

# Zulassungsprüfung

Bereich: **(Sport-)Spiele**

## 1. Ziel

Das Ziel der Zulassungsprüfung im Bereich der (Sport-)Spiele ist die Überprüfung der sportspielübergreifenden Spielkompetenz der Studierenden. Diese ist wissenschaftlich eingebettet im dreistufigen Modell des spielerisch impliziten Lernens (MSIL, Roth et al., 2015, S. 12, mod. nach König & Memmert, 2022, S. 698; siehe Abb. 1). Auf der ersten Stufe werden viele Ballspiele mit der Hand gespielt, um einen raschen Spielfluss zu gewährleisten und durch erfolgreiches Zusammenspiel das Spielziel erreichen zu können.

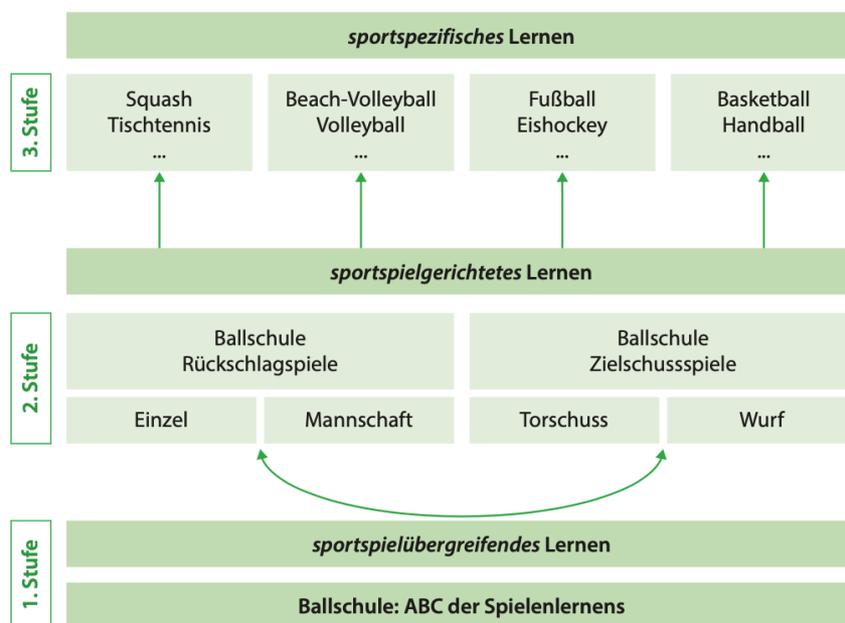


Abb. 1: Das Modell des spielerisch impliziten Lernens (MSIL; Roth et al., 2015, S. 12, mod. nach König & Memmert, 2022, S. 698)

## 2. Spielform Mattenball

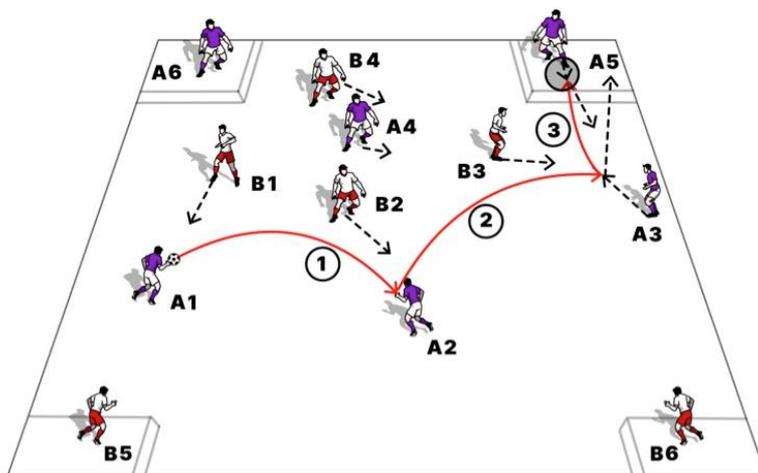
**Spielorganisation:** Es wird ein Spielfeld mit 25 x 15 Metern errichtet. An jeder der vier Ecken befindet sich je eine Matte, auf der jeweils ein Spieler<sup>1</sup> steht (siehe A5, A6 und B5, B6)

<sup>1</sup> Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird hier die maskuline Schreibweise verwendet. Selbstverständlich gelten sämtliche Personenbezeichnungen gleichermaßen für alle Geschlechter (m, w, d) und Geschlechtsidentitäten (LGBTIQ+).

**Spielziel:** Ziel des Spiels ist es, einem auf einer Matte stehenden Mitspieler des eigenen Teams den Ball so zuzuspielen, dass dieser ihn auf der Matte stehend oder auf ihr landend erfolgreich fangen kann.

**Spielablauf:** Beim Spiel Mattenball spielen zwei Teams 4+2-gegen-4+2 gegeneinander. Der Ball wird nur mit der Hand gespielt. Durch situationsadäquates Passen und Prellen soll der Ball in die Nähe der Matte gebracht werden, um ihn aus einer aussichtsreichen Position so zu einem der beiden Mattenspieler zu passen, dass dieser den Ball sicher fangen kann (zur Veranschaulichung siehe die Pässe 1, 2 und 3 in der Abb. 2). Es gilt die Drei-Schritte-Regel, d. h. mit dem Ball in der Hand darf nur drei Schritte gelaufen werden. Der Ball kann direkt zu einem Mitspieler oder zum Mattenspieler gepasst oder auch per Bodenpass gespielt werden (siehe 3 in der Abb. 2). Gelingt dies, so legt der Mattenspieler den Ball – je nachdem, wo er ihn gefangen hat – auf die Matte (siehe grauer Kreis in der Abb. 2) und ein Spieler des anderen Teams nimmt den Ball auf und eröffnet das Angriffsspiel seines Teams in die Gegenrichtung. Der Spieler, der den Mattenspieler erfolgreich angepasst hat, wechselt mit ihm die Position (siehe Spielerwechsel bei A3 und A5 in Abb. 2). Dadurch erfolgt eine ständige Spielerrotation, die es ermöglicht, alle Mitspieler zu beurteilen. Gelingt längere Zeit kein Zuspiel zum Mattenspieler (was eher unwahrscheinlich, aber doch möglich ist), so sollte der Spielleiter die beiden Mattenspieler anweisen, die Position mit zwei Spielern auf dem Spielfeld zu tauschen, um zu lange „Stehzeiten“ auf der Matte zu verhindern.

**Zeit:** maximal 10 Minuten



Powered by asccloud.com

©Copyright Academy Sports Coach 2025

Abb. 2: Spielform Mattenball im 4+2-gegen-4+2

## 2.1 Beurteilungskriterien

Für ein positives Absolvieren der sportspielübergreifenden Spielkompetenz und damit der Zulassungsprüfung (Sport-)Spiele müssen die Studierenden in allen drei Teilkompetenzen positiv beurteilt werden.

### Beschreibung der Spiel-Teilkompetenzen

#### 1\_Der Spieler kann **in Ballbesitz**

- sicher gegen verteidigende Spieler dribbeln und sich mit dem Ball in freie Räume bewegen,
- den Ball erfolgreich durch eine Lücke zu freistehenden Mitspielern bzw. auch zu einem der Mattenspieler passen und
- zugespielte Bälle sicher fangen.

#### 2\_Der Spieler kann **ohne** individuellem Ballbesitz, aber bei Ballbesitz des **eigenen** Teams,

- sich gut im Raum orientieren,
- sich dem Ballbesitzer für einen Pass anbieten und
- sich in den beispielbaren Raum freilaufen.

#### 3\_Der Spieler kann **ohne** individuellem Ballbesitz bei Ballbesitz des **gegnerischen** Teams

- den Ballbesitzer aggressiv attackieren,
- Passwege und offene Abwehrräume zustellen und
- sich so verhalten, dass das gegnerische Team zu einem Fehler (Ballverlust beim Prellen, Fehlpass) provoziert wird und dadurch das eigene Team wieder in Ballbesitz kommt.

Tab. 1: Übersicht über die drei Subkompetenzen der sportspielübergreifenden Spielkompetenz und exemplarische Bewertung von Spieler A1 (bestanden: ja) und Spieler A5 (bestanden: nein)

Spieler	mit Ball		ohne Ball				Summe: bestanden	
			eigenes Team in Ballbesitz		gegnerisches Team in Ballbesitz			
	▪ dribbeln ▪ passen ▪ fangen		▪ orientieren ▪ anbieten ▪ freilaufen		▪ attackieren ▪ Passwege und Abwehrräume zustellen ▪ Ballverluste provozieren			
A1	+	–	+	–	+	–	j	n
A2	+	–	+	–	–	–	j	n
A3	+	–	+	–	+	–	j	n
A4	+	–	+	–	+	–	j	n
A5	+	–	+	–	+	–	j	n
A6	+	–	+	–	+	–	j	n

B1								
B2								
...								
XN								

## Literatur

König, S. & Memmert, D. (2022). Sportspiele – Entwicklung, Strukturen und wissenschaftliche Disziplinen. In A. Güllich & M. Krüger (Hrsg.), *Sport. Das Lehrbuch für das Sportstudium* (2. Aufl.; S. 698). Springer Spektrum.

Roth, K., Memmert, D. & Schubert, R. (2015). *Ballschulschule Wurfspiele* (2. Aufl.). Hofmann.