



Pflichtige Vorprüfung aus Bewegung und Sport

Stand: April 2025



Inhaltsverzeichnis

1	Gesetzliche Bestimmungen	3
1.1	Prüfungstermine der Vorprüfung	3
1.2	Prüfungsgebiete der Vorprüfung	3
2	Die Vorprüfung aus Bewegung und Sport am Sportrealgymnasium Reithmannstraße	4
2.1	Die Organisation der Vorprüfung	4
2.2	Anzahl der Teilprüfungen und Prüfungsbereiche	4
3	Auswahlkatalog / Prüfungsanforderungen	5
3.1	Bewegungsbereich 1	5
3.1.1	Leichtathletik	5
3.1.2	Schwimmen	7
3.2	Bewegungsbereich 2	8
3.2.1	Aerobic	8
3.2.2	Tanz	9
3.2.3	Kunstturnen	12
3.2.4	Trampolinspringen	14
3.3	Bewegungsbereich 3	14
3.3.1	Basketball	14
3.3.2	Fussball	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.3.3	Handball	18
3.3.4	Volleyball	19
3.4	Bewegungsbereich 4	21
3.4.1	Badminton	21
3.4.2	Floorball	21
3.4.3	Klettern	22
3.4.4	Langlauf	22
3.4.5	Mountainbike	23
3.4.6	Schi-Alpin	24
3.4.7	Snowboard	24
3.4.8	Squash	24
3.4.9	Tennis	24
3.4.10	Tischtennis	26



1 Gesetzliche Bestimmungen

1.1 Prüfungstermine der Vorprüfung

§ 4. (1) Am Realgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung und am Oberstufenrealgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung haben die Vorprüfungen beim erstmaligen Antreten je nach dem sportlichen Schwerpunkt innerhalb der letzten zehn Wochen der vorletzten Schulstufe oder innerhalb des ersten Semesters der letzten Schulstufe stattzufinden. Wiederholungen haben je nach dem sportlichen Schwerpunkt innerhalb des Wintersemesters und innerhalb der letzten 15 Wochen des Unterrichtsjahres stattzufinden. Die konkreten Prüfungstermine, einschließlich jener für Wiederholungen, sind durch die Schulbehörde erster Instanz unter Bedachtnahme auf die inhaltliche Ausrichtung festzulegen und vier Wochen vor der Prüfung kundzumachen. Im Falle der Zulassung auf Antrag ist dieser bis spätestens zwei Wochen vor dem Prüfungstermin bei der Schulleiterin oder beim Schulleiter einzubringen.

(3) Im Falle der Verhinderung an der Ablegung einer Teilprüfung darf die betreffende Teilprüfung nach Möglichkeit im selben Prüfungstermin, sonst in dem auf den Wegfall des Verhinderungsgrundes nächstfolgenden Prüfungstermin mit neuer Aufgabenstellung abgelegt werden. Im Falle einer dauerhaften körperlichen Beeinträchtigung, die einer erfolgreichen Ablegung einer Teilprüfung der Vorprüfung gemäß Abs. 1 auch unter Bedachtnahme auf § 3 Abs. 4 entgegensteht, entfällt die betreffende Teilprüfung ersatzlos.

1.2 Prüfungsgebiete der Vorprüfung

§ 5. (1) Die Vorprüfung umfasst am Realgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung und am Oberstufenrealgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung je nach den an der betreffenden Schule eingerichteten lehrplanmäßigen Bewegungsbereichen vier praktische Teilprüfungen im Prüfungsgebiet „Bewegung und Sport, Bewegungsbereiche ...“ (mit einem auf die gewählten Bewegungsbereiche hinweisenden Zusatz).
Durchführung der Vorprüfung

§ 6. (1) Die Schulleiterin oder der Schulleiter hat die für die ordnungsgemäße Durchführung der Vorprüfung notwendigen Vorkehrungen zu treffen. Über den Verlauf der Vorprüfung ist ein Prüfungsprotokoll zu führen.

(2) Am Realgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung und am Oberstufenrealgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung haben die Prüfungskandidatinnen und Prüfungskandidaten spätestens zwei Wochen vor der Prüfung bekannt zu geben, welche Bewegungsbereiche sie für die Prüfungsgebiete gemäß § 5 Abs. 1 gewählt haben.



2 Die Vorprüfung aus Bewegung und Sport am Sportrealgymnasium Reithmannstraße

2.1 Die Organisation der Vorprüfung

Der Koordinator des Sportrealgymnasiums organisiert die Vorprüfung im Einvernehmen mit der Direktion. Die Schüler der 7. Klasse des Sportrealgymnasiums werden im Verlauf des 1. Semesters über Anforderungen, Wahlmöglichkeiten und Zeitpunkt der Prüfungen umfassend informiert. Das Datum der Prüfungen wird in den ersten drei Wochen des 2. Semesters bekannt gegeben.

Prüfungskandidaten, die an der Ablegung der Vorprüfung/eines Teiles der Vorprüfung verhindert sind, müssen ein ärztliches Attest vorlegen.

2.2 Anzahl der Teilprüfungen und Prüfungsbereiche

Es sind insgesamt 4 Teilprüfungen abzulegen.

Bewegungsbereich 1: Leichtathletik ODER Schwimmen

Bewegungsbereich 2: Aerobic ODER Kunstturnen ODER Tanz ODER Trampolinspringen (nur nach erfolgreichem Abschluss des Moduls möglich)

Bewegungsbereich 3:

Basketball ODER Fußball ODER Handball ODER Volleyball

Bewegungsbereich 4:

Eine Sportart nach freier Wahl aus dem Gesamtkatalog (mit Ausnahme der schon gewählten Sportarten)

Bewegungsbereich 5:

Praktisch methodische Prüfung - Voraussetzung: Lehrwartemodul oder adäquate Ausbildung oder dauerhafte Verletzung (Entscheidung durch SRG-Koordinator, KV und Schulärztin)

Rechtliches:

Jeder Bewegungsbereich muss positiv abgeschlossen werden.

Die sportliche Vorprüfung ist nicht Voraussetzung für das Antreten zur Matura.

Das Maturazeugnis wird erst nach erfolgreichem Abschluss der sportlichen Vorprüfung ausgehändigt, da die Gesamtnote eine Teilnote im Maturazeugnis ist.



3 Auswahlkatalog / Prüfungsanforderungen

Aus jedem Bewegungsbereich muss eine Sportart ausgewählt und als Prüfung abgelegt werden. Die einzelnen Anforderungen sind im Folgenden für jede Sportart angeführt.

3.1 Bewegungsbereich 1

3.1.1 Leichtathletik

Die Prüfung besteht aus einem Vierkampf, bestehend aus folgenden Disziplinen:

- **100m** (1 Lauf)
- **Weitsprung** (3 Versuche) ODER **Hochsprung** (3 Versuche pro Höhe)
- **Kugelstoßen** (3 Versuche)
- **1500m** (1 Lauf)

Punktetabelle (Mädchen und Burschen, Berechnung über eine 10 Kampfrechner App - „Deca2Go“)

Sehr gut: 1760 und mehr
Gut: 1600 - 1759
Befriedigend: 1440 – 1599
Genügend: 1280 – 1439

Die Disziplinen **Weitsprung/Hochsprung** und **Kugelstoßen** werden auch auf ihre technische Ausführung hin bewertet, wobei die Gewichtung für die Gesamtnote 30% beträgt.

Berechnungstabelle 100m

Damen

Zeit	14,4	14,6	14,8	15	15,2	15,4	15,6	15,8	16	16,2	16,4	16,6
Punkte	543	514	485	457	430	403	377	352	328	305	282	260

Herren

Zeit	12,2	12,4	12,6	12,8	13	13,2	13,4	13,6	13,8	14	14,2	14,4	14,6	14,8
Punkte	612	574	538	502	468	434	402	371	341	312	284	258	233	208



Berechnungstabellen Hoch- und Weitsprung

Hochsprung Damen

Höhe	1,2	1,25	1,3	1,4	1,45	1,48	1,51	1,54	1,56	1,58	1,6	1,62
Punkte	312	359	409	512	566	599	632	666	689	712	736	759

Hochsprung Herren

Höhe	1,2	1,25	1,3	1,4	1,45	1,48	1,51	1,54	1,56	1,58	1,6	1,62
Punkte	188	218	250	317	352	374	396	419	434	449	464	480

Weitsprung Damen

Weite	3,8	3,9	4	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	4,6	4,7	4,8	4,9	5
Punkte	263	285	308	331	355	379	403	428	454	479	506	532	559

Weitsprung Herren

Weite	4	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	4,6	4,7	4,8	4,9	5	5,1	5,2	5,3	5,4	5,5
Punkte	206	222	239	255	273	290	308	326	345	363	382	402	421	441	461	481

Berechnungstabelle Kugel

Damen 4 Kg

Weite	5,8	6	6,2	6,4	6,6	6,8	7	7,2	7,4	7,6	7,8	8
Punkte	259	271	284	297	309	322	335	348	361	374	386	399

Herren 5 Kg

Weite	8,4	8,6	8,8	9	9,2	9,4	9,6	9,8	10	10,2	10,4	10,6	10,8	11	11,2
Punkte	390	402	414	426	438	450	462	474	486	498	510	522	534	546	558

Berechnungstabelle 1500m

Damen

Zeit	5,45	6	6,15	6,3	6,45	7	7,15	7,3	7,45	8	8,15	8,3
Punkte	554	475	401	333	271	215	165	122	84	53	29	12

Herren

Zeit	4,4	4,5	5	5,1	5,2	5,3	5,4	5,5	6	6,1	6,2	6,3
Punkte	680	619	560	504	450	399	351	306	264	225	188	155



3.1.2 Schwimmen

Prüfungsteile

Ausdauer: 400 m Kraul

Schnelligkeit: 100 m Lagen ODER je 50 m: 2 von 4 Schwimmarten

Technik (Feinform): 100 m Lagen ODER je 50 m: 2 von 4 Schwimmarten

Ausdauer:

<u>400 m Kraul</u>	
Sehr gut	7:20
Gut	< 7:45
Befriedigend	< 8:15
Genügend	< 8:45
Nicht genügend	> 8.45

Schnelligkeit:

<u>100m Lagen</u>	Schüler	Schülerinnen
Sehr gut	1:31	1:38
Gut	< 1:37	< 1:45
Befriedigend	< 1:45	< 1:52
Genügend	< 1:49	< 1:57
Nicht genügend	> 1:49	> 1:57

<u>50 m Kraul</u>	Schüler	Schülerinnen
Sehr gut	0:32	0:36
Gut	< 0:34	< 0:38
Befriedigend	< 0:36	< 0:40
Genügend	< 0:38	< 0:42
Nicht genügend	> 0:38	> 0:42

<u>50m Rückenraul</u> <u>50 m Delphin</u>	Schüler	Schülerinnen
Sehr gut	0:40	0:42
Gut	< 0:42	< 0:44
Befriedigend	< 0:44	< 0:47
Genügend	< 0:47	< 0:50
Nicht genügend	> 0:47	> 0:50

<u>50 m BRUST</u>	Schüler	Schülerinnen
Sehr gut	0:40	0:42
Gut	< 0:42	< 0:44
Befriedigend	< 0:45	< 0:47
Genügend	< 0:48	< 0:50
Nicht genügend	> 0:48	> 0:50



3.2 Bewegungsbereich 2

3.2.1 Aerobic

- Länge der Gestaltung: mind. 4:00
- Schriftliche Unterlagen (sind vor der Prüfung abzugeben)
 - Die Ausarbeitung erfolgt nur für einen beliebigen Teil der Choreografie (Dauer mind. 1 Minute).
 - Angabe des Themas bzw. der Idee der Gestaltung mit Überblick über den Ablauf
 - Angabe der Musik
 - Aufbau auf 8er bzw. 32er
 - Bewegungsrichtungen, Gruppenaufstellung, Positionswechsel, Schritte, Armbewegungen, ...
- Darbietung:
 - Gruppen- und Einzeldarbietung im Wechsel
 - Gruppengröße: mindestens 4 weitere Personen
- Einbau verschiedener Stilrichtungen: z. B.: Latino-Aerobic, Jazz-Aerobic, Dance-Aerobic
- Verwendung von zusätzlichen Geräten: Steps, Ropes, Bälle, Stäbe, Hüte,...
- Beurteilungskriterien:

Choreographie (15 Punkte)

Tanz (10 Punkte)

- Aufbau (Einleitung, Hauptteil, Schluss)
- Ideenvielfalt
- Raumaufteilung
- Positionswechsel und Formationen
- Soloteile

Musik (5 Punkte)

- Auswahl zur Thematik
- Übergang zwischen Musikstücken

Schrittvelfalt und Schwierigkeitsgrad (10 Punkte)

- Variationen und Kombinationen von Schritten
- Niveau
- Musikdynamik und Bewegung
- Vermeidung von Wiederholungen
- Sprünge, Drehungen
- Verwendung von (Hand-)Geräten
- Zusatzübungen (Rad, Handstand,...)

Ausführung (15 Punkte)

Gruppe

- Gleichmäßigkeit und Synchronität
- Exaktheit von Schritten und Bewegungen
- Technik
- flüssige Wechsel
- Bewegung im Rhythmus



Einzelbewertung

- Exaktheit von Schritten und Bewegungen
- Technik
- flüssige Wechsel
- Bewegung im Rhythmus

Kreativität (5 Punkte)

- Ideenvielfalt
- Überraschungseffekte
- Phantasie
- Körpersprache und Mimik
- Kleidung/Kostüme

Schriftliche Ausarbeitung (5 Punkte)

- Schritte
- Raumwege und –aufstellungen
- Musikangaben
- Geschichte, Fotos

<u>Bewertung:</u>	50 P – 46 P	Sehr gut	(100% - 92%)
	45 P - 40 P	Gut	(91% - 80%)
	39 P – 30 P	Befriedigend	(79% - 60%)
	29 P – 24 P	Genügend	(59% - 48%)
	23 P – 0 P	Nicht genügend	(47% - 0%)

3.2.2 Tanz

- **Pflichtanforderungen**

Die Choreografie muss eine **selbständige und einzigartige** Arbeit der PrüfungskandidatInnen sein und **mindestens 2** verschiedene Tanzstile (Jazztanz, Modern Dance, Hip-Hop, Breakdance, Paartanz, Latin Dance, usw.) beinhalten. Die **Mindestlänge** beträgt **2:30 min.** bei einer Kandidatin/einem Kandidaten und verlängert sich um 1 Minute pro zusätzlicher Person. Die Vorgabe der Mindestlänge bei einer Gruppe erfolgt in Absprache mit den prüfenden Lehrpersonen!

Bei der Prüfung muss der Tanz **2-mal** präsentiert werden. Die **Abgabe** der schriftlichen Unterlagen inklusive Video ist **Voraussetzung** für den Prüfungsantritt.

- **Schriftliche Unterlagen inklusive Video** (sind vor der Prüfung abzugeben, Video auf einem USB Stick) müssen folgende Punkte enthalten:
 - Story, Fotos (Titel, Thema, ...)
 - Musikangaben (Liedauswahl, Länge, ...)
 - Raumwege und –aufstellungen (Organisationspläne)
 - Schrittfolgen, Armbewegungen, ...
 - Angabe der Aufteilung bei Partner-/Gruppenpräsentationen
- **Gestaltungsmöglichkeiten**

Tanz mit oder ohne Kleingeräte/Gegenstände (Hut, Ball, Seil, ...)

Verwendung anderer (Groß-)Geräte (zB Trampolin) in Rücksprache mit den prüfenden Lehrpersonen
Einsatz anderer „Instrumente“ zur rhythmischen Gestaltung (Trommel, Stimme, Geräusche, ...)

Kreative Überraschungseffekte durch Musik/Mimik/Gegenstände etc. erzeugen



- Beurteilungskriterien

Choreographie und Gesamteindruck (15 Punkte)

Tanz (10 Punkte)

- Aufbau (mind. 2 verschiedene Tanzstile und Tanzteile)
- Ideenvielfalt
- Raumaufteilung
- Positionswechsel und Formationen

Musik (5 Punkte)

- Auswahl zur Thematik
- Übergang zwischen Musikstücken

Schrittvelfalt und Schwierigkeitsgrad (10 Punkte)

- Variationen und Kombinationen von Schritten
- Musikdynamik und Bewegung
- Vermeidung von Wiederholungen
- Sprünge, Drehungen, Zusatzübungen (zB Rad,...)
- Verwendung von (Hand-)Geräten

Ausführung (15 Punkte)

Gruppe:

- Gleichmäßigkeit und Synchronität
- Exaktheit von Schritten und Bewegungen
- Technik
- flüssige Wechsel
- Bewegung im Rhythmus

Einzelbewertung

- Exaktheit von Schritten und Bewegungen
- Technik
- flüssige Wechsel
- Bewegung im Rhythmus

Kreativität (5+ Punkte)

- Ideenvielfalt
- Überraschungseffekt
- Phantasie/Komik/Dramatik
- Körpersprache und Mimik
- Kleidung/Kostüme
- (Klein-)Geräte/Gegenstände

Schriftliche Ausarbeitung und Video (5 Punkte)

- Schritte
- Raumwege und –aufstellungen
- Musikangaben
- Geschichte, Fotos
- Video



<u>Bewertung:</u>	50 P – 46 P	Sehr gut	(100% - 92%)
	45 P - 40 P	Gut	(91% - 80%)
	39 P – 30 P	Befriedigend	(79% - 60%)
	29 P – 24 P	Genügend	(59% - 48%)
	23 P – 0 P	Nicht genügend	(47% - 0%)



3.2.3 Kunstturnen

3 von 4 Geräten, wobei Boden gewählt werden muss

Schüler

Boden:

Geturnt werden soll eine Kür, ca. drei Mattenlängen, die Zusammenstellung **muss** schriftlich aufgezeichnet werden und soll eine rhythmische und flüssige Übung mit ökonomischer Verteilung der Schwierigkeiten ergeben.

Pflichtelemente:

Folgende Elemente müssen zu einer möglichst individuellen Übung zusammengestellt werden:

- Rolle vw und rw
- Sprungrolle
- Handstandabrollen
- Rolle rw über den Handstand
- Rad (bessere Seite)
- Radwende
- Handstützüberschlag
- Gleichgewichtselement im Stehen, Bodenelement, kreative Elemente, Sprünge, Drehungen
- Varianten: andere Akrobatikteile, Übung zur Musik

Barren:

Die Übung soll möglichst ohne Zwischenschwünge mit einer harmonischen Kombination aus Halte- und Schwungelementen geturnt werden

Pflichtelemente:

Folgende Elemente müssen in der Übung vorhanden sein:

- Schwungstemme
- Rolle
- Oberarmstand
- Schwungelemente re/li
- Schwebestütz (2sec.)
- Grätschsitz
- Abgang (Hohe Wende z. Bsp.)
- Varianten: Kreishocke ...

Hochreck:

- Hüftaufzug aus dem Hang
- Hüftumschwung
- Abrollen in den Hang
- statisches Element (z.B. eingeschulteter Hangteil, gebückter Sturzhang...)
- neuerlicher Hüftaufzug (mit Hilfe – Abzüge!)
- Durchhocken zum Stand/ Flanke
- Varianten: Kippe, Mühlwelle, Saltoabgang

Kasten:

Pflichtelemente:

- längs: Hocke und Grätsche (Schwebewinkel über 90 Grad, nach der Hälfte aufgreifen) oder
- quer: Handstützüberschlag



Schülerinnen

Boden:

Geturnt werden soll eine Kür mit oder ohne Musik, ca. drei Mattenlängen, die Zusammenstellung muss schriftlich aufgezeichnet werden und soll eine rhythmische und flüssige Übung mit ökonomischer Verteilung der Schwierigkeiten ergeben.

Pflichtelemente:

- Rolle vw und rw
- Sprungrolle
- Handstandabrollen
- Rolle rw über den Handstand
- Rad
- Radwende
- Handstützüberschlag
- Gleichgewichtselement im Stehen
- Bodenelement
- kreative Elemente, Sprünge, Drehungen
- Varianten: andere Akrobatikteile, Übung zur Musik

Stufenbarren:

Möglichst keine Zwischenschwünge, jedes Element soll deutlich abgegrenzt sein

Pflichtelemente:

- Felgaufschwung am niederen Holm
- Felgumschwung
- beidbeiniges Überspreizen
- Kreuz-Zwiegriff am hohen Holm
- Unterschwung mit halber Drehung
- einpendeln und umgreifen
- Überspreizen zum Liegehang
- Felgaufschwung (mit Federn)
- Abhängen und gleichzeitiges Einspreizen am niederen Holm
- Mühlwelle
- Rückspreizen in den Stütz
- Abspringen mit sofortigem Unterschwung in den Stand

Balken:

3 Längen, Sprünge müssen deutlich sichtbar sein, Drehungen auf dem Ballen

Pflichtelemente:

- Auflaufen oder Durchhocken in den Sitz als Aufgang
- verschiedene kleine Sprünge (Pferdchensprung, Wechselsprung, Hocksprung,...)
- ½ Drehung auf dem Ballen
- Schritte (vw, sw, rw)
- ein Sitz/ Liegeelement
- Rolle vw in den Stand
- Gleichgewichtselemente
- Radwende als Abgang
- Varianten: Rad, Schwingen in den Handstand, Überschlag als Abgang,

Kasten:

quer: Hocke und Grätsche (Anschweben über die Waagrechte) oder Handstützüberschlag



3.2.4 Trampolinspringen

Sprünge am Eurotramp:

- Strecksprung mit exaktem Armzug
- Sitz- oder Bauchlandungen
- Strecksprung mit halber, ganzer und eineinhalb Drehungen
- Sitz-halbe-Sitz oder Bauch-halbe Drehung
- Saltotechnik: vorwärts und rückwärts (einfache Salti; gehockt, gebückt oder gestreckt)
- Übungsverbindung: 3 Übungen aneinanderreihen
- Zusatz: Salto mit Schraube

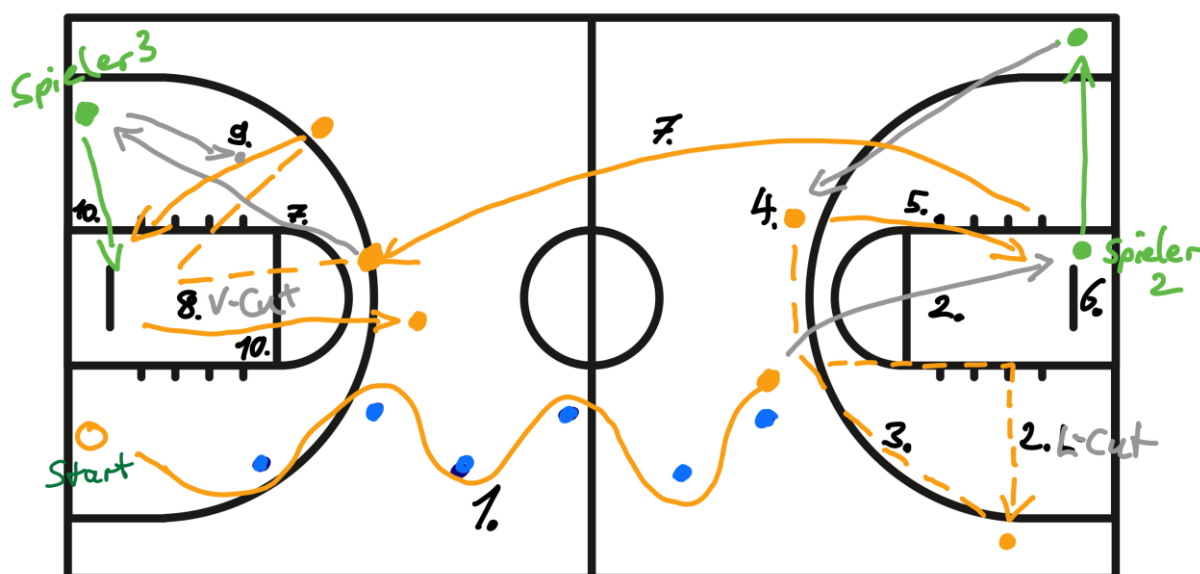
3.3 Bewegungsbereich 3

3.3.1 Basketball

(Anm: der Aufbau der Übungen kann jederzeit beim Prüfer eingesehen werden!)

1. Komplexübung (2 Versuche)

1. Slalom-Dribbling mit Handwechsel durch Tore (Start: *baseline*)
2. Druckpass zu Spieler 2 (dieser läuft entlang der *baseline* in gegenüberliegende Ecke) + *L-cut*
3. *Defense-slides* zu Markierungshütchen (auf Höhe der 3-Punkte-Linie)
4. Passannahme mit Einkontaktstopp; Sternschritt mit Passfinte
5. *Dribbling* zum Korb und *Lay-up* links
6. *Rebound*
7. Tempodribbling weg vom Korb – Einhandpass zu Spieler 3 (steht bereits an *baseline*)
8. *V-cut* zu Markierungshütchen
9. Passannahme (von Spieler 3) im Lauf und *Lay-up* rechts; Sprint auf 3-Punkte-Linie
10. Passgeber 3 geht auf *Rebound* – Pass zu Spieler 1 (*check ball*) – Spiel 1:1





2. Lay-Up / Jump Shot (2 Versuche mit jew. 2 Durchgängen)

3 Markierungshütchen sind vor dem Korb platziert und werden nach jedem Rebound umdribbelt!
Nach dem *Rebound/Dribbling* erfolgt jeweils 1 Sternschritt mit Pass- oder Wurffinte.

Hütchen 1: *Lay-up* rechts (Unterhand) + *Rebound*

Hütchen 2 (mittleres): *Jump-Shot*

Hütchen 3: *Lay-up* links (linke Hand)

3. Set-Shot / Freiwurf

Nach Pass von Spieler 2 (*rebounded* unter dem Korb) werden insg. 10 Würfe ausgeführt, wobei 5 von der Freiwurflinie aus geworfen werden müssen. Die anderen 5 werden von jeweils ca. 45 ° zum Korb mit/ohne Brett ausgeführt (Markierungshütchen werden in entsprechender Distanz aufgestellt).

4. Taktik im Spiel (*defense* und *offense* Verhalten), Regeln

1. Spiel 1:1 – *Winner's ball* (Beginn bei der Mittellinie mit *check-ball*) – *Street-Ball-Rules*!
2. Spiel 3:3 über das ganze Feld (Individual- bzw. Teamverhalten)

3.3.2 Fußball

Inhalt	Nicht bestanden (+Anmerkung)	Anforderungen überwiegend erfüllt	Anforderungen erfüllt	Anforderungen gut erfüllt	Anforderungen herausragend erfüllt
JONGLIEREN	•	•	•	•	•
(Kreatives) Jonglieren mit Partner:in oder in Gruppe (Zeitraum 2 – 5 min)		Grundtechnik beidbeinig erkennbar; einige Fehler; >20x schwer möglich	Sicherheit und Routine zumindest am dominanten Bein erkennbar; recht solide am anderen Bein; nur wenige Fehler; >20x möglich	Sicherheit und Routine beidbeinig erkennbar; nur wenige Fehler; sicher und teilweise mit kreativen Elementen	Souveräner Auftritt; nahezu fehlerfrei, beidbeinig sehr sicher und mit kreativen Elementen
Beidbeinig jonglierend Richtung Tor (ca. 5m) mit Volleyschuss auf Tor (3 Versuche)		Zielübung unter sichtbaren Schwierigkeiten gemeistert (2F/3) (Ballkontrolle? Bodenkontakte? Schuss?)	Zielübung trotz kleinerer Probleme (1F/3) gemeistert (Ballkontrolle? Bodenkontakte? Schuss?)	Zielübung recht flüssig gemeistert (Ballkontrolle+; keine Bodenkontakte; Schuss ins Tor)	Zielübung flüssig und souverän gemeistert (Ballkontrolle++; keine Bodenkontakte; Schuss++)
ZUSPIEL	•	•	•	•	•
Innenristpass und geschossener Pass (+Partner:in / Gruppe) (2x2 pro Seite)		Grundtechnik beidbeinig erkennbar; Treffsicherheit halbwegs (max.4/8) vorhanden; Ballgeschwindigkeit + Laufruhe häufig suboptimal	Zumindest am dominanten Bein treffsicher (beide Formen); Grundtechnik am anderen Bein erkennbar; nur wenige Fehler (max.3/8); Ballgeschwindigkeit + Laufruhe im Schnitt optimal	Beidbeinig treffsichere Pässe (beide Formen); nur wenige Fehler; Ballgeschwindigkeit + Laufruhe zumeist optimal (max.2/8)	Beidbeinig treffsichere Pässe (beide Formen); nahezu fehlerfrei (max.1/8); Ballgeschwindigkeit + Laufruhe optimal
Gehobene Pässe zu Partner:in in vorgegebenes Feld (4 pro Seite)		Grundtechnik beidbeinig erkennbar; Treffsicherheit halbwegs vorhanden (max.4/8); Flugkurve des Balles häufig suboptimal	Zumindest am dominanten Bein treffsicher; Grundtechnik am anderen Bein erkennbar; Flugkurve für die Ballannahme im Schnitt optimal; nur wenige Fehler (max.3/8)	Beidbeinig treffsichere Pässe mit optimaler Flugkurve für die Ballannahme; nur wenige Fehler (max.2/8)	Beidbeinig treffsichere Pässe mit optimaler Flugkurve für die Ballannahme; nahezu fehlerfrei (max.1/8)
ANNAHME	•	•	•	•	•
Ballannahme von Innenristpass und geschossenem Pass (+Partner:in / Gruppe) (2x2 pro Seite)		Ball kann nach Annahme und evtl. Nachsteigen unter Kontrolle gebracht werden; Grundtechnik der Ballannahme	Ball ist nach Annahme recht schnell unter Kontrolle; Zumindest am dominanten Bein sicher;	Ball ist unmittelbar nach der Annahme unter Kontrolle; Ballannahme wirkt beidbeinig routiniert und auch bei subopt. Pässen situationsflexibel	Ball ist unmittelbar nach der Annahme unter Kontrolle; Ballannahme wirkt beidbeinig äußerst routiniert und auch bei subopt. Pässen



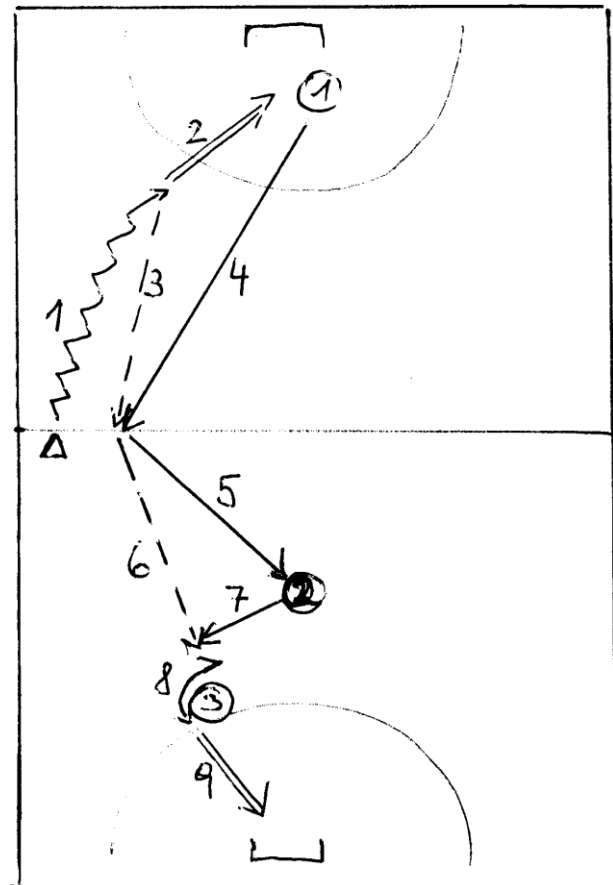
		beidbeinig erkennbar; Probleme bei subopt. Pässen; überwiegend fehlerfrei (max.4/8)	evtl. Probleme bei subopt. Pässen; nur wenige Fehler (max.3/8)	einsetzbar; nur wenige Fehler (max.2/8)	situationsflexibel einsetzbar; nahezu fehlerfrei (max.1/8)
Ballannahme (Brust, Oberschenkel oder Innenrist) von gehobenem Pass in vorgegebenem Feld (8 Annahmen)		Ball kann nach Annahme und evtl. Nachsteigen unter Kontrolle gebracht werden; Grundtechnik der Ballannahme beidbeinig erkennbar; Probleme bei subopt. Pässen; überwiegend fehlerfrei (max.4/8)	Ball ist nach Annahme recht schnell unter Kontrolle; Zumindest am dominanten Bein sicher; evtl. Probleme bei subopt. Pässen; nur wenige Fehler (max.3/8)	Ball ist unmittelbar nach der Annahme unter Kontrolle; Ballannahme wirkt beidbeinig routiniert und auch bei subopt. Pässen situationsflexibel einsetzbar; nur wenige Fehler (max.2/8)	Ball ist unmittelbar nach der Annahme unter Kontrolle; Ballannahme wirkt beidbeinig äußerst routiniert und auch bei subopt. Pässen situationsflexibel einsetzbar; nahezu fehlerfrei (max.1/8)
DRIBBLING + TORSCHUSS	•	•	•	•	•
Ballführen durch Hindernisse (Langbänke/Stangen/Hütchen) mit Torabschluss (Zielschuss nach Langbank-Abpraller) (2-3 Versuche)		Zielübung unter sichtbaren Schwierigkeiten (2F/3) gemeistert (Ballkontrolle? Bodenkontakte? Schuss?)	Zielübung trotz kleinerer Probleme (1F/3) gemeistert (Ballkontrolle? Bodenkontakte? Schuss?)	Zielübung recht zügig und flüssig gemeistert (Ballkontrolle+; keine Kollisionen; Schuss <u>ins</u> Tor)	Zielübung zügig, flüssig und souverän gemeistert (Ballkontrolle++; keine Kollisionen; Schuss++)
Torschuss links / rechts aus Komplexübung (Schuss aus dem Dribbling mit eigener Vorlage) (2 Versuche pro Seite)		Zielübung unter sichtbaren Schwierigkeiten (2F/3) gemeistert (Ballkontrolle? Bodenkontakte? Schuss?)	Zielübung trotz kleinerer Probleme (1F/3) gemeistert (Ballkontrolle? Bodenkontakte? Schuss?)	Zielübung recht zügig und flüssig gemeistert (Ballkontrolle+; keine Kollisionen; Schuss <u>ins</u> Tor)	Zielübung zügig, flüssig und souverän gemeistert (Ballkontrolle++; keine Kollisionen; Schuss++)
SPIELVERHALTEN	•	•	•	•	•
Spiel auf Kleinfeld 2:2 (ca. 10min)		Grundsätzliches Spielverständnis und Raumgefühl in Offensive wie Defensive; Umschalten häufig zu langsam; Schlüsselpositionen/-aufgaben überwiegend verstanden; technisch teilweise überfordert; Fairness	Solides Spielverständnis und Raumgefühl in Offensive wie Defensive; Umschalten überwiegend vorhanden; Schlüsselpositionen/-aufgaben verstanden; solide Balltechnik; Fairness	Gutes Spielverständnis und Raumgefühl in Offensive wie Defensive; schnelles Umschalten; Gutes Erkennen von Schlüsselpositionen/-aufgaben; gute Balltechnik; Fairness	Hervorragendes Spielverständnis und Raumgefühl in Offensive wie Defensive; schnelles Umschalten; Perfekte Übernahme von Schlüsselpositionen/-aufgaben; technisch herausragend; Fairness

3.3.3 Handball

1. Überprüfung der Technik:
 - Beidhändiges Dribbling
 - Ballaufnahme
 - Schlagwurf
 - Doppelpass
 - Sprungwurf (Schritte!)
 - Fallwurf aus Kreisläuferposition
 - Schnelle Passfolge im Positionsspiel
 - Flügelangriff - offene Seite
2. Individualtaktik:
 - Verteidigungsverhalten am Kreis und 1:1
 - Über Haken/ Überzieher zum Wurf
 - Kreisläuferanspiel nach Wurffinte
3. Mannschaftsspiel (-taktik):
 - Verteidigungsverhalten 5:1
 - Sperre
 - Angriffsverhalten auf verschiedenen Positionen (Aufbau- Spielgestaltung, Kreis, Flügel)
 - Organisation eines Positionsspiels (Schnur),
 - Einlaufen, Kreuzen, Achter
 - Tempogegenstoß
4. Regelkunde im Spiel

KOMPLEXÜBUNG:

- 1 Dribbling von der Mittellinie
- 2 Pass auf 1
- 3 Sprint in die Gegenrichtung
- 4 Langer Pass – Gegenstoß
- 5 Kurzer Pass auf 2
- 6 Lauf auf Position
- 7 Doppelpass
- 8 Haken gegen 3
- 9 Sprungwurf





3.3.4 Volleyball

1 Oberes Zuspiel

- Oberes Zuspiel paarweise

Entfernung ca. 8m

Beobachtungskriterien: Die Knotenpunkte des Oberen Zuspiels

- Oberes Zuspiel von 2 Positionen (Abstand ca. 4m frontal und aus 45 Grad-Winkel) in den Basketballkorb.

Der/die Kandidat:in hat die Aufgabe, den Ball im OZ in einem hohen Bogen in den Basketballkorb zu spielen. Der Versuch ist dann gültig, wenn der Ball zumindest den Basketballring von oben berührt oder in den Korb hineinfällt.

Bewertung: je 5 Versuche:

10/9 Treffer:	Sehr gut
8/7 Treffer:	Gut
6/5 Treffer:	Bef.
4/3 Treffer:	Gen.
2/1 Treffer:	NG

2 Unteres Zuspiel

- Unteres Zuspiel paarweise

Entfernung ca. 8m

Beobachtungskriterien: Die Knotenpunkte des Unteren Zuspiels

- Annahme im Unteren Zuspiel

Der/Die KandidatIn hat die Aufgabe, einen über das Netz zugespielten Ball im UZ auf die Position II zu spielen. Ein Spieler/eine Spielerin auf der Position II soll imstande sein, die vorgespielten Bälle über dem Kopf zu fangen.

Kann der Ball auf der Position II über Kopfhöhe gefangen werden, dann ist der Versuch gültig

Bewertung: 10 Versuche:

10/9 Treffer:	Sehr gut
8/7 Treffer:	Gut
6/5 Treffer:	Bef.
4/3 Treffer:	Gen.
2/1 Treffer:	NG

3 Service

- Zielservice: Volleyballfeld in 4 Zonen aufteilen, je 2 Versuche in jedes Feld.

Bewertung: 8 Versuche:

8/7 Treffer:	Sehr gut
6 Treffer:	Gut
5 Treffer:	Bef.
4/3 Treffer:	Gen.
2 Treffer:	NG

- Servicetechnik: 5 Angaben ohne Zielvorgabe, aber regulär! (Service von oben wird vorausgesetzt; bei Service von unten ist ein Sehr gut in diesem Teilbereich nicht möglich)

4. Angriffsschlag

Angriffe von der Position IV (Linkshänder:in kann von II)



Da das Gelingen eines Angriffsschlages auch vom Zuspiel abhängt, wird bei diesem Teil auf eine Zahlenvorgabe verzichtet.

Beobachtungskriterien sind

- Abschätzen der Flugbahn des Balles (Wann ist der richtige Zeitpunkt, um zu starten?)
- Anlauf
- Position des Körpers zum Ball
- Schlagbewegung
- Landung

5. Spiel:

Bewertung: Spielverhalten



3.4 Bewegungsbereich 4

3.4.1 Badminton

1. einige kurze/flache **Aufschläge**, einige hohe/weite Aufschläge (li, re im Wechsel, mind.5)
2. **Drive** (auch im Seitbereich)
3. A und B spielen **Clear** (sowohl diagonal als auch gerade), Reihenfolge egal
4. **Drop** diagonal und gerade, A und B im Wechsel mit Netzdrops dazwischen
6. **Smash** (gut platziert)
7. **Rückhand** (vor allem auch Hinterfeld)
8. **Komplexübung:** A macht weites und hohes *Service* – B spielt *Clear* – A spielt *Clear* – B spielt *Drop* – A spielt *kurz zurück (Netzdrops)* – B macht *hohes weites Aufspiel ...*; – A spielt *Drop* – B- hohes Aufspiel (ab hier wiederholen sich die Schläge aber mit Rollentausch)
A *Clear*
B *Clear*.....
9. Anwendung der Schlagarten im **Einzel und Doppel / Regelkunde** (Schiedsrichterfunktion)

3.4.2 Floorball

1. Stickhandling
 - Am Stand: Ball kurz und weit führen, seitlich links und rechts
 - durch 8 flache Hütchen Ball führen (zwischen den Beinen) und dann gleich rückwärtsgehend retour
 - stehend: Ball führen im Achter um 2 Hütchen (2m Abstand)
 - Ball mit dem Stick aufnehmen – hochwerfen – mit der Schaufel auffangen
 - Ball mit dem Stick Jonglieren, min. 5 Mal (Schaufelfläche, Kante optional)
 - Optional: eigene Skills zeigen
2. Passen
 - Passen (Vorhand, Rückhand) zu Partner im Stand
 - Passen (Vorhand, Rückhand) zu Partner in der Bewegung (Ziehharmonika)
 - Gehobener Pass mit Annahme (Turnsaalbreite)
3. Schussarten
 - gezogener Schuss
 - Handgelenksschuss,
 - Schlagschuss im Stand, auf ein Tor, je 5 Versuche
4. Komplexübungen
 - Kreisel (mit 4-6 Partnern) aufs Tor
 - Kreisel mit Partner und einem Abwehrspieler (A passt auf B nach vorne, außerhalb der Linie und beginnen den Angriff in Überzahl)
 - Parcours absolvieren: <https://www.youtube.com/watch?v=DrITN5SSE8A> bzw. siehe Beiblatt oder auf <https://www.sportunterricht.ch/test/download/unihockeytest.pdf>; 2 Versuche
5. Spielbeobachtung, Regelkunde
 - Spiel Kleinfeld 3 vs. 3 (ohne Tormann, kl. Tore 60cm x 90cm)



3.4.3 Klettern

Die Prüfungsanforderungen im Klettern setzen sich aus 3 Bereichen zusammen – Seil- und Sicherungstechnik, klettertechnische Fertigkeiten und Route.

Die Bereiche werden unabhängig voneinander bepunktet, insgesamt ergibt sich eine maximale Punktzahl von 100 Punkten.

Seil- und Sicherungstechnik (max. 25 Punkte)

- Sicheres und richtiges Anziehen des Hüftgurts und Einbinden mit dem Achterknoten
- Richtiges Sichern mit dem gewohnten Sicherungsgerät – Ergo, Smart, Grigri
- Partnercheck!
- Klettern im Vorstieg mit Bedacht auf Richtiges Einhängen der Expressschlingen und den richtigen Seilverlauf

Klettertechnik (max. 25 Punkte)

- Sauberes Antreten der Tritte
- Klettern in sauberer frontaler Körperposition, allenfalls auch mit Eindrehen
- Klettern der Route in einem geplanten und gezielten Ablauf
- Einnehmen von stabilen Positionen zum Einhängen der Zwischensicherungen und zum Ausschütteln der Arme

Route (max. 50 Punkte)

- Die maximale Punktzahl von 50 Punkten erreicht man mit einem Durchstieg (Rotpunkt) im Vorstieg einer selbst gewählten Route im Schwierigkeitsgrad 5c.
- Ein einmaliges Rasten oder ein einzelner Sturz sind zulässig und bewirken eine Reduktion um 15 Punkte.
- Ein zweites Mal Rasten bzw. Stürzen bedeutet ein „Nicht Genügend“.
- Bei der Wahl einer leichteren Route ist folgende Punktevergabe vorgesehen, wobei dies das Maximum darstellt und ein einmaliges Rasten bzw. ein Sturz die oben erwähnte Reduktion um 15 Punkte bewirkt

Schwierigkeit	Punkte	Punkte reduziert
5c	50	35
5b+	40	25
5b	30	15
5a+	20	5

Die Anzahl der erreichten Punkte entspricht den folgenden Noten:

Punkte	Note
100-90	1
89-80	2
79-60	3
59-50	4
<50	5

3.4.4 Langlauf

Folgende Techniken sind Prüfungsanforderung:

- Diagonal (klassische Technik)
 - Diagonalschritt mit Schwerpunktverlagerung, Druckpunkt nehmen und deutlichem Abdruck in der Spur
 - Grätenschritt in der Steigung
 - Doppelstockschub mit Zwischenschritt und Schrittmansatz li. und re. (Lösen der Handfassung am Stockgriff nach Ende eines jeden Stockeinsatzes).



- Skating
 - Symmetrischer 2-er Schritt mit Wechsel von re. auf li. in der Ebene.
 - Symmetrischer 1-er Schritt in der Ebene bzw. leichter Steigung
 - Asymmetrischer 2-er Schritt mit Wechsel der Führungshand je nach Gelände in der Steigung.
 - Abfahrtstechniken: in der Spur; mit einem Schi außerhalb der Spur; ohne Spur; Bogentreten in Kurven.
- Anwendung der Techniken unter Zeitdruck
 - Wahlweise: 5km Diagonal oder 7km Skating
 - Zeitlimit ist abhängig vom jeweiligen Gelände und den bestehenden Wetter- und Schneebedingungen.

Die Note setzt sich zusammen aus 50% Zeitwertung und 50% Technikbeurteilung.

3.4.5 Mountainbike

- **Ausdauer (40%)**
 Uphill von Gasthof Arche zur Rinner Alm (höchster Punkt des Fahrwegs genau hinter Alm, 924m bis 1400m = 476hm).
 Unter 30': 1
 30-32': 2
 32-34': 3
 34-36': 4
 Über 36': 5
- **Technik/Koordination (30%)**
 - Überwinden von Hindernissen/Balance: 2 Rundlinge (Durchmesser ca. 10-15cm) überfahren, 1 Trinkflasche aus der Fahrt aufnehmen; kein Zeitlimit
 - Slalomfahren: 8 Hütchen im Abstand von je 2m einhändig im Slalom umfahren; 1x li, 1x re einhändig; kein Zeitlimit
 - 8er-Fahren: 8er zwischen 8 Hütchen fahren; Zeitlimit 1 min

Stange 1 zu 2: 1m,

Stange 2 zu 3: 4m,

Stange 3 zu 4: 1m

Abstand der Stangen längs: 2m

Beurteilung:

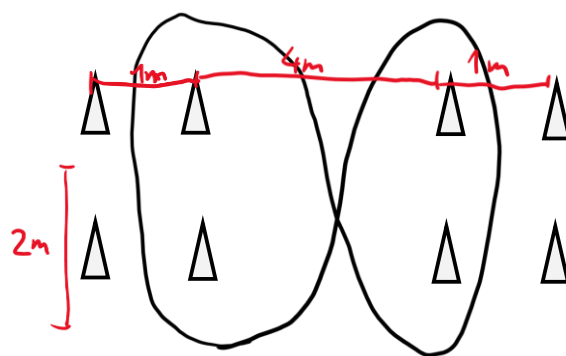
6 Runden: Sehr Gut;

5 Runden: Gut;

4 Runden: Befr.;

3 Runden: Genügend;

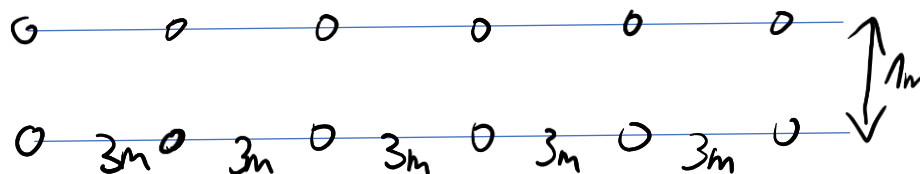
2/1/0 Runden: Nicht Genügend



- Balance: Balancieren bzw. langsames Fahren oder Stehen (1min):

Sektorbreite 1m, Sektorlänge 3m

3m	1
6m	2
9m	3
12m	4
>12m	5



Material: 16 Stangen, 16 Sockel, 2 Zauberschnüre, 8 Hütchen, einige Schleifen (Markierung Trail), Maßband, Trinkflasche



- **Spezifische Fahrtechnik (30%)**

- Fahrtechnik: Rinn Judenstein „Trail“ durch den Wald
- Kurventechnik
- Brems- und Schalttechnik
- Schwerpunkt verschieben
- Kein Zeitlimit

3.4.6 Schi-Alpin

Prüfungsfahrten:

- Pflugdrehen
- Pflugsteuern
- Rhythmuswechsel auf der Piste (von lange auf kurze Radien)
- Freie (Gelände-) Fahrt (Eigenkönnen)
- Theorie: Grüner und Blauer Bereich vom österreichischen Skilehrplan

3.4.7 Snowboard

Prüfungsfahrten:

- Driftschwung mit Gewichtsverlagerung
- Driftschwung hoch
- Kippschwung
- Freie (Gelände-) Fahrt (Eigenkönnen)

3.4.8 Squash

- 10x – Vorhand/Rückhand longline (Technik – linkes-rechtes Bein vorne)
- 10x – Vorhand/Rückhand cross mit nachlaufen
- 5x – Service (links/rechts) mit Annahme longline Vorhand/Rückhand und Positionswechsel
- Schlagvariationen:
- Vorne longline in die hintere Hälfte, hinten longline kurz (Vorhand und Rückhand)
- Vorne cross, hinten longline Vorhand /Rückhand mit Positionswechsel
- Vorne cross, hinten boast
- Spiel

3.4.9 Tennis

Grundsätzlich werden die Prüfungsanforderungen in 3 Hauptbereiche untergliedert:

Zielgenauigkeit und Sicherheit

a.) Grundlinie:

- Mittleres Tempo beim Zuspiel aus dem Ballwechsel
- Schlagzahl: je 20 auf Vorhand und Rückhandseite
- Maximale Fehlerzahl :6 je Seite
- 2 Versuche

Aufgabenstellung: Z spielt mit mittlerem Tempo drallfrei hinter die AL. S kehrt nach jedem Schlag in die Ausgangsposition zurück. Er schlägt die Bälle abwechselnd longline und cross



Zielfeld: jeweiliges Viertel zwischen Gl. und Al.

Selbstgewählte individuell sicherste Schlagtechnik

b.) Volley:

- Zuspil: siehe a.
- Ballzahl: je 12 auf Vorhand und Rückhandseite
- Maximale Fehlerzahl: je 6 pro Seite
- 2 Versuche

Aufgabenstellung:

- Z spielt mit mittlerem Tempo auf Brusthöhe zu. S steht im jeweiligen Aufschlagfeld ca. 1m. hinter dem Netz. Er volliert die Bälle abwechselnd ll und cr. Zielfeld: zwischen GL. und AL.

c.) Smash:

- Zuspil mit mittlerem Tempo aus der Hand
- Ballzahl: 10
- Maximale Fehlerzahl 4
- Zielfeld: zwischen Aufschlaglinie und Grundlinie.
- 2 Versuche

Aufgabenstellung: Z spielt mit mittlerem Tempo die Bälle aus der Hand zu. S, mit Ausgangsstellung 1m hinter dem Netz, smasht.

d.) Aufschlag:

- Ballzahl: 16
- Maximale Fehlerzahl 4
- 2 Versuche

Aufgabenstellung: S macht 16 Aufschläge (8 je Seite). Der Aufschlag soll eine bestimmte Geschwindigkeit haben. Dabei soll der Ball beim 2. Aufsprung eine hinter der GL. Im Abstand von 1m gezogene Kraftlinie überspringen

Techniktest

Grundlinie:

- Zuspil mit mittlerem Tempo aus dem Ballwechsel
- Ballzahl: ca. 40
- Maximale Fehlerzahl: je weniger desto besser.
- Zielfeld: normales Single Feld
- 2 Versuche

Aufgabenstellung: Z spielt ca. 40 Bälle mit mittlerem Tempo aus dem Ballwechsel hinter die AL. S hat die Aufgabe die Bälle mit abwechselndem Schnitt zurückzuspielen (mittleres Tempo).

Schlagarten für den Schnittwechsel:

- **Vorhand:**
 - Drive (gerader Schlag).
 - Top spin (Vorwärtsdrall)
- **Rückhand:**
 - Slice (Rückwärtsdrall)*
 - Drive (gerader Schlag)*
 - Top spin (Vorwärtsdrall)*

* Bei der Rückhand können 2 der 3 Techniken ausgewählt werden

Volley:

- Zuspil mit mittlerem Tempo aus der Hand
- Maximale Fehlerzahl: Dabei sollen tiefe und hohe Volleys gespielt werden. Abwechselnd vh. und rh



- Sowohl Vorhand und Rückhand.
- Zielfeld: normales Single Feld
- 2 Versuche

Aufgabenstellung: Z spielt mit mittlerem Tempo aus der Hand zu. S steht in der Platzmitte etwas hinter der Aufschlaglinie und volliert aus der Bewegung abwechselnd tief und hoch (Brusthöhe).

c.) Aufschlag und

d.) Smash: Die Technik dieser beiden Schläge kann mit dem Bereich Zielgenauigkeit überprüft werden.

Wettkampfverhalten

Der Schüler soll in der Lage sein, folgende Angriffsvarianten vorzuführen:

1.) Netzangriff: Aus dem Spiel von der Grundlinie soll der richtige Zeitpunkt erfasst werden können, um anzugreifen. Angriff durch die Mitte - Punktvolley)

2.) Passierball: Aus dem Spiel von der Grundlinie, muss der ans Netz vorrückende Z passiert werden

3.) Aufschlag-Volley: mit Aufbauvolley

4.) Return

Die Varianten können einzeln oder in Form eines Tie Break gespielt werden.

3.4.10Tischtennis

1. Grunds Schlagarten:

- VH, RH – Konterspiel, VH Schuss (Abschlag)
- VH – Topspin
- RH/VH – Schupfball
- VH/RH – Blockball
- Ballonabwehr
- Aufschläge: ohne Schnitt - mit Oberschnitt - mit Unterschnitt – mit Seitenschnitt

2. Kombination obiger Schlagarten (Angriffstaktik)

3. Beobachtung im freien Spiel