

# SCHOOLKIDS

# BASEBALL

THEMA:

TESTREIHEN





# Schoolkids - Baseball

---

## Testreihe

### **DIE TESTS**

Es ist nicht erforderlich, alle Tests am selben Tag abzuhalten. Das folgende Beispiel geht von einer Klasse mit 20-30 Schülern/innen aus, die alle vier Testaktivitäten in einer Unterrichtsstunde von 45 Minuten absolviert.

1. Die Klasse sollte vor kurzem Bälle von einem Tee geschlagen, Bälle auf ein Ziel geworfen haben, etc.
2. Der/die Lehrer/in sollte bereits mit dem Testablauf vertraut sein und je ein Clipboard mit fotokopierten Ergebnislisten pro Teststation vorbereitet haben. Am besten trägt man die Namen der Schüler/innen zunächst auf der ersten Kopie der Ergebnisliste ein und kopiert diese dann erst weiter, um je eine Liste pro Station zu haben.
3. Nach Möglichkeit sollten die Teststationen und die benötigten Ausrüstungsgegenstände bereits vorbereitet sein. Man benötigt zwei etwa gleich große Zonen, die eine für das Pitching auf das Wurfziel und das Baserunning, die andere für das Weitwerfen sowie das Schlagen.
4. Pitching (Zielwerfen): jede/r Schüler/in macht seine sechs Würfe direkt nacheinander und geht dann zur nächsten Station weiter.
5. Die Tests im Weitwerfen und Hitting (Schlagen) sollten von der ganzen Klasse zusammen durchgeführt werden.
  - pro Station führt je ein Schreiber die Ergebnisliste
  - jeder Werfer / Hitter (Schläger) bekommt einen Mitschüler als Scorer zugeteilt, der das Testergebnis aufnimmt und dem Schreiber mitteilt
  - die Schüler wechseln sich gegenseitig beim Werfen / Schlagen und Scoren ab
  - Die Werfer/Hitter dürfen nur auf das Signal des Lehrers werfen bzw. schlagen, und warten dann, bis Ihr zuständiger Partner dem Schreiber die Weite mitgeteilt hat, bevor jeweils der zweite und dritte Versuch durchgeführt wird
6. Baserunning: es laufen immer vier oder fünf Schüler/innen gleichzeitig, je nachdem wie viele Stoppuhren zur Verfügung stehen, Der Starter ruft "Achtung ... fertig ... los!" Jeder Läufer hat drei Versuche.
7. Die/der Lehrer/in sollte die verschiedenen Aufgaben (Starter, Zeitnehmer, Schreiber, etc.) bereits vorher in seiner Klasse festlegen. Je nachdem ob Personen zur Verfügung stehen, die nicht selbst an den Tests teilnehmen, können diese Aufgaben fest zugeteilt werden bzw. müssen sich Schüler hierbei abwechseln.
8. Die/der Lehrer/in sammelt am Ende der Stunde alle Ergebnislisten ein, rechnet die Werte zusammen und überträgt diese auf ein Gesamtblatt. Das Mädchen und der Junge mit dem jeweils besten Gesamtergebnis in diesen vier Testaktivitäten haben gewonnen.



# Schoolkids - Baseball

## Testreihe

### ERGEBNISLISTE

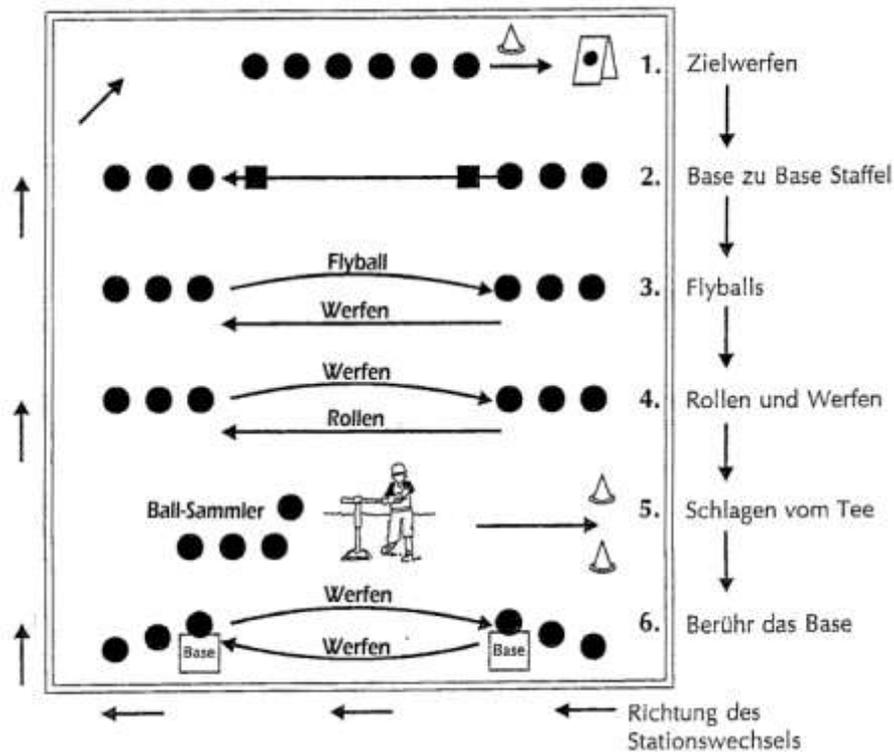
(mögliche Bewertung der Testergebnisse – Eigene Systeme natürlich möglich)

Tabellenpunkte:

- 1. Platz (beste Gruppe) = 10 Punkte
- 2. Platz = 8 Punkte
- 3. Platz = 6 Punkte
- 4. Platz = 5 Punkte
- 5. Platz = 4 Punkte
- 6. Platz = 3 Punkte

Anmerkung: Als Gruppennamen kann man Begriffe aus der Baseball-Fachterminologie verwenden, wie zum Beispiel "Grounders", "Hitters", "Strikers", „Infielders“, etc.

## STATIONSAUFBAU





## PITCHING TEST BESCHREIBUNG

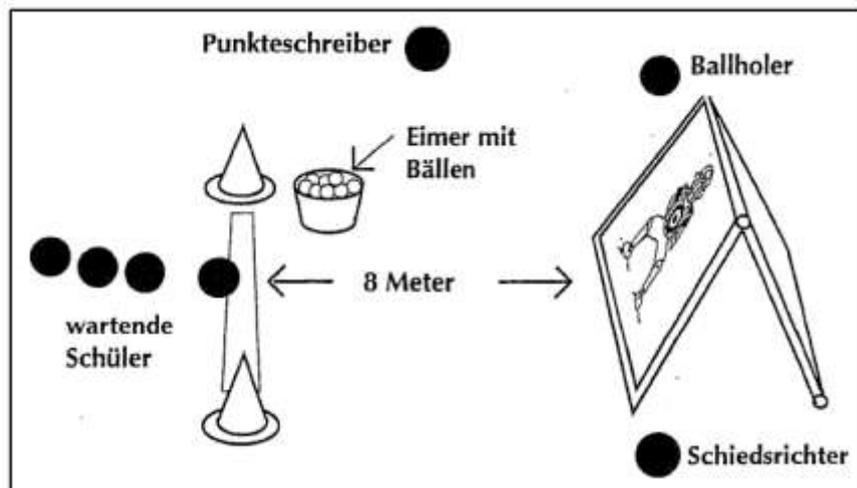
Die Schüler stehen acht Meter vom Pitching Wurfziel entfernt und haben je sechs Wurfversuche. Für jeden geworfenen Ball, der das Wurfziel trifft (egal wo), gibt es einen Punkt. Fünf Punkte erhält der Werfer, wenn er mit dem Ball die Mitte des Wurfziels trifft. Ob getroffen wurde, entscheidet der zugeteilte Schiedsrichter.

### WAS WIRD BENÖTIGT?

Wurfziel, Pylonen oder Pitching Mal (als Abwurfmarkierung), Basebälle (mindestens sechs), Punkteschreiber (trägt die erreichten Punktezahlen in die Ergebnisliste ein), Schiedsrichter (entscheidet darüber, ob und was pro Wurf getroffen wurde), Ballholer (nimmt die geworfenen Bälle auf und wirft sie zurück).

### ORGANISATION

1. Die Schüler stellen sich in einer Reihe hinter der Abwurflinie auf.
2. Jeder Schüler bekommt sechs Wurfversuche, die er unmittelbar hintereinander ausführt.
3. Der Schiedsrichter gibt dem Werfer die pro Wurf erzielten Punkte bekannt. Nach den sechs Würfen trägt der Punkteschreiber das insgesamt erzielte Ergebnis des Schülers in die Liste ein.
4. Schiedsrichter, Ballholer und Punkteschreiber werden nach Bedarf gewechselt.
5. Nach Möglichkeit sollte das Wurfziel unmittelbar vor eine Wand oder ein Zaun gestellt werden, damit überworfene und abprallende Bälle nicht zu weit wegrollen.





### WURF TEST BESCHREIBUNG

Die Wurfzone wird durch eine Abwurflinie und Pylonen in jeweils fünf Metern Abstand markiert. Diese markierte Zone wird auch für den Hitting Test verwendet.

Die Schüler stellen sich in mehreren Reihen hinter der Abwurflinie auf. Mit einem oder zwei Schritten Anlauf versuchen die Schüler, den Ball so weit wie möglich zu werfen.

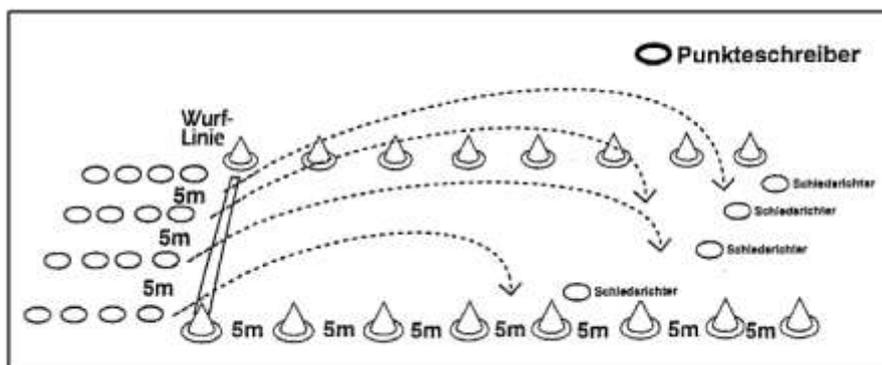
Jeder Schüler bekommt dazu drei Versuche. Bei jedem Wurf wird die Entfernung von der Abwurfmarke bis zum Aufschlagpunkt gemessen, wobei der Werfer pro erreichter 5-Meter-Marke einen Punkt erhält. Landet der Ball zwischen zwei Markern, so wird auf- bzw. abgerundet, je nachdem welchem Marker der Ball näher ist. Die Wurfweiten werden vom Schreiber notiert.

### WAS WIRD BENÖTIGT?

Basebälle (mindestens drei pro Gruppe), Maßband, Pylonen, Punktschreiber und Schiedsrichter - jedem Werfer ist ein Schiedsrichter zugeteilt, mit dem er nach den drei Würfen wechselt.

### ORGANISATION

1. Das Wurfgebiet sollte bereits vor Stundenbeginn aufgebaut werden.
2. Die Schüler arbeiten paarweise, wobei der eine wirft, der andere Schiedsrichter ist und die Bälle einsammelt.
3. Die Schiedsrichter rufen dem Punktschreiber nach jedem Wurf die erreichte Entfernung bzw. die Punktezahl zu.
4. Der seitliche Abstand zwischen den Wurfgruppen muss mindestens fünf Meter betragen.
5. Geworfen wird ausschließlich auf ein Startsignal hin. Danach warten die Werfer, bis die Schiedsrichter das Ergebnis durchgesagt, und den Ball aufgesammelt haben, bevor sie sich für den nächsten Wurf bereit machen.
6. Die Schüler machen ihre drei Würfe unmittelbar nacheinander.





## Hitting Test BESCHREIBUNG

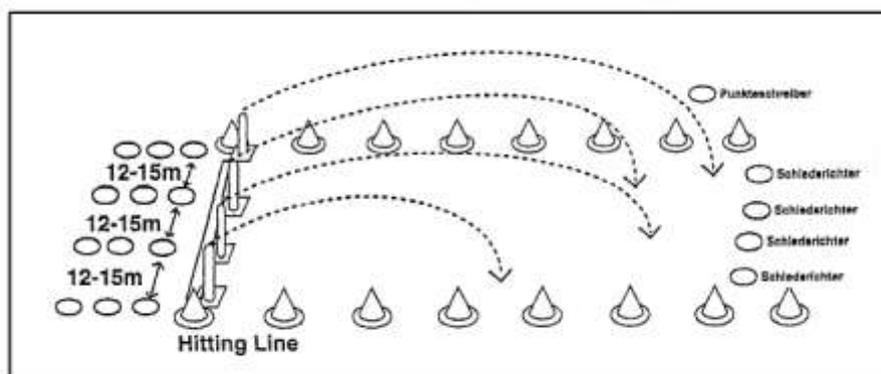
Die Schlagzone wird durch eine Abschlaglinie und Pylonen in jeweils fünf Metern Abstand markiert. Die Schüler stellen sich in mehreren Reihen hinter den Tees auf, die an der Abschlaglinie stehen. Jeder Schüler kommt einmal zum Tee und schlägt drei Bälle hintereinander in die markierte Zone. Bei jedem Schlag wird die Entfernung vom Tee bis zum Aufschlagpunkt des Balles gemessen, wobei der Hitter pro erreichter 5-Meter-Marke einen Punkt erhält. Landet der Ball zwischen zwei Markern, so wird auf- bzw. abgerundet, je nachdem welchem Marker der Ball näher ist. Die Schlagweiten werden vom Schreiber notiert.

## WAS WIRD BENÖTIGT?

Hitting Tees oder improvisierte Hitting Tees, Baseball Schläger, Basebälle (mindestens drei pro Tee), Maßband, Pylonen, Punktschreiber, Ergebnisliste und Schiedsrichter - jedem Hitter ist ein Schiedsrichter zugeteilt, mit dem er nach den drei Schlagversuchen wechselt.

## ORGANISATION

1. Die Schlagzone sollte bereits vor Stundenbeginn aufgebaut werden.
2. Die Schüler arbeiten paarweise, wobei der eine schlägt, der andere Schiedsrichter ist und die Bälle einsammelt.
3. Die Schiedsrichter rufen dem Punkteschreiber nach jedem Schlag die erreichte Entfernung bzw. die Punktezahl zu.
4. Je nachdem wie viele Hitting Tees zur Verfügung stehen, muss der Lehrer auf ausreichend Seitenabstand zwischen den Schlaggruppen achten. Ein Abstand von etwa 12-15 Metern wird empfohlen.
5. Die Schüler dürfen ausschließlich auf ein Startsignal des Lehrers hin schlagen, z.B. "Die Hitter an das Tee... ..Schlagposition einnehmen... ..schlagen frei!".
6. Die Schüler machen ihre drei Schlagversuche unmittelbar nacheinander.
7. Wenn die Räumlichkeiten keinen ausreichenden Seitenabstand zulassen, so sollten lieber die Gruppen größer gemacht werden, auch wenn der Test dadurch länger dauert.





# Schoolkids - Baseball

Testreihe

## SPRINT TEST BESCHREIBUNG

Die Schüler sprinten aus dem Stand über 20 Meter auf Zeit. Die Läufer stehen in Hochstartposition an der Startlinie. Es laufen jeweils vier oder fünf Schüler gleichzeitig, je nachdem wie viele Stoppuhren zur Verfügung stehen. Auf das Startsignal "Los" sprinten die Schüler zur 20 Meter entfernten Ziellinie. Jeder Schüler darf drei Mal laufen.

## WAS WIRD BENÖTIGT?

Stoppuhren, Pylonen, Punkteschreiber und Zeitnehmer.

Punkte:

3.50 – unter	10 Punkte
3.51 - 3.9	8 Punkte
3.91 - 4.3	6 Punkte
4.31 -4.7	4 Punkte
4.71 - über	2 Punkte

## ORGANISATION

1. Der Laufparcours sollte bereits vor Stundenbeginn aufgebaut werden.
2. Die Schüler arbeiten paarweise, der eine läuft und der andere nimmt die Zeit.
3. Die Zeitnehmer rufen dem Punkteschreiber nach jedem der drei Läufe die erreichte Zeit bzw. die Punktezahl zu.

