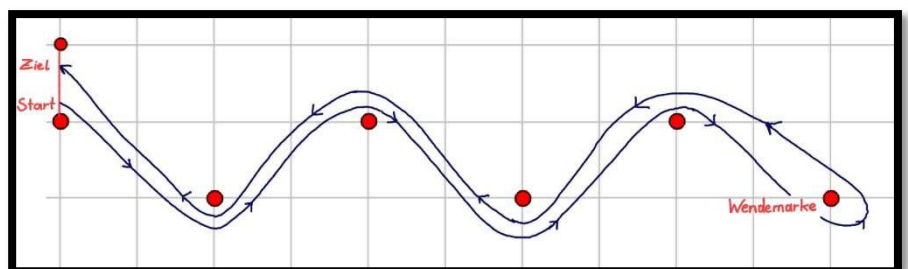
Bewerb 2: Wanderklettern an Stangen:

Der/die Schüler:in klettert die erste Stange ein kleines Stück nach oben bis zu einer Markierung. Von dort aus versucht er/sie sich so schnell wie möglich von einer Stange zur nächsten bis zur letzten Stange zu hanteln.

Bewerb 3: Tippslalom:

Dribble einen Hand- oder Basketball so schnell wie möglich um sechs Stangen hin und wieder zurück. Das Dribbeln muss einarmig erfolgen, wobei ein Handwechsel erlaubt ist. Das Umwerfen einer Slalomstange bis zur Wendemarke führt zum Abbruch des Versuchs. Wenn der Ball wegspringt, kann er einmalig mit beiden Händen aufgenommen werden und von dort weiter gedribbelt werden, wo er ausgekommen ist.

Jede/r Schüler:in hat 2 Versuche.



Bewerb 4: Standweitsprung:

Der Schüler/die Schülerin versucht aus dem Stand beidbeinig so weit wie möglich nach vorne zu springen. Abgelesen wird vom hintersten Abdruck, nachdem eine Landeposition eingenommen wurde. Es gibt 2 Versuche.

Bewerb 5: Werfen und Fangen:

Innerhalb von 30 Sekunden wird ein Handball so oft wie möglich einarmig gegen eine Wand geworfen und wieder sicher - ein- oder zweihändig - gefangen. Der Abstand zur Wand beträgt für Mädchen 3m und für Burschen 3,5m, wobei eine Turnmatte die Abwurfline bildet.

Ungültige Versuche sind: beidarmiger Wurf, Fangfehler, Bodenkontakt des Balles, Übertreten. Jede/r Schüler:in hat 2 Versuche.

Bewerb 6: Turnerische Bewegungshandlungen – Rad und Rolle rückwärts

Zuerst werden die technischen Kriterien der beiden Elemente von einer Turnlehrperson erklärt. Der Schüler/die Schülerin hat 3 Probeversuche. Anschließend sollen die Übungen gezeigt werden.

Kriterien Rolle rückwärts: Über den Kopf, nicht über die Schulter rollen; Aufsetzen der Handflächen neben den Ohren; Landung auf den Füßen, nicht auf den Knien.

Kriterien Rad: Richtige Griff- und Schrittfolge; Streckung in den Schultergelenken und in der Hüfte; Streckung und Spreizen der Beine während dem Rad.

Bewerb 7: 8-Minuten-Lauf:

Der Schüler/ die Schülerin hat 8 Minuten Zeit, um so viele Runden wie möglich um das Volleyballfeld zu laufen. Eine Runde entspricht 60m.

In folgender Tabelle sind zur Orientierung anzustrebende Werte angeführt:

DISZIPLIN	Werte für Mädchen	Werte für Burschen
Bumeranglauf	18,5s - 14,5s	18,0s - 14,2s
Tippslalom	24s - 18,9s	20,0s - 15,8s
Standweitsprung	135 - 181cm	140 - 186cm
Werfen und Fangen	3 - 22	5 - 25
8-Minuten-Lauf	1200 - 1710m	1400 - 1820m

Wanderklettern an der Stange: „geschafft“ oder „nicht geschafft“

Rad und Rolle rückwärts: qualitative Bewertung der Ausführung