



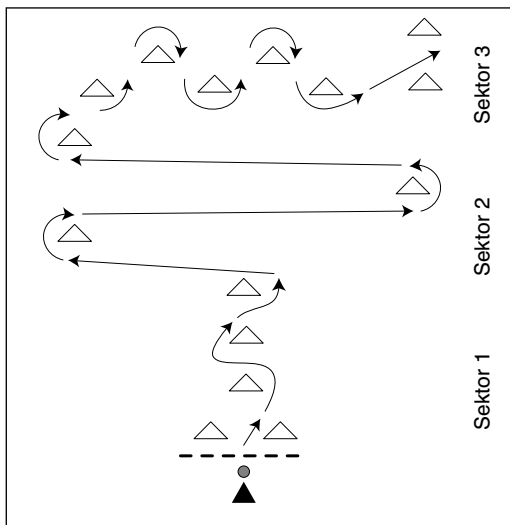
Zielvorgabe

- Der Spieler muss ein Dribbling in einem Parcours korrekt ausführen.



Übungsaufbau

- Parcours mit Pylonen (siehe Skizze)
- Start- und Ziellinie mit Klebeband auf dem Hallenboden markieren



Übungsablauf

- Der zu bewertende Schüler steht mit dem Ball an der Startlinie.
- Er dribbelt der Skizze entsprechend von Sektor zu Sektor.
- Der Ball darf die Pylonen nicht berühren.
- Das Tempo des Schülers in den Sektoren 1 und 3 muss mindestens Joggingniveau sein.
- Die langen Distanzen im Sektor 2 müssen im Sprint überwunden werden.
- Mit dem Überqueren der Ziellinie ist die Übung beendet.
- Eine falsche Ausführung der Technik wird als Fehlversuch gewertet.



Bewertung

- Jeder Schüler hat zwei Versuche, wobei der bessere gewertet wird.
- Pro Versuch kann der Schüler maximal neun Punkte erzielen, wobei pro Sektor maximal drei Punkte möglich sind.
- Punkteverteilung je Sektor 1, 2 und 3:
 - einwandfreie Ballkontrolle mit hohem Lauftempo = 3 Punkte
 - kaum Probleme in der Ballkontrolle = 2 Punkte
 - große Probleme in der Ballkontrolle = 1 Punkt



- Pylonenberührung = 0 Punkte
- falsch ausgeführte Technik = 0 Punkte
- Notenskala:

9 – 8 Punkte	= Note 1
7 – 6 Punkte	= Note 2
5 – 4 Punkte	= Note 3
3 – 2 Punkte	= Note 4
1 Punkt	= Note 5
0 Punkte	= Note 6



Erschwernis

- Das Lauftempo des Schülers muss in allen Sektoren maximal sein.



Erleichterung

- Der Schüler verringert das Lauftempo in allen Sektoren.
- Die Anzahl der Versuche wird auf drei erhöht, mit zwei Streichergebnissen.





Nr.	Name	1. Versuch			2. Versuch			3. Versuch			Σ		
		Sektor 1	Sektor 2	Sektor 3	Sektor 1	Sektor 2	Sektor 3	Sektor 1	Sektor 2	Sektor 3	Σ 1	Σ 2	(Σ 3)
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													
16.													
17.													
18.													
19.													
20.													
21.													
22.													
23.													
24.													
25.													
26.													
27.													
28.													
29.													
30.													



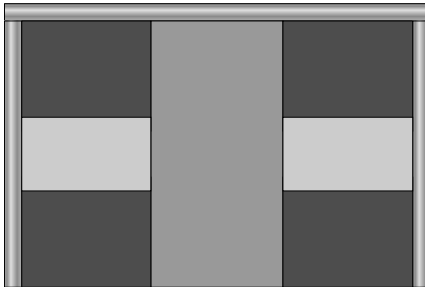
Zielvorgabe

- Der Schüler muss einen Kopfstoß auf Zielfelder im Fußballtor korrekt ausführen.



Übungsaufbau

- ein passgebender Schüler mit Ball
- Zielfelder im Fußballtor mit Bändern markieren (siehe Skizze):



- Größe der Felder in den Ecken (Höhe x Länge):
ca. 80 cm x 100 cm
- Größe der Felder außen zwischen den Ecken (Höhe x Länge):
ca. 40 cm x 100 cm
- Größe des Feldes in der Mitte (Höhe x Länge):
ca. 200 cm x 100 cm
- Distanzlinie mit Klebeband auf dem Hallenboden markieren:
 - 5. Klasse = 4 m
 - 6. Klasse = 5 m
 - 7. Klasse = 6 m



Übungsablauf

- Ein assistierender Schüler wirft dem zu bewertenden Schüler den Ball im Schockwurf (Anwurf des Balles mit beiden Händen; die Wurfbewegung beginnt auf Höhe der Hüfte, der Ball wird auf Brusthöhe losgelassen) zu.
- Der Schüler steht in der vorgegebenen Distanz vor dem Tor und führt einen korrekten Kopfstoß aus.
- Der Ball muss in einem der Zielfelder landen.



- Der Schüler darf die Distanzlinie erst nach Ausführung der Technik überschreiten.
- Ein vorzeitiger Übertritt der Distanzlinie oder eine falsche Ausführung der Technik werden als Fehlversuch gewertet.
- Wenn der Ball vor dem Tor aufkommt, wird dies ebenfalls als Fehlversuch gewertet.



Bewertung

- Maximal sind sechs Kopfstöße zu absolvieren, die qualitativ bewertet werden.
- Pro Kopfstoß kann der Schüler maximal drei Punkte erzielen.
- Treffer:
 - dunkelgraues Zielfeld (Ecken) = 3 Punkte
 - hellgraues Zielfeld = 2 Punkte
 - graues Zielfeld (Tormitte) = 1 Punkt
 - kein Treffer = 0 Punkte
- Maximal sind 18 Punkte möglich.
- Notenskala:

18 – 13 Punkte = Note 1
12 – 10 Punkte = Note 2
9 – 7 Punkte = Note 3
6 – 4 Punkte = Note 4
3 – 1 Punkte = Note 5
0 Punkte = Note 6



Erschwernis

- Die Kopfstoßdistanz wird vergrößert.



Erleichterung

- Die Kopfstoßdistanz wird verringert.
- Der Schüler führt den Kopfstoß mit Anlauf aus.
- Die Anzahl der Kopfstöße wird auf sieben erhöht, mit einem Streichergebnis.



Maximilian Kaufmann: Noten geben im Fußball – objektiv & fair
© Auer Verlag

Nr.	Name	Versuche							Σ
		1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball	6. Ball	(7. Ball)	
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
16.									
17.									
18.									
19.									
20.									
21.									
22.									
23.									
24.									
25.									
26.									
27.									
28.									
29.									
30.									