

T 1 - KONTROLLBLATT

Kreuze bei jedem Posten Dein erzieltes Resultat an. Im Feld rechts kannst du die entsprechende Punktzahl eintragen. Am Schluss zählst du alle Punkte in der rechten Spalte zusammen und notierst den Score.

Name/ Vorname: _____

Klasse/ Schuljahr: _____

Posten	Blau (= 0.5 Punkte)	Rot (= 1 Punkt)	Schwarz (= 1.5 Punkte)	Total
1 Hit the Cone				
2 Schiff entern				
3 Sniper				
4 Tunnello				
5 Flip Score				
6 Kegelbahn				
7 Get Away				
8 Dribble King				
Total				

TAKTIK & ATHLETIK

T 2 - KONTROLLBLATT

Die Lehrperson kreuzt bei jedem Kriterium die entsprechende Punktzahl an und addiert diese.

Name/ Vorname: _____

Klasse/ Schuljahr: _____

Gruppenübung 1: Fast Track

Fokus: Überzahl, Zusammenspiel, Umstellen Angriff/Verteidigung

Bewertungsraster: Der Spielende kann..

1. situativ angepasste Entscheidungen treffen können (Schuss/ Fake/ Pass)
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
2. Vielfältige Schuss- und Passvarianten umsetzen
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
3. Eine Überzahlsituation nutzen
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
4. Schnelles Umstellen von Angriff auf Verteidigung realisieren (zu beobachten beim Wechsel)
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Gruppenübung 2: Carousel Fake Drill

Fokus: Spiel 1 gegen 1, Pass in Bewegung abgeben und annehmen

Bewertungsraster: Der Spielende kann..

1. Den Donut präzise einem bewegten Mitspieler passen
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
2. Den Donut in der Bewegung annehmen, kontrollieren und vom Gegner fernhalten können.
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
3. Den Gegner mit raschen Rhythmus-/Tempowechseln ausspielen können
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
4. Sinnvolle Entscheidungen treffen und diese effizient umsetzen können
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Gruppenübung 3: Turbo Rocket

Fokus: Athletik (viele kurze Sprints), Handling Spielgerät unter Zeit- und Komplexitätsdruck

Bewertungsraster: Der Spielende kann..

1. Auf kurzen Strecken schnell ein hohes Lauftempo entwickeln
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
2. Viele kurze Sprints in Folge ausführen
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
3. Den Donut aus vollem Lauf unter Kontrolle bringen
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)
4. Sich gegen den Verteidiger durchsetzen und zum Torabschluss gelangen
 0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

SPIEL & KOMPETENZEN

T 3 - KONTROLLBLATT

Die Lehrperson kreuzt bei jedem Kriterium die entsprechende Punktzahl an und addiert diese.

Name/ Vorname: _____

Klasse/ Schuljahr: _____

OFFENSE

Mit dem Donut situativ angepasste Entscheidungen treffen können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Situativ angepasstes Bewegen ohne Donut umsetzen können (Spacing, Freilaufen)

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Überzahlsituation erspielen und nutzen können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Schnelles Umstellen von Angriff auf Verteidigung realisieren können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

ZWISCHENSORE OFFENSE

___/4 PUNKTE

DEFENSE

Räume decken und Donut erobern

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Regelkonforme, effiziente Verteidigungsaktionen mit Körper und Stock umsetzen können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Sinnvolle Position im Raum (zwischen Tor und Angreifer) einnehmen und halten können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Verteidigungsbewegungen mit Mitspielern koordinieren können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

ZWISCHENSORE DEFENSE

___/4 PUNKTE

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Spielregeln kennen und umsetzen

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Einsatzbereitschaft zeigen – in Angriff und Verteidigung

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Kampfgeist und Fairness in gesunder Balance halten können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

Konflikte mit Mitspielern oder Gegnern auf zivilisierte Weise lösen/beilegen können

0 Punkte (trifft nicht zu) 0.5 Punkte (trifft manchmal zu) 1 Punkt (trifft fast immer zu)

ZWISCHENSORE ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

___/4 PUNKTE

SCORE TEIL 3 - SPIEL UND ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

___/12 PUNKTE

DONUT HOCKEY TEST

Name/ Vorname: _____

Klasse/ Schuljahr: _____

T 1 – TECHNISCHE KOMPETENZEN

Score aus Circuit-Kontrollblatt gelb übertragen

Posten	Blau (= 0.5 Punkte)	Rot (= 1 Punkt)	Schwarz (=1.5 Pkte)	Total
1 Hit the Cone				
2 Schiff entern				
3 Sniper				
4 Tunnello				
5 Flip Score				
6 Kegelbahn				
7 Get Away				
8 Dribble King				
Total T 1				

T 2 – TAKTISCHE UND KONDITIONELLE KOMPETENZEN

Zwischenscores und Total von Kontrollblatt Blau „Taktik & Athletik“ übertragen

Übung	Lernziel 1	Lernziel 2	Lernziel 3	Lernziel 4	Total
1 Fast Track					
2 Carousel Drill					
3 Turbo Rocket					
Total 2					

T 3 – SPIELFÄHIGKEIT ALLGEMEIN UND ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Zwischenscores und Total von Kontrollblatt Pink „Spielbewertung“ übertragen

Posten	Lernziel 1	Lernziel 2	Lernziel 3	Lernziel 4	Total
1 Offense					
2 Defense					
3 Überfachliche K.					
Total 3					

TOTAL TESTRESULTAT: _____ /36 PUNKTE

NOTE/ ATTRIBUT: _____