

# **PRAKTISCHE EIGNUNGSPRÜFUNG AN DER BILDUNGSANSTALT FÜR SOZIALPÄDAGOGIK (BASOP)**

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

## **MUSIKALISCHE BILDBARKEIT**

Die Prüfung im musikalischen Teilbereich dient zur Feststellung

- 1) der stimmlichen Belastbarkeit im Hinblick auf die Erfordernisse des „Sprechberufs“ Sozialpädagoge sowie der gesanglichen Fähigkeiten im Hinblick auf die Erfordernisse des Singens und Musizierens.
- 2) der musikalischen Begabung bzw. Bildbarkeit. Die Prüfung umfasst:
  - das Vorsingen von vorbereiteten Liedern (Volkslied, Kinderlied, etc.) ist ein Vorteil, aber kein Muss
  - Hören
  - Wiedergeben und Erfinden kurzer melodischer und rhythmischer Motive

## **FÄHIGKEIT ZU SCHÖPFERISCHEM GESTALTEN**

- Zwei Aufgabenbereiche:
  - grafische, zeichnerische Aufgabe
  - eine Gestaltungsarbeit mit diversen Materialien zu einem 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 Kandidatin/des Kandidaten auf diesem Gebiet aufzeigen!

## **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

## **KÖRPERLICHE GEWANDTHEIT UND BELASTBARKEIT**

- Belastbarkeit: 8 Minuten Dauerlauf
- Gewandtheit: Geschicklichkeitslauf

Bewertet werden nicht einzelne Übungen, sondern es zählt der Gesamteindruck aus diesen 2 Kriterien.

## ÜBERPRÜFUNG DER KÖRPERLICHEN GEWANDTHEIT UND BELASTBARKEIT

- 1) **Nachweis des Schwimmkönnens auf Basis des Fahrtenschwimmers**  
z. Bsp.: Vorlage des ÖSA (Österreichische Schwimmabzeichen), Bestätigung der Schule, Bestätigung von dazu berechtigten Institutionen bzw. Personen etc. (Vorlage, wenn vorhanden!)
- 2) **8 min Lauf (Klug und Fit)**
- 3) **Fit-Mix Geschicklichkeitslauf**

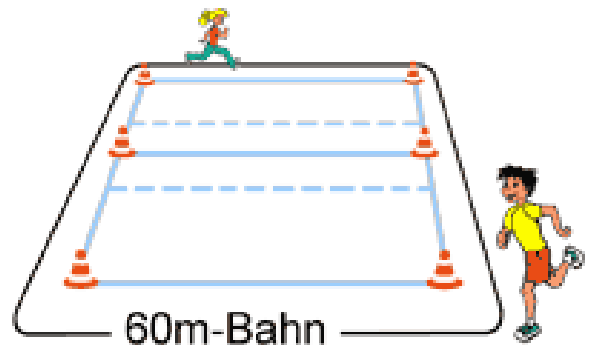
### Ad 2) Testanweisung 8 min Lauf (Klug und Fit)

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 Läufer/innen positionieren sich neben einem Hütchen an der Laufstrecke, der/die „Rundenzähler/in“ neben demselben Hütchen innerhalb des Volleyballfeldes. 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.

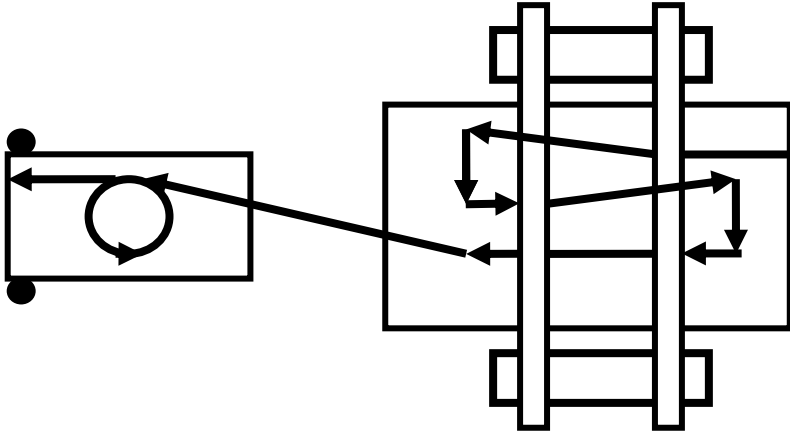
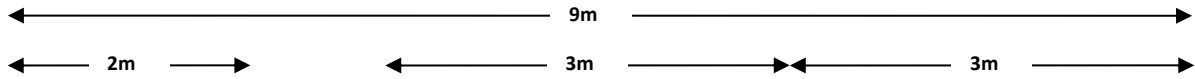
**Beispiel: 25 Runden + 2 Hütchen = 25 x 60 m + 2 x 10 m = 1570m.**



### 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!

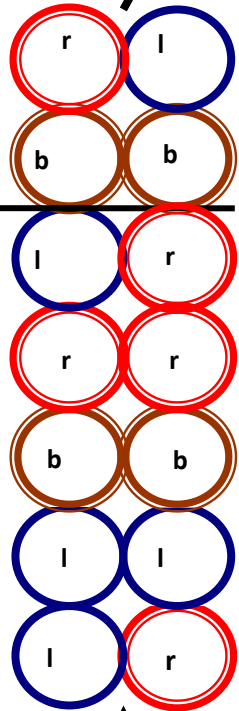


**Barren:** niedrigste Holmstufe (120cm)  
unterlaufen/überklettern

Laufen durch Reifen:  
rot: rechts (r)  
blau: links (l)  
natur: beidbeinig (b)

rückwärts

vorwärts



für jeden Fehler 1  
Strafsekunde !

**Dribbling mit  
Basketball**

bei Fehler zurück zum  
letztumlaufenen Hütchen !

**START**

