

## Praktische Eignungsprüfung an Bildungsanstalten

Die praktische Eignungsprüfung gem. §5 Abs. 5 der VO über Aufnahms- und Eignungsprüfungen umfasst die folgenden Prüfungsbereiche. Dabei erfolgt keine Einzel-, sondern eine Gesamtbeurteilung aller 4 Teilbereiche.

### "Musikalische Bildbarkeit"

Die Prüfung der musikalischen Bildbarkeit dient zur Feststellung der stimmlichen und musikalischen Eignung und beinhaltet die Teilbereiche

- ♫ Nachsingen einzelner Töne, Intervalle und kurzer Motive
- ♫ Nachvollziehen von längeren, abgeschlossenen Melodien (gerne können zwei schon eingeübte Kinder- oder Volkslieder vorgetragen werden)
- ♫ Nachvollziehen und ergänzen kurzer rhythmischer Motive
- ♫ Erkennen des Grundschlages eines Liedes

Vorkenntnisse auf einem Instrument sind nicht erforderlich und erhöhen auch nicht die Chance, aufgenommen zu werden.

Auch musiktheoretischen Kenntnisse werden nicht überprüft.

### "Fähigkeit zu schöpferischem Gestalten"

Zwei Aufgabenbereiche:

- ✂ grafische, zeichnerische Aufgabe
- ✂ ein mit div. Materialien (Ton, Holz, textiles Material, Karton, Draht u. ä.) zu gestaltendes Thema

Wesentliche Bewertungskriterien:

- ✂ Fantasie, Kreativität und Originalität
- ✂ Umgang mit dem Material, praktisches Umsetzungsvermögen der Ideen, räumliches, plastisches und konzeptives Denken
- ✂ Die Eignungsprüfung soll grundsätzliche Fähigkeiten der/des Kandidat(in)en auf diesem Gebiet aufzeigen!

### "Körperliche Gewandtheit und Belastbarkeit"

- ⚡ Geschicklichkeit: Arbeit mit Tennisbällen
- ⚡ Belastbarkeit: Sprungschnüre (verschiedene Sprungformen)
- ⚡ Gewandtheit: Hindernisbahn

Bewertet werden nicht einzelne Übungen, sondern es zählt d. Gesamteindruck aus diesen 3 Kriterien.

### "Kontakt - und Kommunikationsfähigkeit"

- 🗣 Verhalten in der Gruppe mit einfachen Aufgabenstellungen (Rollenspiel, Diskussion zu aktuellen Themen - keine speziellen Vorkenntnisse erforderlich)  
Kontaktaufnahme, Einbringen eigener Meinung, Ausdrucksfähigkeit
- 🗣 Einzelgespräch

## Überprüfung der körperlichen Gewandtheit und Belastbarkeit

- 1) 8 min Lauf (Klug und Fit)
- 2) Fit-Mix Geschicklichkeitslauf

**Schwimmkönnen** auf Basis des Fahrtenschwimmers erforderlich

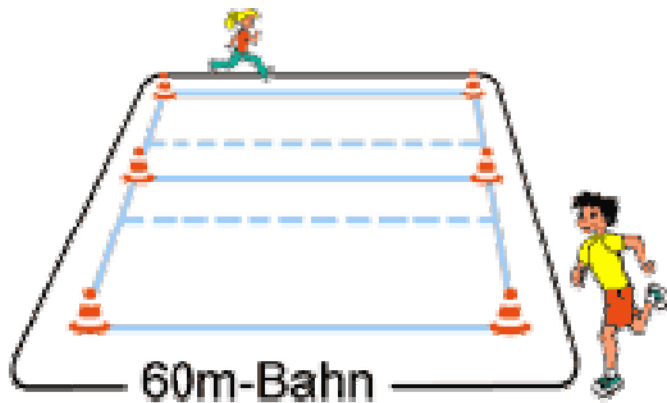
### Ad 2) Testanweisung 8 min Lauf (Klug und Fit)

Die Laufstrecke entspricht einer Runde um ein Volleyballfeld (ca. 60 m). Diese wird mit Hütchen in sechs gleich lange Strecken unterteilt (siehe Abb.). Um ein Gedränge beim Start zu verhindern, verteilen sich die Läufer/innen gleichmäßig zu den sechs Markierungen.

Der Start erfolgt durch das Kommando „Fertig – Pfiff“. Danach haben die Läufer/innen acht Minuten Zeit, möglichst viele Runden zu laufen. Zwei bzw. eine Minute vor dem Ende des Laufes wird die noch zu laufende Zeit verkündet. Beim Ertönen des Schlusspiffes sollen die Schülerinnen und Schüler auf der Stelle dort stehen bleiben, wo sie sich gerade befinden.

In die Wertung kommen die zur Gänze absolvierten Runden, zu denen die in der letzten Runde passierten Hütchen addiert werden.

Beispiel: 25 Runden + 2 Hütchen =  $25 \times 60 \text{ m} + 2 \times 10 \text{ m} = 1570 \text{ m}$ .



### Ad 3) Testanweisung Fit-Mix Geschicklichkeitslauf

Nach der in der Skizze gezeigten Aufstellung ist folgender Geschicklichkeitslauf von allen Teilnehmer/innen möglichst schnell zu absolvieren:

- **Start:** Mit der rechten Hand beginnend wird ein Basketball eine vorgegebene Strecke von 4m geprellt, nach dem Wendepunkt mit der linken Hand übernommen und eine Länge von 4m geprellt, nach dem Wendepunkt neuerlich mit der rechten Hand übernommen usw.
- Nach Absolvieren der 5. Länge wird der Basketball in einem Kastenteil abgelegt und sodann eine „Reifengasse“ unter vorgegebener Verwendung der Beine (rechts / links / beidbeinig, wobei die Reihenfolge freigestellt ist) bis zu einer vorgegebenen Markierung vorwärts, dann rückwärts durchlaufen;
- Nach dem Passieren eines Hütchens wird ein Richtungswechsel durchgeführt und ein Barren (beide Holme auf niedrigster Stufe, Höhe 1,20m siehe Skizze) überwunden (unten durch – oben drüber – unten durch – ...).
- Nach einer Rolle vorwärts auf einer Turnmatte ist das Ziel erreicht bzw. wird die Zeit gestoppt!

