



Leistungsermittlung und Leistungsbewertung im Sportunterricht für die Jahrgangsstufen 1 bis 10 im Land Brandenburg



**Leistungsermittlung und
Leistungsbewertung im Sportunterricht
für die Jahrgangsstufen 1 bis 10
im Land Brandenburg**

Impressum

Herausgeber

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)
14974 Ludwigsfelde-Struveshof

Tel.: 03378 209-0

Fax: 03378 209-149

www.lisum.berlin-brandenburg.de

Vielen Dank an das Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA) für die Bereitstellung der Beiträge zu den Bewegungsfeldern Laufen, Springen, Werfen, Stoßen sowie Fahren, Rollen, Gleiten und Björn Engel für die vorbereitenden Tätigkeiten zu dieser Handreichung.

Autorinnen und Autoren

André Blaschke, Arbeitsgruppe Schulschwimmen der Kommission Sport der Kultusminister Konferenz (KMK) in Zusammenarbeit mit der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (DGUV), Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) und Bundesverband zur Förderung der Schwimmbildung (BFS), Steffen Hanke, Martina Harbauer, Prof. Dr. Albrecht Hummel, Sandro Kubiack, Steffi Lathan, Cornelia Linka, Tim Linka, Anja Raack, Christian Rohde, Frank Sandow, Paul Tomesch, Dr. Heike Zimmermann

Redaktion

Steffen Hanke, Anja Raack, Anja Sokoll

Titelbild

Anja Legrand

Layout, Gestaltung und Satz

atelier2gestalten, Berlin

Grafiken

Irmela Schautz

Fotos

Steffen Hanke

Druck und Herstellung

ARNOLD group

ISBN 978-3-944541-72-3

Rechte

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM),
Ludwigsfelde, 2. überarbeitete Auflage 2020

Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben
unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY SA 4.0 DE,
verbindlicher Lizenztext zu finden unter:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Inhalt

Vorwort 9

A Leistungsermittlung und Leistungsbewertung im Sportunterricht 10

- 1. Allgemeine Grundlagen der Leistungsbewertung 12**
 - 1.1 Normative Grundlagen der Leistungsbewertung 12
 - 1.2 Grundlagen der Bewertungsmaßstäbe zu den bewegungsfeldspezifischen und bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen nach Schulform und angestrebtem Bildungsabschluss 13
 - 1.3 Grundlagen einer mehrdimensionalen Bewertung 14
- 2. Pädagogische Begründung der Leistungsbewertung 17**
 - 2.1 Die objektive Norm 18
 - 2.2 Die intersubjektive Norm (Lerngruppen oder Schulnormen) 18
 - 2.3 Die intrasubjektive Norm (individuelle Steigerung) 19

B Fachliche Schwerpunkte der Leistungsermittlung und Leistungsbewertung 22

1. Fachprofil und Einordnung in den Bildungs- und Erziehungsauftrag 24
2. Fachauftrag, Kompetenzmodell und Pädagogische Perspektiven 25
3. Lehren und Lernen im Sportunterricht 28

C Bewertungsvorschläge zu den bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen 30

- 1. Empfehlungen für die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen 32**
 - 1.1 Reflektieren und Urteilen 33
 - 1.2 Interagieren 33
 - 1.3 Methoden anwenden 33
- 2. Hinweise zur methodischen Umsetzung 34**

D Bewegungsfeldspezifischer Kompetenzbereich Bewegen und Handeln 38

D1 Laufen, Springen, Werfen, Stoßen 40

- 1. Kompetenzbereich Bewegen und Handeln 42**
- 2. Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzbereiche 42**

- 3. Bewertungsvorschläge im Kompetenzbereich Bewegen und Handeln 44**
- 3.1 Vorschlag zur Bewertung der allgemeinen konditionellen und koordinativen Fähigkeiten 44
- 3.2 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Laufen 45
- 3.3 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Weitsprung 54
- 3.4 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Hochsprung 59
- 3.5 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Werfen, Stossen 62
- 4. Bewertung der Bundesjugendspiele (Beispiel) 68**

D2 Spiele 70

- 1. Kleine Spiele 71**
- 1.1 Isolierte Übungen/Leistungskontrollen 74
- 1.2 Komplexe Übungen/Leistungskontrollen 77
- 1.3 Spielfähigkeit 82
- 1.4 Spiele variieren und entwickeln 89
- 1.5 Spiele kreieren und entwickeln 92
- 2. Volleyball 93**
- 2.1 Quantitative Bewertungsmöglichkeiten der Grundtechniken 95
- 2.2 Quantitative Bewertungsmöglichkeiten der Grundtechniken unter Einbeziehung der Spielfähigkeit 97
- 2.3 Qualitative Bewertung 101
- 2.4 Bewertung der Spielfähigkeit 106
- 3. Basketball 107**
- 3.1 Kompetenz Annehmen und Abspielen 108
- 3.2 Kompetenz Spielobjekt führen 113
- 3.3 Kompetenz Abschließen 115
- 3.4 Kompetenz Taktik 118

D3 Bewegen an Geräten 122

- 1. Bewertungsempfehlungen zu den fachbezogenen Kompetenzbereichen 124**
- 1.1 Bewegen und Handeln 124
- 1.2 Interagieren 124
- 1.3 Methoden anwenden 124
- 1.4 Reflektieren und Urteilen 125
- 2. Empfehlungen zur Leistungsermittlung, Turnen männlich und weiblich, Primarstufe 126**
- 3. Empfehlungen zur Leistungsermittlung, Turnen männlich, Sekundarstufe I 128**
- 4. Empfehlungen zur Leistungsermittlung, Turnen weiblich, Sekundarstufe I 129**

- 5. **Bewertungskriterien von Einzelübungen 130**
- 6. **Übungsverbindungen und Gesamtübungen 133**
- 7. **Bewertung nach den Bundesjugendspielen 135**
- 8. **Empfehlung zur Leistungsermittlung im Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden 137**
- 8.1 Motorisch-sportliche Leistungen 137
- 8.2 Theoretisches Wissen 137

- D4 **Kämpfen nach Regeln 142**
 - 1. **Fallen 144**
 - 2. **Technisch-taktisches Verhalten 147**
 - 3. **Kämpfen 155**
 - 4. **Fitness Kämpfen 160**

- D5 **Bewegungsfolgen gestalten und darstellen 162**
 - 1. **Beobachtungs- und Bewertungskriterien 165**
 - 2. **Bewertungsbeispiele komplexer Gestaltungsbeispiele 173**
 - 3. **Bewertungsbeispiele von Teilleistungen 179**

- D6 **Bewegen im Wasser 186**
 - 1. **Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektive Gestaltung 188**
 - 2. **Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektive Kooperation 191**
 - 3. **Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektiven Gesundheit und Körpererfahrung 193**
 - 4. **Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektive Leistung 195**
 - 5. **Die vier Niveaustufen der Entwicklung zum Sicheren Schwimmen Können 206**
 - 5.1 Ermittlung, Bewertung und Benotung von Leistung 208
 - 5.2 Bewertung und Benotung in den Niveaustufen 209

- D7 **Fahren, Rollen, Gleiten 216**
 - 1. **Bewertungsvorschläge zum Fahren mit dem Rollbrett 217**
 - 2. **Bewertungsvorschläge zum Inlineskating 222**
 - 3. **Bewertungsvorschläge zum Waveboard-Parkour 227**

D8 Fitness – als integrativer Bestandteil
aller Bewegungsfelder 231

1. **Kondition** 232
2. **Koordination** 234

**E Mögliche Bewertungsvorschläge in den
Bewegungsfeldern für Schülerinnen und Schüler
mit körperlicher Beeinträchtigung 249**

1. **Förderschwerpunkt körperliche und
motorische Entwicklung** 251
 - 1.1 Förderschwerpunkt körperliche und
motorische Entwicklung 251
 - 1.2 Förderschwerpunkt Sehen 252
 - 1.3 Förderschwerpunkt Hören 252
2. **Allgemeine Durchführungsempfehlungen** 252
3. **Laufen, Springen, Werfen, Stoßen** 253
 - 3.1 Hinweise zur Durchführung 253
 - 3.2 Bewertung der Leistung Laufen, Springen, Werfen, Stoßen 256
4. **Schwimmen** 258
 - 4.1 Hinweise zur Durchführung 258
 - 4.2 Schwimmstile 258
 - 4.3. Bewertung der Leistung im Schwimmen 259

Literaturverzeichnis 264

Tabellenverzeichnis 266

Abbildungsverzeichnis 269

Anhang 273

Vorwort

Mit der Einführung des Rahmenlehrplans für die Jahrgangsstufen 1–10 im Fach Sport, der neben den Themen und Inhalten die bei den Schülerinnen und Schülern zu entwickelnde sport- und bewegungsbezogene Handlungskompetenz vorgibt und die dazugehörigen Standards beschreibt, wurde der Sportunterricht neu ausgerichtet. Nunmehr werden die Stoppuhr und das Maßband nicht immer zwangsläufig zur Leistungsfeststellung benötigt, da nicht nur physikalisch messbare Leistungsmerkmale im Fokus stehen.

Es ist deshalb die Aufgabe der Lehrkräfte, den Schülerinnen und Schülern jederzeit den jeweils erreichten Entwicklungsstand der sport- und bewegungsbezogenen Handlungskompetenz in den einzelnen Kompetenzbereichen angemessen, individuell, abwechslungsreich und transparent zurückzumelden.

Ausgehend von der Feststellung, dass die Schule *„nicht nur eine Art von Leistungsbeurteilung [braucht] sie muss lernen, dass man für verschiedene Zwecke unterschiedliche Verfahren benötigt“* (WINTER, 2015, S. 14), und unter Berücksichtigung der besonderen Spezifik des Fachs möchte das Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg mit dieser Handreichung den Lehrkräften zweckbezogene Verfahren der Leistungsermittlung im Sportunterricht an die Hand geben, um den Anspruch der individuellen Leistungsrückmeldung an die Schülerinnen und Schüler gerecht werden zu können.

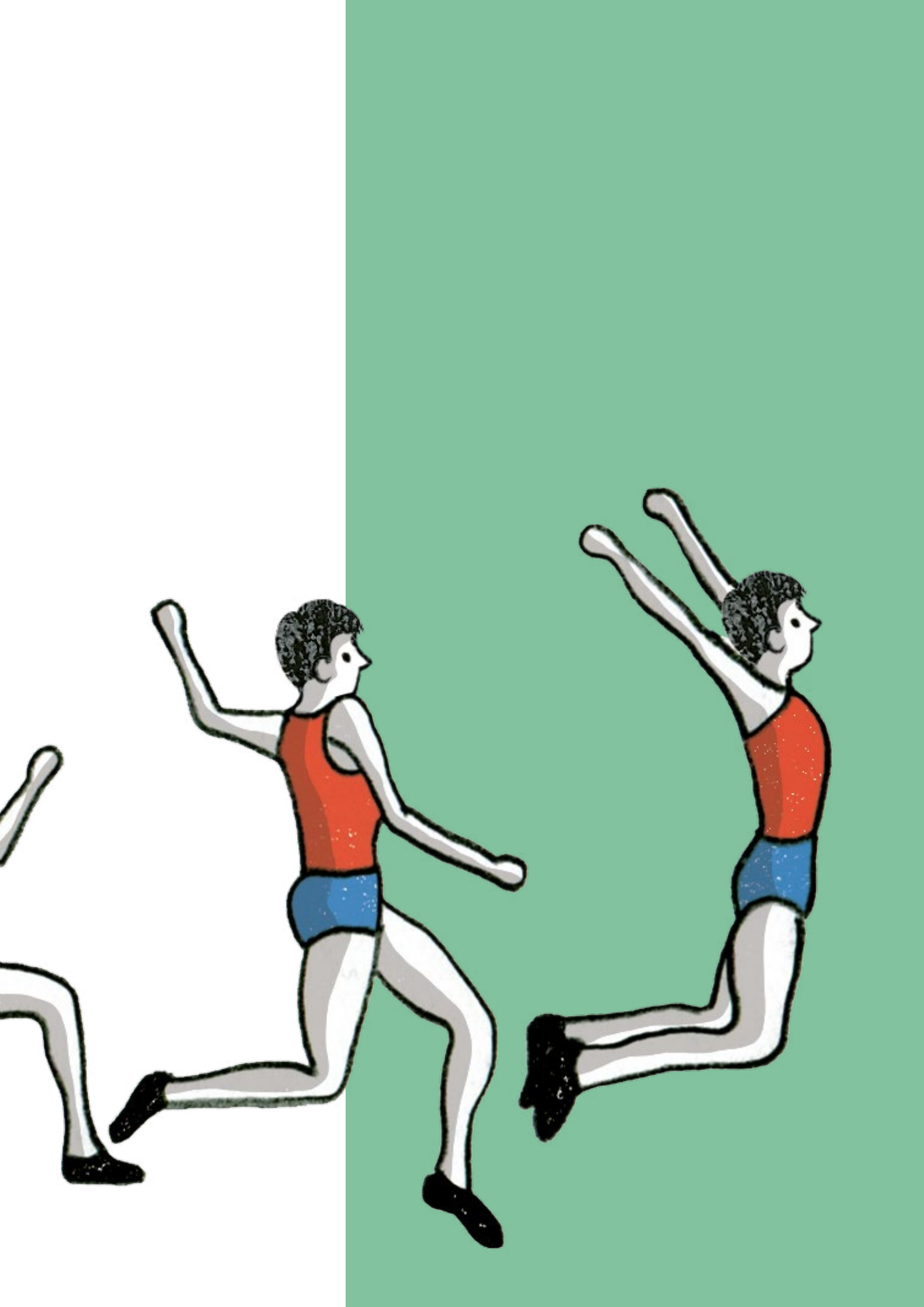
Die in dieser Handreichung unterbreiteten Vorschläge zur Leistungsermittlung beziehen sich auf die im Rahmenlehrplan 1–10 ausgewiesenen bewegungsfeldspezifischen und bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen. Dabei wurden für jedes Bewegungsfeld unterschiedliche Bewertungsvorschläge für ausgewählte Kompetenzen und Niveaustufen erarbeitet, denen genau beschriebene Übungssettings und Aufgaben zugrunde liegen.

Neben den quantitativen und qualitativen Kriterien des Leistungsaspektes und der Technikausführungen, werden insbesondere Möglichkeiten der Leistungsbewertung anhand spezieller Kompetenzausprägungen und der Einbeziehung von kognitiven Leistungen zum Bewegungsgegenstand vorgestellt. Entsprechend des fachdidaktischen Modells der sport- und bewegungsbezogenen Handlungskompetenz enthält die Handreichung ebenfalls Bewertungsvorschläge, um den Schülerinnen und Schülern eine fundierte und nachvollziehbare Rückmeldung zu allen bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen geben zu können. Diese Mehrdimensionalität wird den Anforderungen an einen modernen, rahmenlehrplanbezogenen Sportunterricht gerecht.

Ich hoffe sehr, dass diese Handreichung die im Fach Sport unterrichtenden Lehrkräfte darin unterstützt, den Schülerinnen und Schülern eine individuelle und motivierende Leistungsrückmeldung geben zu können, die die unterschiedlichen Teilbereiche der sport- und bewegungsbezogenen Handlungskompetenz angemessen berücksichtigt.

Renato Albustin

Leiter der Abteilung Unterrichtsentwicklung Sekundarstufen I und II





Leistungsermittlung und Leistungsbewertung im Sportunterricht

Steffen Hanke

1. Allgemeine Grundlagen der Leistungsbewertung

Das Feststellen, Beurteilen, Bewerten und Rückmelden von Leistungen ist durch die vielschichtigen Anforderungen im Fach Sport eine besondere Herausforderung für die Kolleginnen und Kollegen. Neben den messbaren Leistungen (Zeiten, Weiten und Höhen) rückt eine Bewertung des Ausbildungsgrades verschiedener Kompetenzen und Standards immer weiter in den Fokus der Rückmeldung an die Schülerinnen und Schüler sowie Eltern.

Über das Erreichen der Regelstandards, die im Rahmenlehrplan in einzelnen Niveaustufen dargestellt sind, lässt sich der Lernfortschritt in den einzelnen Kompetenzen einschätzen.

Diese zu bewertenden Kompetenzen erstrecken sich zum einen über die im Rahmenlehrplan festgeschriebenen sieben Bewegungsfelder und werden innerhalb des fachspezifischen Kompetenzmodells als Bewegen und Handeln zusammengefasst. Weiterhin finden die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen Interagieren, Reflektieren und Urteilen sowie Methoden anwenden in diesem Kompetenzmodell Berücksichtigung. Mit dem Ziel, unseren Schülerinnen und Schülern eine „Anschlussfähigkeit an die außerschulische Sport- und Bewegungskultur“ (MBS & SenBJW, 2015, S. 5) zu ermöglichen, ist es unerlässlich, die vorgenannten Kompetenzen mit entsprechenden Bewegungsangeboten zu fordern und zu fördern und somit die sport- und bewegungsbezogene Handlungskompetenz kontinuierlich zu entwickeln.

Auf diesem Weg sollte die Lehrkraft nicht die zentrale Rolle des Bewertenden innehaben. Vielmehr müssen die Schülerinnen und Schüler an eine möglichst objektive Selbst- und Fremdeinschätzung herangeführt werden, um sie auf diesem Wege zu einem reflektierten Umgang mit sportlicher Bewegung zu befähigen, welcher einer der ersten Schritte zu einer lebenslangen Teilhabe an der Sport- und Bewegungskultur darstellt.

Die Rückmeldung zum Leistungsstand bzw. zur Leistungsermittlung sollte unbedingt jederzeit für alle beteiligten Schülerinnen und Schüler sowie Eltern transparent und nachvollziehbar dargelegt werden können.

1.1 Normative Grundlagen der Leistungsbewertung

Die rahmenrechtlichen Bedingungen der Leistungsbewertung sind in § 57 des Brandenburgischen Schulgesetzes verbindlich für alle Fächer geregelt (vgl. GVBl./02 S. 78 ff.).

Konkretisierungen des Brandenburgischen Schulgesetzes in Belangen der Leistungsbewertung können den aktuell geltenden Verwaltungsvorschriften Leistungsbewertung in den Schulen des Landes Brandenburgs vom 21.07.2011, in der Fassung vom 14.02.2018 (Abl. MBS/11, [Nr. 5], S. 215 ff.) entnommen werden.

Weitere Regelungen wurden in den folgenden Verordnungen über die Bildungsgänge der Grundschule im §10, Grundsätze der Leistungsbewertung (GVBl.II/07, [Nr. 16], S. 190) in der Fassung vom 25.07.2018 (GVBl.II/18, [Nr. 48]) und der Sekundarstufe I im §13, Grundsätze zur Leistungsbewertung (Abl. MBS/07, [Nr. 7], S. 210) in der Fassung vom 31.07.2018 (Abl. MBS/18, [Nr. 19], S. 250) getroffen.

Für die Schülerinnen und Schüler mit einem sonderpädagogischen Förderbedarf sind nähere Bestimmungen für die Leistungsbewertung (§11, Leistungsbewertung, Erwerb von Abschlüssen, Berechtigungen, Zeugnisse) in der Verordnung über Unterricht und Erziehung für Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf (Sonderpädagogik-Verordnung – SopV) erläutert (vgl. GVBl.II/17, [Nr. 41]).

1.2 Grundlagen der Bewertungsmaßstäbe zu den bewegungsfeldspezifischen und bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen nach Schulform und angestrebtem Bildungsabschluss

Auf Grundlage der gültigen Rechtsvorschriften und des Rahmenlehrplans 1–10 werden folgende Empfehlungen für die Leistungsbewertung im Fach Sport aus dem Empfehlungsschreiben vom LISUM zur „Leistungsbewertung für das Fach Sport auf der Grundlage des Niveaustufenbandes“, erschienen am 05.07.2017, übernommen:

- Bewertungsmaßstab für alle Schülerinnen und Schüler in der Grundschule für die fachbezogenen *bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche* Bewegen und Handeln, Reflektieren und Urteilen, Interagieren und Methoden anwenden ist das im Rahmenlehrplan 1–10, Teil C Sport abgebildete Niveaustufenband des Regelniveaus für die Grundschule (Niveaustufen A–D, vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 14).
- Bewertungsmaßstab für alle Schülerinnen und Schüler in der Sekundarstufe I für den fachbezogenen *bewegungsfeldspezifischen Kompetenzbereich* Bewegen und Handeln ist das im Rahmenlehrplan 1–10, Teil C Sport abgebildete Niveaustufenband des Bildungsganges für das Gymnasium (ebd. S. 16), da sich die motorische und körperliche Entwicklung unabhängig vom Bildungsgang vollzieht.
- Bewertungsmaßstab für alle Schülerinnen und Schüler in der Sekundarstufe I für die fachbezogenen *bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche* Reflektieren und Urteilen, Interagieren und Methoden anwenden sind die im Rahmenlehrplan 1–10, Teil C Sport abgebildeten Niveaustufenbänder der Bildungsgänge für die Oberschule und für das Gymnasium in Abhängigkeit von der besuchten Schulform und dem angestrebten Abschluss (EBR Niveaustufen D–G, FOR Niveaustufen E–G und FORQ Niveaustufen E–H, vgl. ebd. S. 15 f.), da das Fach Sport ohne äußere Fachleistungsdifferenzierung unterrichtet wird.

- Bewertungsmaßstab für alle Schülerinnen und Schüler mit dem Förderschwerpunkt Lernen für den fachbezogenen *bewegungsfeldspezifischen Kompetenzbereich* Bewegen und Handeln sind die im Rahmenlehrplan 1–10, Teil C Sport abgebildeten Niveaustufenbänder des Regelniveaus für die Grundschule (Niveaustufen A–D, vgl. ebd., S. 14) und des Bildungsganges für das Gymnasium (Niveaustufen E–H, vgl. ebd., S. 16), da sich die motorische und körperliche Entwicklung unabhängig vom Förderschwerpunkt Lernen vollzieht.
- Bewertungsmaßstab für alle Schülerinnen und Schüler mit den Förderschwerpunkt Lernen für die fachbezogenen *bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche* Reflektieren und Urteilen, Interagieren und Methoden anwenden ist das im Rahmenlehrplan 1–10, Teil C Sport abgebildete Niveaustufenband des Bildungsganges Förderschwerpunkt Lernen (Niveaustufen A–E, vgl. ebd., S. 14).

1.3 Grundlagen einer mehrdimensionalen Bewertung

Die Leistungsermittlung und -bewertung von Schülerinnen und Schülern kann und sollte auf verschiedenen Grundlagen basieren. Eine dieser Grundlagen ist die Leistungseinschätzung unterschiedlicher Personen, hinsichtlich einer sportlichen Bewegung.

- Einschätzung durch die Lehrkraft
- Einschätzung durch Mitschülerinnen und Mitschüler
- Selbsteinschätzung (durch Lerntagebücher, Kompetenzraster, Leistungsentwicklungskarten etc.)

In diesem Zusammenhang lässt sich die Entwicklung der Kompetenz Reflektieren und Urteilen, worauf auf der folgenden Seite vertiefend eingegangen wird, anhand der Rückmeldung zur eigenen und fremden Bewegung sehr gut in den Sportunterricht integrieren. Die Schülerinnen und Schüler lernen durch diese Methode die Teilhabe an der Sport- und Bewegungskultur über den reinen Bewegungsaspekt hinaus zu erweitern.

Die Rückmeldung von Leistungen durch Schülerinnen und Schüler macht deutlich, dass eine Bewertung nicht mit Zensuren gleichgesetzt werden muss. Sie soll vielmehr eine Hilfestellung zur Einschätzung des Leistungsstandes und der Leistungsentwicklung sein und die Schülerinnen und Schüler sowie Eltern ermuntern, zielgerichtet an einer positiven Entwicklung weiterzuarbeiten.

Die Bewertung soll:

- je nach Anforderung auf Vergleichen mit eigenen oder fremden Leistungen beruhen,
- mithilfe transparenter Bewertungskriterien, die auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern entwickelt werden können, stattfinden und
- den Schülerinnen und Schülern Entscheidungsfreiräume geben, z. B. über die Wahl möglicher Inhalte, des Zeitpunktes der Leistungsermittlung, eines Bewertungsschwerpunktes (Technik, Leistung, Taktik etc.).

Der Kompetenz Bewegen und Handeln sollte stets eine besondere Gewichtung zukommen, damit der Sportunterricht als einziges Bewegungsfach seinen Stellenwert im Fächerkanon bewahrt.

Diese besondere Bedeutung spiegelt sich in der Empfehlung wider, dass 60 Prozent der Gesamtleistung auf die Kompetenz Bewegen und Handeln fallen sollten. Die restlichen 40 Prozent verteilen sich auf die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen Interagieren, Reflektieren und Urteilen sowie Methoden anwenden.

Mit der Einführung des aktuellen Rahmenlehrplans, wurde der *Bereich Fitness* in die einzelnen Bewegungsfelder integriert und wird nicht mehr als eigenes Themenfeld behandelt. Dieser Umstand sollte entsprechend in der Bewertung berücksichtigt werden.

Werden innerhalb eines Bewegungsfeldes spezielle Fitnessübungen als Bewertungsschwerpunkt integriert, sollte deren Anteil an der Gesamtnote 25 Prozent betragen. Ebenfalls 25 Prozent sollten auf die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen entfallen und die restlichen 50 Prozent werden wieder der Kompetenz Bewegen und Handeln zugeschrieben.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ 60 % Bewegen und Handeln ▪ 40 % bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 50 % Bewegen und Handeln ▪ 25 % bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen ▪ 25 % Fitness
---	---

Tabelle 1: Möglichkeiten der Notengewichtung

Die Bewertungen innerhalb der zuvor genannten Kompetenz sollten sich neben den normativen, abrechenbaren sportlichen Leistungen wie Anzahl, Zeit, Weite oder Höhe ebenso auf weitere Aspekte der sportlichen Bewegung beziehen, wie auf

- die Ausführungsqualität der Technik,
- die Gestaltung von Bewegung,

- die Form zur Lösung von Bewegungsaufgaben,
- die Umsetzung taktischer Aspekte,
- die Einbindung von weiteren Mitschülerinnen und Mitschülern in das sportliche Geschehen und
- das sporttheoretische Wissen.

Die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen rückten in den letzten Jahren immer mehr in den Fokus eines modernen Sportunterrichts und ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern, sich sportlicher Bewegung von anderen Dimensionen als der motorischen zu nähern.

Interagieren

Die verbale und nonverbale Kommunikation der Schülerinnen und Schüler in sport- und bewegungsbezogenen sozialen Situationen wird im Kompetenzbereich Interagieren zusammengefasst. Eine Rückmeldung zum Entwicklungsstand dieser Kompetenz kann in den Kategorien unter folgenden Aspekten erfolgen:

- Teamfähigkeit,
- Fair Play und
- Regeln, Routinen, Rituale

Reflektieren und Urteilen

Das sport- und bewegungsbezogene Handeln kann sich nur durch einen stetigen Reflexions- und Urteilsprozess weiterentwickeln. Die Schülerinnen und Schüler müssen dahingehend befähigt werden, begründete Einschätzungen und Urteile zu eigenem und fremdem sportlichen Handeln zu äußern, um so zunehmend einen eigenständigen Lernprozess zu initiieren.

Eine Bewertung sollte in den folgenden Teilbereichen erfolgen:

- Selbsteinschätzung
- Fremdeinschätzung
- Reflexionsphasen über Prozesse

Methoden anwenden

Diese Kompetenz soll es den Kindern und Jugendlichen ermöglichen, zunehmend selbstständig und eigenverantwortlich an sport- und bewegungsbezogenem Handeln teilzunehmen. Diese Teilhabe kann mit oder auch ohne Hilfsmittel oder Medien erfolgen. Der Kompetenzbereich Methoden anwenden darf in seiner Funktion nicht eigenständig gesehen werden, vielmehr ist er mit den anderen fachspezifischen und fachunspezifischen Methoden verknüpft bzw. ein integraler Bestandteil derer.

So vielseitig und facettenreich Bewegung sein kann, so vielfältig sollten auch die Angebote des Sportunterrichts sein. Neben den Pädagogischen Perspektiven (vgl. MBJS & SenBJW, 2015, S. 4), die den Sportunterricht und die Bewegungsfelder unter verschiedenen Schwerpunktsetzungen erlebbar machen, ist ein weiterer Anspruch an einen modernen Sportunterricht, die angesprochenen Kompetenzen, auch mithilfe der Bewertung, zu entwickeln. Hier bieten sich für die Sportlehrkraft vielfältige Möglichkeiten der Bewertung (z. B. das Interagieren während des Übungsprozesses, das Reflektieren des eigenen Lernerfolgs, die Beurteilung und Verbesserung des Gesundheitsaspektes durch Anpassung des eigenen Bewegungs- und Nahrungsverhaltens etc.), die nicht immer primär mit der absoluten sportlichen Leistung einhergehen müssen.

Auf den folgenden Seiten der Handreichung werden verschiedene Formen der Leistungsermittlung vorgestellt und unter anderem durch Tabellen und Bewertungsraster veranschaulicht. Zur Vereinfachung der Darstellungen wurden die Jahrgangsstufen 1 und 2 nicht extra behandelt, sondern ebenfalls mit in den Materialien geführt, auch wenn entsprechend dem § 57 des Brandenburgischen Schulgesetzes eine Bewertung in diesen Jahrgangsstufen nicht durch Noten, sondern durch ein Worturteil erfolgen soll (vgl. GVBl.I/02, aktuelle Fassung vom 18.12.2018). Die Lehrkräfte werden an dieser Stelle gebeten, entsprechend den erbrachten Leistungen ein pädagogisch geeignetes Worturteil zu kommunizieren.

2. Pädagogische Begründung der Leistungsbewertung

Das Verständnis von Leistungsbewertung hat sich in den letzten Jahren, seit dem Einzug des kompetenzorientierten Lernens geändert. Die als sportliche Leistung verstandenen Weiten, Zeiten oder Höhen wurden bereits in der letzten Rahmenlehrplangeneration um bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen erweitert. In der aktuellen Form des Rahmenlehrplans Sport der Jahrgangsstufen 1–10, wurden die bereits beschriebenen bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen mit Regelstandards in den einzelnen Niveaustufen konkretisiert. Diese neuen Ansätze eröffnen der Sportlehrkraft eine Vielzahl pädagogischer Möglichkeiten, den Schülerinnen und Schülern eine Rückmeldung zu ihrem Sport- und Bewegungsverhalten zu geben. Das Bewegungshandeln sollte dabei nicht an Bedeutung verlieren.

Der Begriff der Leistung kann aus pädagogischer Sicht wie folgt gekennzeichnet werden:

- unter Leistung wird sowohl der Vorgang als auch das Ergebnis von Handlungen verstanden,
- vielfach werden auch die Anforderungen, die an jemanden gestellt werden, als Leistung bezeichnet,

- unter normativen Gesichtspunkten wird Leistung als erfolgreiche oder bestmögliche Bewältigung einer Aufgabe begriffen,
- in pädagogischer Hinsicht liegt der Schwerpunkt eher auf dem Leistungsvollzug als auf dem Leistungsergebnis.

Die Leistungsermittlung und -bewertung haben im Sportunterricht eine doppelte Funktion, sowohl qualitative Aussagen zur individuellen Lern- und Leistungsentwicklung der Schülerinnen und Schüler zu beurteilen, als auch quantitativ den Leistungsstand der einzelnen Schülerinnen und Schüler allgemein zu erheben. Leistungsermittlung und -bewertung haben folgende Aufgaben:

- sie sollen Schülerinnen und Schüler, Eltern und Sportlehrkräfte über den Leistungsstand und die Leistungsentwicklung informieren,
- sie sollen dazu dienen, Hilfeleistungen für den individuellen Lernprozess der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln,
- sie sind Grundlage für die Vergabe von Zeugnissen und Abschlüssen, die den weiteren Bildungsweg beeinflussen.

Für die Bewertung und Zensurierung der Schülerinnen und Schüler können drei Normen herangezogen werden:

2.1 Die objektive Norm

Diese ordnet auf Grundlage von messbaren Werten Leistungen ein und fasst sie als Bewertungsempfehlungen für die entsprechenden Jahrgangsstufen in Tabellen zusammen.

2.2 Die intersubjektive Norm (Lerngruppen- oder Schulnorm)

Bei diesem Verfahren wird die Leistung der einzelnen Schülerinnen und Schüler in Relation zu den anderen ihrer Lerngruppe oder Jahrgangsstufe gesetzt. Der Vergleichsmaßstab ist also die Leistungsfähigkeit der Vergleichsgruppe. Die materiellen, personellen und organisatorischen Besonderheiten der Schule, die Schwerpunkte des Unterrichts und deren Auswirkungen auf die Leistungsentwicklung der Schülerinnen und Schüler können dadurch berücksichtigt werden. Ausgangspunkt für die Bewertung kann z. B. die Leistung der drei besten Schülerinnen und Schüler sein. Die Leistungen der anderen Schülerinnen und Schüler werden den Zensuren prozentual in Abhängigkeit zur Leistung der besten Schülerinnen und Schüler nach folgendem Modus zugeordnet:

Quantitative Bewertung und Benotung: prozentuale Abweichung vom Mittelwert der besten 3 Schülerinnen und Schüler = 100 %

Noten	Höhen, Weiten, Wiederholungen	Zeitwerte
Note 1	bis 5 % Normabweichung	bis 105 % Normabweichung
Note 2	bis 10 % Normabweichung	bis 110 % Normabweichung
Note 3	bis 20 % Normabweichung	bis 120 % Normabweichung
Note 4	bis 35 % Normabweichung	bis 135 % Normabweichung
Note 5	bis 50 % Normabweichung	bis 150 % Normabweichung
Note 6	über 50 % Normabweichung	über 150 % Normabweichung

Tabelle 2: Quantitative Bewertung und Benotung (intersubjektive Norm)

2.3 Die intrasubjektive Norm (individuelle Steigerung)

Bei diesem Verfahren ist der Maßstab ausschließlich die eigene Leistung der Schülerin bzw. des Schülers. Die Bewertung erfolgt aufgrund des individuellen Leistungszuwachses der jeweiligen Person in einem bestimmten Zeitraum. Den Schülerinnen und Schülern kann dadurch verdeutlicht werden, dass ihre Bewertung von der eigenen Anstrengung abhängig ist.

Es besteht also die Möglichkeit, für die geleistete Verbesserung eine zweite Note, bspw. im 50-m-Lauf, zu erteilen.

Beispiel: 50-m-Lauf

Schüler:

Ausgangsleistung/Endleistung/Leistungssteigerung

Schülerin oder Schüler A: 12,8 s/11,0 s/1,8 s

Schülerin oder Schüler B: 11,5 s/10,2 s/1,3 s

Schülerin oder Schüler C: 10,1 s/9,3 s/0,8 s

Mittelwert = Summe der Steigerung/3

Für diese Werte gilt dann also:

$$(1,8 \text{ s} + 1,3 \text{ s} + 0,8 \text{ s}) / 3 = 1,3 \text{ s}$$

daraus folgt:

Note 1 (100 %) Verbesserung um 1,30 s

Note 2 (80 %) Verbesserung um 1,04 s

Note 3 (60 %) Verbesserung um 0,78 s

Alle drei vorgestellten Varianten sollten in Kombination und entsprechend den Gegebenheiten der Schule zur Anwendung kommen. Der Fachkonferenz obliegt es abschließend, Grundsätze und Bewertungsnormen, die sich im Einklang mit den Rahmenrichtlinien befinden, zu beschließen, die dann einheitlich in der jeweiligen Schule umzusetzen sind. Die Bewertungsgrundsätze und -kriterien sollten transparent für Schüler- und Elternschaft dargestellt und nachvollziehbar gehandhabt werden.



B

Fachliche Schwerpunkte der Leistungsermittlung und Leistungsbewertung



Prof. Dr. Albrecht Hummel

1. Fachprofil und Einordnung in den Bildungs- und Erziehungsauftrag

Das Ermitteln, Bewerten und Zensieren (Bewerten in Form von Noten) der Lernleistungen der Schülerinnen und Schüler im Sportunterricht basiert auf *normativen Grundsätzen*, wie sie in rechtlichen Rahmenbedingungen, dem Brandenburgischen Schulgesetz sowie den darauf aufbauenden Verordnungen und Erlassen festgelegt wurden. Die normativen Setzungen des Bildungs- und Erziehungsauftrages profilieren das Unterrichtsfach durch grundlegende Schwerpunktbildung und bieten den Sportlehrerinnen und Sportlehrern fachliche Orientierung sowie Rechtssicherheit für das Bewerten und Zensieren von Lernleistungen im Sportunterricht. Die allgemeinen Grundsätze verweisen aber auch auf offene, ambivalente Punkte, in denen nur im konkreten Einzelfall und in Abhängigkeit von den örtlichen Bedingungen pädagogische Entscheidungen durch die Sportlehrkräfte oder durch die Fachkonferenzen an den Schulen getroffen werden müssen. Die rechtlichen Grundsätze für die Bewertung und Zensierung im Sportunterricht sind (vgl. LISUM, 2017, S. 1 bis 4):

1. Die Leistungsbewertung im Sportunterricht bezieht sich auf die im *Unterricht* vermittelten Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse und Kompetenzen. Das bedeutet, es darf im Sportunterricht nur das bewertet und zensiert werden, was fachlicher Gegenstand des Lehrens und Lernens im Sportunterricht war. Das bedeutet nicht, dass darin einfließende außerunterrichtlich und außerschulisch erworbene Erfahrungen, Kenntnisse und Kompetenzen davon auszuklammern wären. Das ist weder möglich noch erwünscht. Dieser scheinbar triviale Grundsatz verweist auf wesentliche und ambivalente Aspekte der Bildungsgerechtigkeit und Bewertungsgerechtigkeit im Sportunterricht.
2. Bei der Leistungsbewertung im Sportunterricht sind der *Leistungsstand der Lerngruppe* und die *individuelle Lernentwicklung* der Schülerinnen und Schüler zu berücksichtigen. Das betrifft einmal die gruppenspezifischen Einflüsse und Bedingungen für das individuelle Lernen und es betrifft im besonderen Maße die differentielle Temporalität („Eigenzeit“) der Lernentwicklung bei den Schülerinnen und Schülern im Sportunterricht. Die Schülerinnen und Schüler einer kalendarischen Jahrgangsstufe unterscheiden sich diesbezüglich untereinander. So bestehen beachtenswerte interindividuelle Differenzen zwischen dem biologischen und dem kalendarischen Alter der Schülerinnen und Schüler. Und es bestehen zum Teil erhebliche intraindividuelle Differenzen bei der Lernentwicklung in einzelnen Kompetenzbereichen oder in den verschiedenen Bewegungsfeldern. Der Rahmenlehrplan 1–10 für das Fach Sport bietet Entscheidungsräume für die Berücksichtigung der inter- und intraindividuellen Lernentwicklung bei der Bewertung und Zensierung durch seinen Bezug auf die Niveaustufenbänder. Im Verlauf des Bildungsganges können individuelle Bezugsnormen berücksichtigt werden, zum Abschluss gelten objektive Bezugsnormen. Diese Ambivalenz gilt es zu beachten, zu gestalten und auszuhalten.

3. Die Leistungsbewertung im Sportunterricht dient der *regelmäßigen Information* sowohl der Schülerinnen und Schüler als auch der Eltern über den Leistungsstand. Diese Informationen sind grundlegend, um im Sportunterricht individuell zu fördern und zu beraten und um außerunterrichtliche und außerschulische Sportangebote zu nutzen. Regelmäßige Informationen zum individuellen Leistungsstand ermöglichen die Selbststeuerung und Selbstbewertung des Lernens durch die Schülerinnen und Schüler im Sportunterricht. Das Informieren kann durch schriftliche Mitteilungen, mündliche Erläuterungen und ab Jahrgangsstufe 3, ggf. erst ab Jahrgangsstufe 5 in Form von Noten (Zensuren) erfolgen.

Die Leistungsbewertung umfasst die Leistungsermittlung, die Leistungsbeurteilung in unterschiedlicher Form (verbal, numerisch) und die Mitteilung der Ergebnisse an die Schülerinnen und Schüler und die Eltern. Die Bewertung der Lernleistungen setzt beständiges und gezieltes Beobachten und Ermitteln des leistungsrelevanten Handelns und Verhaltens der Schülerinnen und Schüler voraus. Die daraus folgenden Bewertungen müssen schlüssig, nachvollziehbar und verständlich sein.

Die im Rahmenlehrplan beschriebenen fachlichen Ziele (Kompetenzen) und inhaltlichen Schwerpunkte (Bewegungsfelder) sind die wesentliche Grundlage für die Bewertung der Lernleistungen im Lernprozess des Faches Sport. Die fachlichen Besonderheiten des Sportunterrichts prägen die Besonderheiten der Leistungsbewertung im Fach Sport. Das zeigt sich im fachlichen Profil des Sportunterrichts im Land Brandenburg als *praktisches Bewegungsfach* und im Anteil der zu bewertenden praktischen (körperlich-motorischen) Lernleistungen. Das wissenschaftliche und schulpolitische Profil des Sportunterrichts strukturiert durch normative Vorgaben den konkreten Fachauftrag des Sportunterrichts in den Jahrgangsstufen.

2. Fachauftrag, Kompetenzmodell und Pädagogische Perspektiven

Die Bewertung und Zensurierung im Sportunterricht leitet sich aus dem Fachauftrag ab, wie er im Rahmenlehrplan beschrieben ist. Die wesentlichen Merkmale des Fachauftrages sind:

1. Der Sportunterricht hat einen *Doppelauftrag* zu erfüllen. Dieser beinhaltet einmal die Qualifikation der Schülerinnen und Schüler zur aktiven und regelmäßigen Teilhabe an der gesellschaftlichen Sport- und Bewegungskultur. Dieser Teil des Doppelauftrages wird als Bildung und Erziehung *zum Sport* bezeichnet. Die erworbenen sportbezogenen Kompetenzen und das daraus resultierende Handeln und Verhalten im Sport (Handlungsfähigkeit im Sport) definieren und prägen diese Seite des Doppelauftrages. Der andere Teil des Doppelauftrages dient der allgemeinen Entwicklungsförderung und Persönlichkeitsbildung der Schülerinnen und Schüler. Er bezieht sich auf die Impulse und Beiträge, die über die unmittelbare sportfachliche Qualifikation hinausgehen. Diese Seite des Doppelauftrages wird als Bildung und Erziehung *durch Sport* bezeichnet. Die Bildung und Erziehung *durch Sport* entzieht sich einer objektiven Bewertung und Zensurierung unter den Bedingungen des Sportunterrichts.

Diese Seite des Doppelauftrages fließt mittelbar in die Bewertung und Zensierung der Lernleistungen ein. Hier wird eine weitere Ambivalenz erkennbar: einmal die hohe pädagogische Wertschätzung der zwei Seiten des Doppelauftrages und zum anderen die objektive Limitierung des Doppelauftrages im Rahmen der Bewertung und Zensierung. Die zwei Seiten des Doppelauftrages sind bezüglich der Bewertung und Zensierung nicht gleichrangig. Die individuelle fachliche Qualifikation *zum Sport* zeigt sich in den erworbenen fachlichen Kompetenzen im Sportunterricht. Sie sind im Rahmenlehrplan unter *Bewegen und Handeln*, *Interagieren*, *Reflektieren und Urteilen* sowie *Methoden anwenden* als fachspezifische Kompetenzbereiche für den Sportunterricht ausgewiesen.



Abbildung 1: Fachdidaktisches Modell einer sport- und bewegungsbezogenen Handlungskompetenz (© MBS & SenBJW, 2015, S. 5)

2. Die fachlichen Kompetenzen äußern sich in beobachtbarem Handeln und Verhalten. Für das Bewerten und Zensieren von Kompetenzen ist wesentlich: Kompetenzen sind nicht direkt beobachtbar, auf die Kompetenzen wird über das beobachtbare, mehr oder weniger kompetente Handeln und Verhalten der Schülerinnen und Schüler beim Bewältigen von Anforderungen (Aufgaben, Aufträge) geschlossen. Das beobachtbare Handeln und Verhalten steht im Vordergrund des Bewertens und Zensierens. Für das konkrete Bewerten und Zensieren nimmt die individuelle, jeweils bewegungsfeldspezifische Ausprägung des Kompetenzbereiches Bewegen und Handeln eine Leitfunktion ein. Dieser Kompetenzbereich ist Ausgangspunkt und Grundlage für ergänzende Bewertungen und Zensierungen. Er stellt den Kern des fachspezifischen Kompetenzmodells dar. Er wird verknüpft mit den Kompetenzen zum Reflektieren und Urteilen, denn gute und sehr gute Lernleistungen im Kompetenzbereich Bewegen und Handeln sind in aller Regel an eine reflexive Begleitung, kognitive Durchdringung und Selbstbeurteilung gebunden.
3. Der Sportunterricht findet in *Bewegungsfeldern* statt. Im Rahmenlehrplan sind folgende Bewegungsfelder aufgeführt: Laufen, Springen, Werfen und Stoßen; Spiele; Bewegen an Geräten; Kämpfen nach Regeln; Bewegungsformen gestalten und darstellen; Bewegen im Wasser; Fahren, Rollen und Gleiten. Die Bewegungsfelder unterscheiden sich im fachlichen Anforderungsprofil, in der Beanspruchung individueller Voraussetzungen bei den Schülerinnen und Schülern und durch die unterrichtlichen, materiell-technischen und räumlichen Rahmenbedingungen. Trotz aller Verschiedenartigkeit der Bewegungsfelder sind sie gleichrangig zu bewerten und zu zensieren. Für die Bildungs- und Bewertungsgerechtigkeit im Sportunterricht ist es wesentlich, diese Festlegung zu beachten. Sie gibt den Schülerinnen und Schülern zahlreiche Möglichkeiten, Lernleistungen durch individuelle Stärken in den unterschiedlichen Bewegungsfeldern auszugleichen.
4. In allen Bewegungsfeldern wird der Sportunterricht mehrperspektivisch, das heißt, unter verschiedenen *Pädagogischen Perspektiven*, erteilt. Die Auswahl, Gewichtung und Verknüpfung der pädagogischen Perspektiven erfolgt auf der Basis des von den Schulen zu erarbeitenden schulinternen Curriculums.

Grundsätzlich können unter allen sechs pädagogischen Perspektiven von den Schülerinnen und Schülern Lernleistungen im Kompetenzbereich Bewegen und Handeln erbracht und zur Bewertung und Zensierung herangezogen werden. Im schulinternen Curriculum empfiehlt es sich, Akzentuierungen bei der Verknüpfung von pädagogischen Perspektiven und Bewegungsfeldern vorzunehmen.

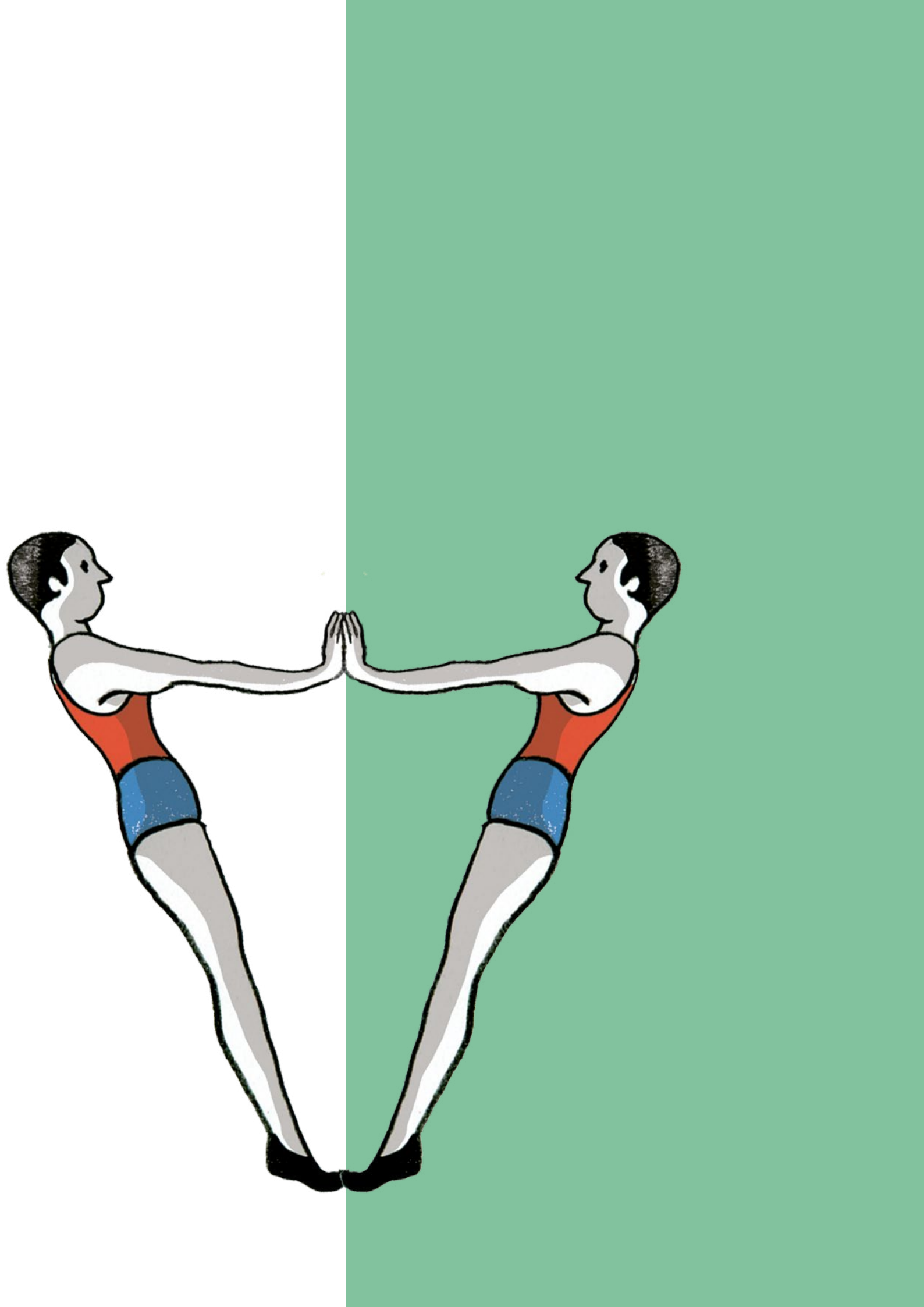


Abbildung 2: Pädagogische Perspektiven (© MBJS & SenBJW, 2015, S. 4)

3. Lehren und Lernen im Sportunterricht

Der Sportunterricht ist ein Fachunterricht in dem fach- und bildungswissenschaftlich fundiert gelehrt und gelernt wird. Das Fach Sport ist ein *Bewegungs- und Lernfach*, in dem zum Erwerb der fachspezifischen Kompetenzen in vielfältigen Formen unter verschiedenen Bedingungen gelernt wird. Das Erwerben der fachspezifischen Kompetenzen durch Lernen im Sportunterricht ist zwingend an ein weites Verständnis vom Lernen gebunden. Das betrifft insbesondere die vielfältigen und fest verankerten Verknüpfungen von *motorischem Lernen mit sozialem Lernen und kognitivem Lernen*. Das Bewerten und Zensieren von Lernleistungen im Sportunterricht setzt ein Lernverständnis voraus, das nicht auf Wissenserwerb eingeengt ist, und es setzt ein Lernverständnis voraus, das Lernformen wie Üben und Trainieren ausdrücklich einbezieht und als spezielle Form von praktischem Lernen versteht. Dieses weite Lernverständnis ist essenziell für die Realisierung des Fachauftrages und für das erfolgreiche Erlernen der fachspezifischen Kompetenzen. Die verankerte Verbindung von motorischem Lernen mit sozialem und kognitivem Lernen erlaubt es, die Qualitätsstufen von Lernleistungen im Sportunterricht differenziert zu bewerten und zu zensieren. Die Qualität der Lernleistungen im Sportunterricht steigert sich von einer

elementaren und grundlegenden Handlungsfähigkeit im Sport bis hin zu einer ausgeprägten, reflexiven Handlungsfähigkeit im Sport zum Abschluss des Bildungsganges. Bildendes Lernen im Sportunterricht kann nicht durch Belehrung und Instruktion erzeugt werden, es kann jedoch pädagogisch ermöglicht werden. Dieses Verständnis vom Lern- und Bewegungsfach Sport und die daraus resultierenden Ansprüche an das Bewerten und Zensieren von kompetenzbezogenen Lernleistungen sind unvereinbar mit einem Sportunterricht, der sich in der Praxis lediglich als betreutes Sporttreiben äußert.





Bewertungsvorschläge zu den bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen

Tim Linka

1. Empfehlungen für die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen

Eines der zentralen Ziele des Sportunterrichts besteht in der Entwicklung einer übergreifenden sport- und bewegungsbezogenen Handlungskompetenz. Die ehemals fachbezogenen Kompetenzen des alten Rahmenlehrplans (Selbstständig handeln, Sozial handeln und Mit Sprache, Wissen und Können situationsangemessen umgehen) sind in die vier neuen Kompetenzbereiche Bewegen und Handeln, Interagieren, Reflektieren und Urteilen sowie Methoden anwenden übergegangen. Im Rahmenlehrplan werden die Bereiche näher erläutert und Standards für die einzelnen Kompetenzen aufgezählt (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 5, 18 f.). Während für den im Fokus stehenden Kompetenzbereich Bewegen und Handeln Vorschläge zur Leistungsermittlung und Leistungsbewertung anhand der einzelnen Bewegungsfelder aufgezeigt werden, stellt sich die Frage, wie sich die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche kriterienorientiert ermitteln und transparent bewerten lassen.

Systematisierung der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche

Die Erarbeitung und kriterienorientierte Ausgestaltung der einzelnen Kompetenzbereiche basiert auf der Analyse von fachspezifischen Handreichungen und Rahmenlehrplänen mehrerer Bundesländer, dem Brandenburgischen Schulgesetz sowie relevanter Verwaltungsvorschriften. Die Systematisierung wurde gemeinsam mit Sportkolleginnen und Sportkollegen aller Phasen der Lehrerbildung erarbeitet und war Gegenstand mehrerer Diskussionsrunden. Jedem der drei bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche wurden dabei drei Oberkategorien mit jeweils weiteren Indikatoren zugeordnet (siehe Abbildung 3).

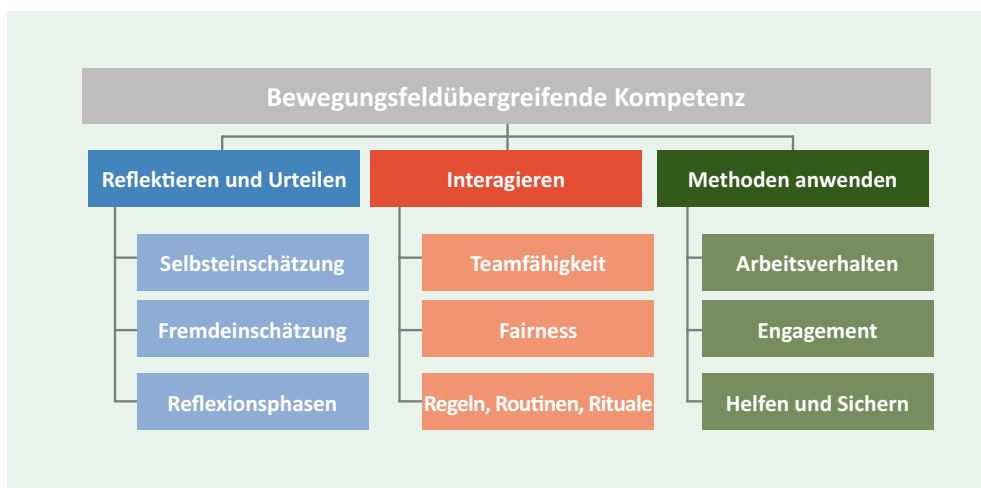


Abbildung 3: Systematisierung der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche

Diesbezüglich wurden mehrere Bewertungsvorlagen erarbeitet – zum einen eine Gesamteinschätzung, auf der anhand der 9 Oberkategorien die Punkte für bis zu 10 Schülerinnen und Schüler vergeben werden können und zum anderen eine Bewertungsvorlage zur individuellen Gesamtbewertung, auf welcher für die Lernenden die Rückmeldung zu allen Oberkategorien erfolgen kann und Platz für Anmerkungen zur Verfügung steht (siehe → *Anhang Tabellen a–c*).

1.1 Reflektieren und Urteilen

„Unter dem Kompetenzbereich Reflektieren und Urteilen wird hier die Gesamtheit der individuellen Voraussetzungen verstanden, sich eigenes und fremdes Handeln in sport- und bewegungsbezogenen Situationen bewusztzumachen, zu hinterfragen und zu beurteilen“ (MBS & SenBJW, 2015, S. 6). Dabei umfasst der Kompetenzbereich die drei Oberkategorien *Selbsteinschätzung*, *Fremdeinschätzung* und *Reflexionsphasen*. Diesbezüglich werden unter der Kategorie Selbsteinschätzung zusammengefasst, dass die Schülerinnen und Schüler sowohl eigene Bewegungsabläufe als auch die eigene Leistungsfähigkeit realistisch einschätzen können und Verantwortung für die eigene Gesundheit übernehmen. Im Rahmen der Fremdeinschätzung können die Lernenden Bewegungsabläufe von Mitschülerinnen und Mitschülern gezielt beobachten, einen Abgleich mit Beobachungskriterien und Leitbildern vornehmen, sowie Verbesserungshinweise geben und Fehlerkorrekturen durchführen. Unter dem Aspekt Reflexionsphasen wird einerseits die Dokumentation von Informationen (z. B. Lerntagebuch) und andererseits die Beteiligung der Schülerinnen und Schüler an Reflexionsphasen im Unterrichtsverlauf und insbesondere während der Stundenauswertung betrachtet (siehe → *Anhang Tabelle d*).

1.2 Interagieren

„Unter dem Kompetenzbereich Interagieren wird hier die Gesamtheit der individuellen Voraussetzungen verstanden, sich verbal und nonverbal in sport- und bewegungsbezogenen sozialen Situationen einzubringen und im sportlichen Mit- und Gegeneinander, dem Fair-Play-Gedanken entsprechend, interagieren und kommunizieren zu können“ (MBS & SenBJW, 2015, S. 7). Dieser Kompetenzbereich schließt die drei Oberkategorien *Teamfähigkeit*, *Fair Play* sowie *Regeln, Routinen, Rituale* mit ein. Die Teamfähigkeit umfasst zum einen die Rücksichtnahme und Hilfsbereitschaft der Schülerinnen und Schüler, zum anderen aber auch die Zusammenarbeit im Team und das Engagement zur Konfliktlösung. Unter dem Fair Play werden sowohl das faire Verhalten gegenüber Mitspielerinnen und Mitspielern als auch gegenüber sportlichen Gegnern sowie der Umgang mit Erfolg und Misserfolg zusammengefasst. Die Kategorie Regeln, Routinen, Rituale beinhaltet die Einhaltung von vereinbarten Verhaltensweisen, etablierten Routinen und spezifischen Ritualen sowie, insofern von der Lehrkraft im Sinne einer gemeinsamen Weiterentwicklung (z. B. Kleine Spiele) gewünscht, die Anpassung von Regeln (siehe → *Anhang Tabelle e*).

1.3 Methoden anwenden

„Unter dem Kompetenzbereich Methoden anwenden wird hier die Gesamtheit der individuellen Voraussetzungen verstanden, die es Schülerinnen und Schülern ermöglicht, den Ablauf ihres sport- und bewegungsbezogenen Handelns zunehmend selbstständig und eigenverantwortlich, reflektiert und strukturiert, auch unter Anwendung von Hilfsmitteln, wie Medien, zu gestalten“ (MBS & SenBJW, 2015, S. 7). Der

Kompetenzbereich beinhaltet die drei Oberkategorien *Arbeitsverhalten, Engagement sowie Helfen und Sichern*. Unter der Kategorie Arbeitsverhalten wird dabei zum einen die Zuverlässigkeit und Pünktlichkeit (auch bezogen auf das Erbringen von etwaigen Hausaufgaben) betrachtet sowie die Selbstständigkeit der Lernenden in den Blick genommen. Darüber hinaus trägt jedoch auch der sachgerechte Umgang mit Geräten und Materialien sowie eine angemessene Sportbekleidung zum Arbeitsverhalten bei. Das Engagement der Schülerinnen und Schüler ist zum einen gekennzeichnet durch die Einsatz- und Leistungsbereitschaft der Lernenden, deren Verantwortungsübernahme bei anstehenden Aufgaben (z. B. Stationsverantwortliche oder Stationsverantwortlicher, Schiedsrichterin oder Schiedsrichter, Teamkapitänin oder Teamkapitän) und die Beteiligung beim Auf-, Um- und Abbau. Zum anderen kann auch die außerunterrichtliche sportliche Aktivität bei der Beurteilung dieser Kategorie hinzugezogen werden, um die Teilnahme an sportlichen Schulwettkämpfen (z. B. Jugend trainiert für Olympia) entsprechend zu würdigen. Die dritte Oberkategorie umfasst sowohl die disziplinspezifischen Kenntnisse des Helfens und Sicherns als auch deren zuverlässige Anwendung (siehe → *Anhang Tabelle f*).

2. Hinweise zur methodischen Umsetzung

Die dargestellten Beurteilungskriterien und Bewertungsvorlagen sind Vorschläge und Empfehlungen, die durch die Fachkonferenzen entsprechend der jeweiligen Schulform, Jahrgangsstufe oder dem Niveaustufenband weiter ausdifferenziert und durch bewegungsfeldspezifische Indikatoren ergänzt werden können. Demnach können die Vorlagen von den Kolleginnen und Kollegen angepasst und Indikatoren sowohl zwischen den einzelnen Oberkategorien als auch über die Kompetenzbereiche hinweg verschoben werden.

Die Beantwortung der Fragen, zu welchem Zeitpunkt und mit welcher Gewichtung zusätzlich zu der Leistungsbewertung des Kompetenzbereiches *Bewegen und Handeln* eine Bewertung der Bereiche *Reflektieren und Urteilen, Interagieren und Methoden anwenden* erfolgen soll, obliegt ebenfalls der jeweiligen Fachkonferenz. In Hinblick auf den Zeitpunkt wird die Empfehlung gegeben, die Bewertung der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen jeweils innerhalb eines Bewegungsfeldes umzusetzen.

Eine Empfehlung für die Gewichtung der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche auf der einen und der Leistungserbringung des Kompetenzbereiches *Bewegen und Handeln* innerhalb der einzelnen Bewegungsfelder auf der anderen Seite wurde aufgrund der unterschiedlichen Zielstellungen des Sportunterrichts kontrovers diskutiert. In den Verwaltungsvorschriften der Leistungsbewertung heißt es diesbezüglich lediglich: „Leistungen bei der Mitarbeit im Unterricht sind bei der Leistungsbewertung angemessen einzubeziehen“ (Abl. MBS/11, S. 219, in der aktuellen Fassung vom 14.02.2018 (Abl. MBS/18, S. 50 ff.)). Des Weiteren gilt es, den Doppelauftrag des Schulsports, Erziehung zum Sport und Erziehung durch Sport, sowie die zentrale Zielstellung, bei den Schülerinnen und Schülern eine übergreifende sport- und bewegungsbezogene Handlungskompetenz zu entwickeln, bei der Frage nach der Gewichtung zu berücksichtigen. Darauf aufbauend wird die Empfehlung gegeben, die bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche in einem Umfang von 40% bei der Notengebung zu berücksichtigen. Demnach ergeben sich einerseits für die

drei bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche Reflektieren und Urteilen, Interagieren und Methoden anwenden eine Note, und andererseits für den Kompetenzbereich Bewegen und Handeln eine Note, die in einem Verhältnis zwischen 40:60 in die Gesamtnote eingehen.



Abbildung 4: Gewichtung der Kompetenzen

Das Zustandekommen der Note der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen erfolgt über ein Punktesystem. Wie nachfolgend dargestellt (siehe Abbildung 5), können insgesamt 45 Punkte vergeben werden.

Dementsprechend können die Schülerinnen und Schüler in jeder der 9 Oberkategorien maximal 5 Punkte erhalten. Die Punktevergabe erfolgt anhand einer 6-stufigen Likert-Skala von „gar nicht erfüllt“ (0 Punkte) bis „vollständig erfüllt“ (5 Punkte). Die Entscheidung für ein 5-Punkte-System erfolgte aus zweierlei Gründen, welche durch die nachfolgenden beiden Rechenbeispiele verdeutlicht werden sollen (siehe Tabelle 3):

Schülerin oder Schüler A erfüllt in dem Großteil der Oberkategorien die Anforderungen „vollständig“ und erhält die volle Punktzahl – lediglich in zwei Kategorien sieht die Lehrkraft die Anforderungen als überwiegend erfüllt und vergibt einen Punkt weniger. Bei dem 5-Punkte-System würde Schülerin oder Schüler A demnach 43 der möglichen 45 Punkte (96 %) erreichen und die Note 1 erhalten. Bei einem 3-Punkte-System wären es 25 von 27 möglichen Punkten (93 %) und entsprechend der gesetzlichen Regelung (vgl. Abl. MBSJ/11, S. 217) würde sie oder er die Note 2 erhalten. Ähnlich ergeht es *Schülerin oder Schüler B* – die Schülerin oder der Schüler arbeitet insgesamt gut mit, entspricht den Anforderungen zwar nicht vollständig, aber erfüllt diese in allen Kategorien zumindest überwiegend. Bei dem 5-Punkte-System würde Schülerin oder Schüler B demnach 36 der möglichen 45 Punkte (80 %) erreichen und die Note 2 erhalten. Bei einem 3-Punkte-System wären es 18 von 27 möglichen Punkten (67 %) und somit die Note 3.

Neben dem ausführlichen 45-Punkte-Bewertungsraster wurde darüber hinaus ein 15-Punkte-Bewertungsraster entwickelt, das als Kurzversion dienen soll (siehe → Anhang Tabelle c).

Die Anwendung des 5-Punkte-Systems bietet demnach zum einen mehr Möglichkeiten zur besseren Ausdifferenzierung der Punktevergabe und zum anderen wirkt sich der in

der Verwaltungsvorschrift Leistungsbewertung festgesetzte prozentuale Bewertungsschlüssel positiver auf die Noten der Lernenden aus. Eine vorbereitete Excel-Tabelle mit den hinterlegten prozentualen Bewertungsschlüsseln der Sekundarstufe I kann im [RLP Sport online](#) heruntergeladen werden.

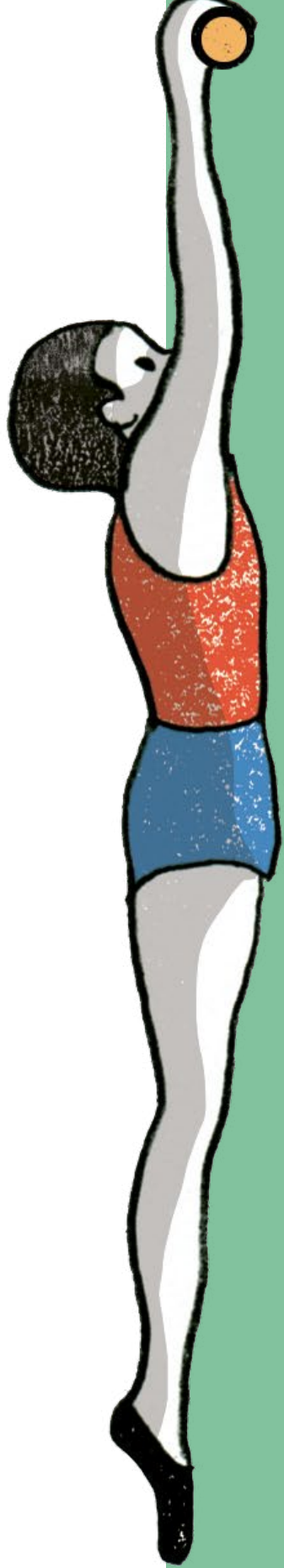
Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen Gesamteinschätzung – 45 Punkte										
Klasse	Schüler 1	Schüler 2								
Reflektieren und Urteilen										
Selbsteinschätzung										
Fremdeinschätzung										
Reflexionsphasen										
Interagieren										
Teamfähigkeit										
Fair Play										
Regeln, Routinen, Rituale										
Methoden anwenden										
Arbeitsverhalten										
Engagement										
Helfen und Sichern										
Gesamtpunkte										
Note										

Anforderungen	gar nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	eher nicht erfüllt	eher erfüllt	überwiegend erfüllt	vollständig erfüllt
Punkte	0	1	2	3	4	5

Abbildung 5: Bewertungsvorlage Gesamteinschätzung der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche

	Punkte-System	maximale Punktzahl	fehlende Punkte	Punkte (Prozent)	Note
Schülerin oder Schüler A	5	45 (9 x 5)	2	43 (96 %)	1
	3	27 (9 x 3)	2	25 (93 %)	2
Schülerin oder Schüler B	5	45 (9 x 5)	9	36 (80 %)	2
	3	27 (9 x 3)	9	18 (67 %)	3

Tabelle 3: Rechenbeispiel zur Bewertung der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen



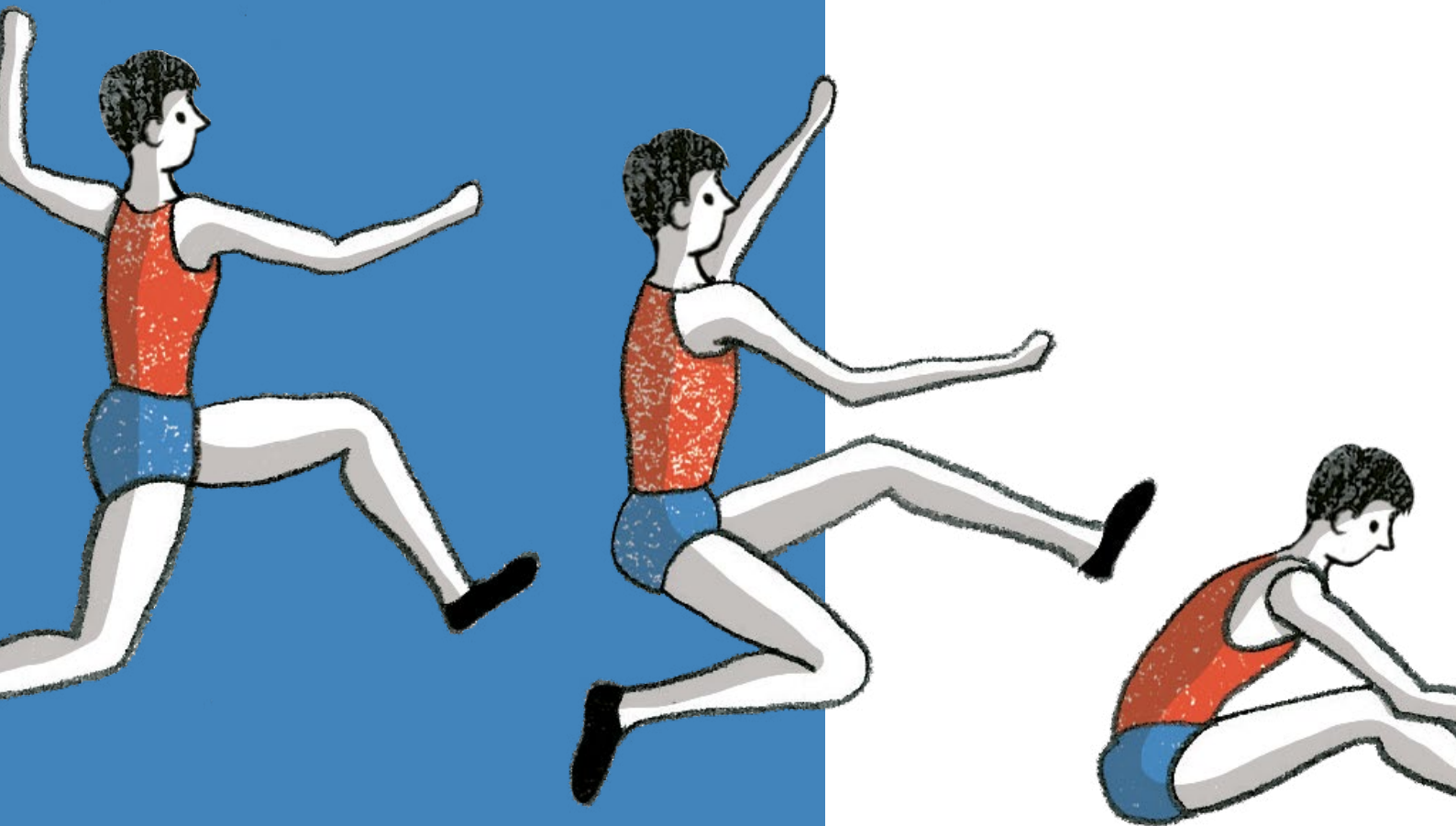


Bewegungsfeldspezifischer Kompetenzbereich Bewegen und Handeln

Im bewegungsfeldspezifischen Kompetenzbereich Bewegen und Handeln werden die Bewegungsfelder mit verschiedenen Anregungen zur Bewertung in den verschiedenen Niveaustufen dargestellt. In allen nachgestellten Bewertungssituationen werden Aufgabenbeispiele, diverse Prüfungsarrangements und Differenzierungsmöglichkeiten in den Niveaustufen aufgeführt. Es steht jeder Lehrkraft frei, die Vorschläge zu übernehmen oder sie anzupassen, um dem Leistungsstand der eigenen Schülerschaft gerecht zu werden. Einige Beiträge stehen auch im Fokus verschiedener Pädagogischer Perspektiven. Auch diese können verändert werden und ergeben dann neue Bewertungssituationen. Im Rahmenlehrplan online sind zum einen diese Handreichung und zum anderen diverse Zusatzmaterialien zu finden, die verändert werden oder auch gleich zum Einsatz kommen können. Alle Bewegungsfelder erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und dienen lediglich der Anregung für den eigenen Sportunterricht. Die Abhandlung der einzelnen Bewegungsfelder erfolgt in Anlehnung an den Rahmenlehrplan Sport.

D1

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN
STOSSEN



Steffi Lathan
Cornelia Linka
Sandro Kubiack

Das Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen, Stoßen eröffnet vielfältige Bewertungsmöglichkeiten. Es ist durch Leistungen in natürlichen Bewegungsformen des Menschen gekennzeichnet. Vielfältige jahrgangsstufenspezifische Themenstellungen zum Laufen, Springen, Werfen, Stoßen bieten den Schülerinnen und Schülern Anreize zur aktiven Auseinandersetzung mit der Leistungsfähigkeit des eigenen Körpers. Schwerpunktartig werden im Bewegungsfeld Laufen, Werfen, Springen, Stoßen konditionelle Fähigkeiten, besonders die Ausdauer, und technische Fertigkeiten geschult.

Die Lernbereichsnote im Bewegungsfeld ist eine vor allem an zähl- und messbaren Leistungen orientierte und durch Voraussetzungen der Lernenden relativierte Benotung bewegungsfeldspezifischer Leistungen sowie allgemeiner konditioneller und koordinativer Fähigkeiten, die durch eine an qualitativen Kriterien ausgerichtete Bewertung von Fertigkeiten und Kenntnissen gekennzeichnet ist und dabei die inter- und intrasubjektive Norm berücksichtigt.

Im Laufen, Springen, Werfen, Stoßen beeinflussen individuelle Voraussetzungen wie Körperhöhe und -gewicht in unterschiedlicher Weise das Leistungsvermögen und können durch Wahl- und Streichwerte sowie durch vielseitige Aufgabenstellungen berücksichtigt werden. Die metrisch messbaren Leistungen als alleiniger Bewertungsmaßstab reichen nicht aus, die Leistung der Schülerinnen und Schüler zu erfassen. Die Bewertung des jeweiligen Fertigkeitenniveaus geht zunächst und grundsätzlich von den jahrgangsstufenspezifischen Lernzielen aus und wird vorrangig durch die Kriterien Ganzheitlichkeit und Stabilität der Bewegungsausführung sowie einen die Leistung erkennbar befördernden Bewegungsfluss bestimmt.



1. Kompetenzbereich Bewegen und Handeln

Im Kompetenzbereich Bewegen und Handeln kann sich die Bewertung aus folgenden Bereichen zusammensetzen:

Allgemeine koordinative und konditionelle Fähigkeiten (Fitness), die die Leistungsentwicklung entsprechend der inhaltlichen Akzentuierung unterstützen, können ergänzend benotet werden. (siehe → Seiten 230 ff.)

Leichtathletische Fähigkeiten

gemäß den jahrgangsstufenspezifischen Schwerpunkten unter Berücksichtigung der

- Einbeziehung von Einzel- und Gruppenleistungen sowie Mehrkämpfen
- Bereitstellung von Wahlmöglichkeiten sowie
- Variabilität der Themenstellungen:
 - Laufen schnell und/oder ausdauernd (siehe → Seiten 45–53)
 - Springen weit und/oder hoch (siehe → Seiten 54–61)
 - Werfen/Stoßen weit oder/und genau (Zonentreffer) (siehe → Seiten 62–68)

Leichtathletische Fertigkeiten

bei denen die Qualität der Bewegungsausführung (Technik) der Übungen im Mittelpunkt steht (Bewertungsvorschläge (siehe → Seiten 54, 55, 59, 64 und Seite 66)

2. Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzbereiche

Der Kompetenzbereich Methoden anwenden durchdringt alle anderen Kompetenzbereiche. Er wird als integrativer Bestandteil in den anderen drei Kompetenzbereichen vermittelt. Wie sich die Kompetenz Methoden anwenden in den anderen Kompetenzbereichen konkret zeigt, kann im Rahmenlehrplan nachgelesen werden (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 6 f.).

Des Weiteren wird auf die bewegungsfeldübergreifenden Standards der Kompetenzbereiche Reflektieren und Urteilen, Interagieren und Methoden anwenden verwiesen (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 18).

Die folgenden Beispiele legen dar, wie sich die Kompetenzen für das Bewegungsfeld Laufen, Springen, Werfen, Stoßen zeigen können:

Niveaustufe C (Jahrgangsstufen 3/4)

- gezeigte Leistungsbereitschaft (Interagieren, Reflektieren)
- Bewegungsmerkmale des Weitspringens und der Starttechniken (Methoden anwenden)
- Arbeit in der Gruppe / im Paar beim Staffellauf und sonstigem Üben (Interagieren)
- Fehler sehen und korrigieren, Armeinsatz beim Schnelllaufen (Reflektieren und Urteilen)
- Regeln beachten, z. B. Fehlstart (Interagieren)
- aktive Unfallverhütung beim Laufen, Springen und Werfen (Reflektieren und Urteilen, Interagieren)

Niveaustufen E/F (Jahrgangsstufen 7/8)

- gezeigte Leistungsbereitschaft beim ausdauernden Laufen und beim Stoßen/Werfen (Interagieren, Reflektieren)
- Fehler sehen und korrigieren, Technikniveaukriterien Stoßen/Werfen (Reflektieren und Urteilen, Interagieren)
- Arbeit in der Gruppe / im Paar beim Orientierungslauf, bei Technikübungen im Stoßen/Werfen (Interagieren, Reflektieren)
- aktive Unfallverhütung (Reflektieren und Urteilen)
- Wirkung von Ausdauertraining auf den menschlichen Körper (Reflektieren und Urteilen)
- Lauftechniken im Gelände (Methoden anwenden)
- Umgang mit Karten und Kompass / Geocaching (Methoden anwenden)

3. Bewertungsvorschläge im Kompetenzbereich Bewegen und Handeln

3.1 Vorschlag zur Bewertung der allgemeinen konditionellen und koordinativen Fähigkeiten

Fitness

Wie sich aus den folgenden Vorschlägen Bewertungsmöglichkeiten ergeben, können Sie unter *Fitness – als integrativer Bestandteil aller Bewegungsfelder* (Seite 230 ff.) nachlesen.

Niveaustufe C

konditionell	Jgst. 3/4	Dreierhopp/Liegestütze
koordinativ	Jgst. 3/4	akustischer Reaktionstest/Sternlauf

Niveaustufe D

konditionell	Jgst. 5/6	Klettern oder Klimmziehen/6min-Lauf/Seilspringen 60 s
koordinativ	Jgst. 5/6	Ballzielwerfen rückwärts/Drehen auf der Turnbank

Niveaustufen E/F

konditionell	Jgst. 7/8	Standsprung-Reichhöhe/Seilspringen 60 s
koordinativ	Jgst. 7/8	Kastenbumeranglauf/Schlingellauf

Niveaustufen G/H

konditionell	Jgst. 9/10	Plank/Seilspringen 60 s/Klimmziehen
koordinativ	Jgst. 9/10	Linienlauf/Übersteiger

Tabelle 4: Bewertungsvorschläge zu allgemeinen konditionellen und koordinativen Fähigkeiten

3.2 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Laufen

Schnelles Laufen

Niveau- stufe	30 m 50 m				50 m 60 m				50 m 75 m				75 m 100 m					
	B		C		D		E		F		G		H					
Jgst.	2		3		4		5		6		7		8		9		10	
Note	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
1	6,0	6,1	5,8	6,0	5,7	5,8	8,1	8,3	7,8	8,1	7,3	7,8	7,1	7,8	10,6	11,7	10,2	
	9,0	9,3	8,6	8,9	8,5	8,6	9,7	10,1	9,6	9,9	10,9	12,0	10,8	11,9	13,8	15,5	13,3	
2	6,3	6,4	6,1	6,2	5,9	6,0	8,7	8,8	8,4	8,6	7,9	8,1	7,4	8,1	11,2	12,3	10,8	
	9,6	9,8	9,2	9,4	8,9	9,1	10,1	10,7	10,0	10,4	11,2	12,5	11,4	12,4	14,4	16,2	14,0	
3	6,6	6,8	6,4	6,6	6,2	6,3	9,5	9,3	8,9	9,1	8,7	8,9	8,2	8,9	12,1	13,1	11,7	
	10,1	10,3	9,8	9,9	9,7	9,6	11,1	11,4	10,8	11,0	12,3	13,6	12,3	13,4	15,4	17,2	14,7	
4	7,3	7,5	7,0	7,1	6,6	6,8	10,0	10,5	9,9	10,3	9,7	9,9	9,1	9,9	12,7	14,0	12,4	
	11,1	11,8	10,7	11,1	10,4	10,8	11,9	12,4	11,6	12,2	13,2	14,3	13,0	14,1	16,9	18,4	16,0	
5	7,7	8,3	7,3	7,7	6,9	7,1	10,9	11,1	10,6	10,9	11,1	11,2	10,8	11,2	14,4	14,8	14,2	
	11,8	12,1	11,7	11,9	11,4	11,6	13,3	13,7	12,9	13,4	13,6	15,3	14,6	15,1	18,9	20,2	18,0	

Tabelle 5: Bewertungstabelle Laufen (Zeitangaben in Sekunden)

Ausdauerndes Laufen – Levelllauf Niveaustufen C–H, Jahrgangsstufen 3–10

Das folgende Beispiel ist der Handreichung „Leistungsbewertung im Schulsport“ aus Sachsen-Anhalt entnommen (LISA, 2017, S. 45 f.).

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Hinweis, wenn sie die Linie erstmalig nicht mehr zum Ton erreichen sollten. Beim zweiten Fehler müssen sie ausscheiden.
- Das erreichte Endniveau wird z. B. mit 4,03 Minuten angegeben, d. h. Level 4,3 Bahn.
- Es ist beim Laufen unbedingt darauf zu achten, dass die Schülerinnen und Schüler nicht schon vor dem Ton die nächste Laufbahn absolvieren. Gegebenenfalls müssen sie an der Linie auf den Ton warten.

Aufgabe

Laufen bis die Belastungsgrenze erreicht ist.

Ablauf

Der Lauf ist ein Pendellauf zwischen zwei Linien, die 20 Meter voneinander entfernt sind. Mit Ertönen des fünften Tones nach der Ansage „Start für Level 1“ beginnt der Lauf. Die Läuferin oder der Läufer muss bis zum nächsten Piepton die gegenüberliegende Linie mit einem Fuß berühren. Der jeweils folgende Piepton wird durch ein ca. drei Sekunden ansteigendes Rauschen (Welle) angekündigt.

Der Lauf wird ohne Pause bis zu dem Zeitpunkt absolviert, an dem die Schülerin bzw. der Schüler es nicht mehr schafft, die Linie zeitgleich mit dem Piepton zu berühren. Das heißt, auch während der Ankündigung der nächsten Level „Start für Level“ muss weitergelaufen werden.

Bewertung Mädchen								
Jgst.	3	4	5	6	7	8	9	10
Note	Level							
1	4,08	5,04	5,09	6,10	7,09	8,08	9,05	9,11
2	3,08	4,04	4,08	5,09	6,09	7,08	8,05	8,11
3	2,08	3,04	3,08	4,09	5,08	6,08	7,04	7,07
4	2,04	2,08	3,04	4,05	5,01	5,05	5,09	6,04
5	2,01	2,02	2,04	2,08	3,04	3,08	4,04	4,08

Bewertung Jungen								
Jgst.	3	4	5	6	7	8	9	10
Note	Level							
1	5,09	6,04	6,10	7,09	8,07	9,04	9,11	10,08
2	4,08	5,04	5,09	6,09	7,06	8,03	8,11	9,08
3	3,08	4,02	4,04	5,05	6,05	7,02	7,10	8,07
4	2,08	3,02	3,04	4,04	5,03	6,01	6,05	7,03
5	2,02	2,03	2,04	3,01	3,06	4,03	4,09	5,08

Tabelle 6: Levellauf, Niveaustufen C–H, Jahrgangsstufen 3–10 (LISA, 2017, S. 45)

Stern-Orientierungslauf mit Zusatzaufgaben

Niveaustufen C–H, Jahrgangsstufe. 3–10

Das folgende Beispiel ist der Handreichung „Leistungsbewertung im Schulsport“ aus Sachsen-Anhalt entnommen (LISA, 2017, S. 42 f.).

Fachdidaktische/methodische Hinweise

Die Durchführung erfolgt in Partner- oder Gruppenarbeit (maximal 4 Schülerinnen und/oder Schüler). Die Gruppe bleibt während des Laufs zusammen. Die Laufgruppen sollten zu Beginn verschiedene Postenpunkte anlaufen, um unnötige Wartezeiten zu vermeiden. Bei der Festlegung der Anzahl der Stationen werden folgende Gesamtstreckenlängen empfohlen:

Niveaustufe C, Jahrgangsstufen 3/4: ca. 1000 m

Niveaustufe D, Jahrgangsstufen 5/6: ca. 1800 m

Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufen 7/8: ca. 2500 m

Niveaustufen G/H, Jahrgangsstufen 9/10: ca. 3500 m

- Die Gesamtstreckenlänge ist abhängig von der Anzahl der Stationen. Sie wird im Laufe der Unterrichtssequenz sukzessive gesteigert, bis der oben genannte Wert erreicht ist.
- Der Standort der Lehrkraft (= zentraler Punkt/Kontrollposten) wird so gewählt, dass (in den Jahrgangsstufen 3/4) möglichst alle Stationen von der Lehrkraft eingesehen werden können.
- Jeder Laufgruppe wird eine bestimmte Farbe zugewiesen, am Postenpunkt werden nur die Aufgabenkarten der entsprechenden Farbe entnommen und die Aufgabe am Kontrollposten ausgeführt. Die Lehrkraft erhält so eine Kontrollmöglichkeit, welche Posten bereits angelaufen wurden und in welcher Qualität die Übungen durchgeführt werden.
- Am Kontrollposten werden alle notwendigen Sportgeräte in ausreichender Anzahl bereitgestellt.
- Als Aufgaben eignen sich Übungen zur Kräftigung des Körpers oder zur Schulung koordinativer Fähigkeiten, die gemeinsam gelöst werden können, z. B.: „Absolviert als Gruppe insgesamt 150 Seildurchschläge“. Die Gruppe kann entscheiden, wer welchen Anteil an der Erfüllung des Gruppenauftrages leistet. Dabei übt immer nur ein Gruppenmitglied, dessen Wiederholungen laut mitgezählt werden.

- Die Lehrkraft hat durch ein geeignetes methodisches Arrangement bzw. durch eine gezielte Aufgabenstellung zu gewährleisten, dass die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben gemeinsam und in guter Qualität lösen.
- Die Lehrkraft beobachtet bis zu 4 Laufgruppen gleichzeitig und vergibt entsprechend der Kriterien des Beobachtungsprotokolls Punkte.
- Ab Jahrgangsstufen 7/8 können Schülerinnen und Schüler zunehmend in die Bewertung einbezogen werden, d. h., immer eine Schülerin oder ein Schüler beobachtet eine Laufgruppe und füllt das Beobachtungsprotokoll aus.
- Orientierungsläufe sollten unter Veränderung der anzulaufenden Postenpunkte wiederholt absolviert werden. Die erste Durchführung des Orientierungslaufs wird noch nicht bewertet.
- Zur Einführung des Orientierungslaufs sollte eine Reduzierung der Anforderungen erfolgen (z. B. Reduzierung der Postenpunkte, weniger oder keine Bewegungsaufgaben an den Postenpunkten).

Aufgabe

Orientiert euch auf der Karte und lauft in gleichmäßigem Tempo gemeinsam die jeweiligen Postenpunkte an.

Entnehmt am Postenpunkt eine Aufgabenkarte für eure Gruppe (Farbe) und löst die entsprechende Aufgabe am Kontrollpunkt, bevor ihr den nächsten Posten anlauft.

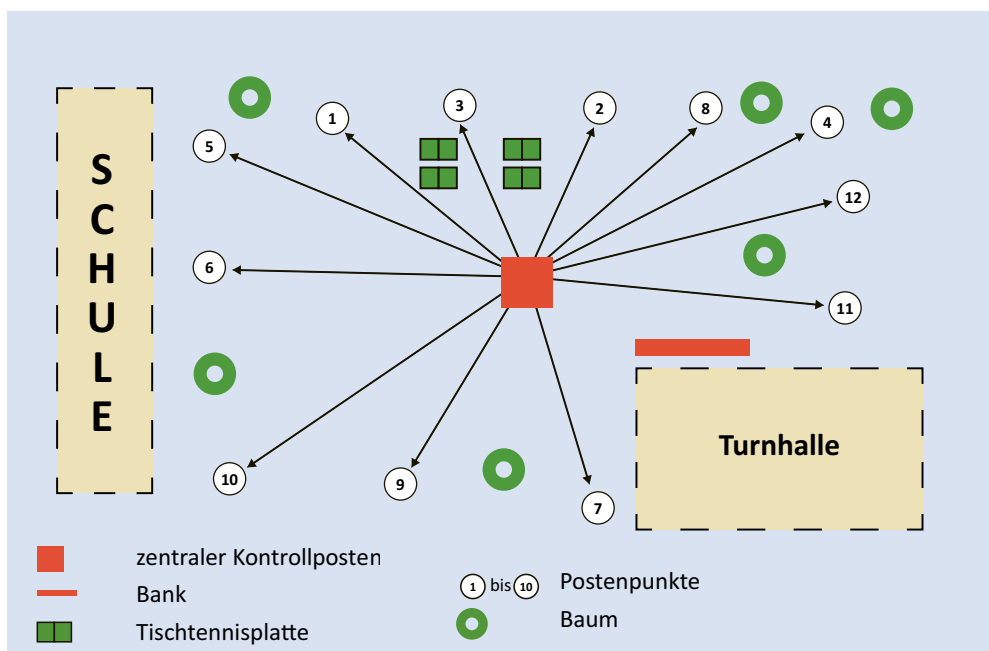


Abbildung 6: Beispiel eines stark vereinfachten Plans des Schulgeländes (LISA, 2017, S. 42)

Beobachtungsprotokoll Orientierungslauf							
Schülerin oder Schüler	Finden eines gemeinsamen durchgängigen Lauftempo	Orientierung auf der Karte/ dem Plan bzw. Anlaufen der Stationen in der vorgegebenen Reihenfolge	Teamfähigkeit (z. B. Einhalten von Absprachen beim gemeinsamen Lösen der Bewegungsaufgaben)	Einhalten von Sicherheitsbestimmungen (während der Erfüllung der Bewegungsaufgabe, Laufen auf vorher abgesprochenem Gelände.)	Punkte	Note	LP
Chris	3	2	2	2	9	2	11
Tine	3	3	3	2	11	1	14

Tabelle 7: Beobachtungsprotokoll Orientierungslauf

Erreichbare Punkte: 12 / Bewertungskriterien

3 = gelungen

2 = meist gelungen

1 = wenig gelungen

0 = nicht gelungen

Ausdauer

Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufen 7/8

Das folgende Beispiel ist der Handreichung „Leistungsbewertung im Schulsport“ aus Sachsen-Anhalt entnommen (LISA, 2017, S. 44 f.).

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Der Umfang einer Runde sollte 50 bis 80 Meter betragen und in der Regel im Freien abgesteckt werden.
- Die Durchführung erfolgt in Partnerarbeit, die Partnerin oder der Partner zählt und notiert die Anzahl der (vollen) Runden nach jeweils 5 Minuten.
- Die Anzahl der gelaufenen Runden pro 5-Minuten-Abschnitt sollte annähernd gleich sein.
- Ein Testlauf ist für eine realistische Selbsteinschätzung unverzichtbar.
- Als Schlechtwettervariante bietet sich die 54-Meter-Runde um das Volleyballfeld entsprechend des Deutschen Motoriktests (DMT 6-18) an.

Aufgabe

20 Minuten in gleichmäßigem Tempo die größtmögliche Strecke laufen. Festhalten der persönlichen Erwartungshaltung vor dem Laufen. Eine Formatvorlage ohne einen Beispieleintrag befindet sich im → Anhang Tabelle i.

Bewertungsbeispiel					
Erwartete Rundenzahl	40				
	5 Minuten	10 Minuten	15 Minuten	20 Minuten	Summe
Erreichte Rundenzahl	11	10	8	10	39

Kriterien	max. Punkte	Punkteverteilung		Erreichte Punkte
Wurde die Ausdauerbelastung von 20 min durchgehalten?	9	4 min 6 min 8 min 10 min 12 min 14 min 16 min 18 min 20 min	1 Punkt 2 Punkte 3 Punkte 4 Punkte 5 Punkte 6 Punkte 7 Punkte 8 Punkte 9 Punkte	9
Entspricht die gezeigte Leistung dem Leistungsvermögen der Schülerin oder des Schülers?	3	Einschätzung durch den Lehrer		2
Wurde gleichmäßig gelaufen?	3	Mittelwert runden (Gesamtrunden durch 4 Abschnitte); größte Abweichung vom Mittelwert: +/- 1 Runde = 3 Punkte +/- 2 Runden = 2 Punkte +/- 3 Runden = 1 Punkt		$39 : 4 = 9,75 \sim 10$ = 2 Runden Abweichung 2
Stimmt die Erwartungshaltung mit dem Ergebnis überein?		Abweichung gelaufene Runden von der erwarteten Rundenzahl +/- 2 Runden = 3 Punkte +/- 3 Runden = 2 Punkte +/- 4 Runden = 1 Punkt		$40 - 39 =$ 1 Runde Abweichung 3
Summe				16 von 18
Note				1

Tabelle 8: Bewertungsbeispiel Ausdauer, Niveaustufen E/F

Niveaustufen	Ausdauer 800 m (weiblich)		Ausdauer 800 m / 1000 m (männlich)		800 m		800 m / 1000 m (weiblich)		800 m / 1000 m (weiblich)		800 m / 1000 m (weiblich)		1000 m / 3000 m (männlich)					
	Ausdauer 800 m (weiblich)		Ausdauer 800 m / 1000 m (männlich)		800 m		800 m / 1000 m (weiblich)		800 m / 1000 m (weiblich)		800 m / 1000 m (weiblich)		1000 m / 3000 m (männlich)					
	Ausdauer 800 m (weiblich)		Ausdauer 800 m / 1000 m (männlich)		800 m		800 m / 1000 m (weiblich)		800 m / 1000 m (weiblich)		800 m / 1000 m (weiblich)		1000 m / 3000 m (männlich)					
	B		C				D				E		F		G		H	
Jgst.	2		3		4		5		6		7		8		9		10	
Note	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
1	3:45	3:55	3:25	3:35	3:10	3:30	3:00	3:25	2:56	3:20	3:49	3:16	3:39	3:15	3:30	3:14	3:26	
			4:50		4:40		4:30	4:50	4:10	4:30	8:49	4:17	8:40	4:16	12:10	4:10	11:52	
2	4:00	4:15	3:40	3:50	3:30	3:45	3:15	3:40	3:07	3:37	4:15	3:33	3:55	3:30	3:45	3:28	3:40	
			5:10		5:00		4:50	5:30	4:40	4:50	9:50	4:40	9:19	4:36	12:55	4:35	12:30	
3	4:25	4:40	4:10	4:20	4:00	4:18	3:45	4:15	3:40	4:10	4:47	4:03	4:29	4:02	4:07	3:59	4:02	
			5:40		5:30		5:20	6:00	5:10	5:20	10:58	5:13	10:56	5:12	14:16	5:12	13:36	
4	5:00	5:20	4:50	5:05	4:40	4:50	4:25	4:41	3:58	4:36	5:34	4:28	4:55	4:28	4:40	4:25	4:32	
			6:20		6:10		6:00	6:50	5:50	6:00	12:55	6:03	12:52	6:02	15:30	6:00	14:45	
5	6:00	6:20	5:40	6:05	5:20	5:40	4:55	5:40	6:15	5:31	6:30	5:22	6:00	5:19	5:25	5:16	5:15	
			7:10		7:00		6:50	8:00	6:40	6:50	15:30	7:15	14:50	7:10	17:00	7:05	16:10	

Wie Jgst. 9

Tabelle 9: Bewertungstabelle Ausdauer 800 m weiblich und 800 m / 1000 m männlich (Zeitangabe in Minuten)

		9 min						12 min										
Niveaustufe	B	C		D		E		F		G		H						
		3	4	5	6	7	8	9	10									
Jgst.	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
Note	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w						
1+	1714	1588	1800	1660	1951	1740	1960	1770	2000	1800	2750	2650	2800	2700	2850	2750	2900	2800
1-											2600	2500	2650	2700	2600	2750	2650	2650
2+	1507	1397	1580	1460	1700	1530	1710	1573	1740	1580	2450	2350	2500	2400	2550	2450	2600	2500
2-											2300	2200	2350	2250	2400	2300	2450	2350
3+	1312	1205	1375	1260	1444	1320	1479	1380	1540	1410	2150	2050	2200	2100	2250	2150	2300	2200
3-											2000	1900	2050	1950	2100	2000	2150	2050
4+	1146	1019	1199	1065	1215	1130	1260	1200	1330	1240	1850	1750	1900	1700	1950	1850	2000	1900
4-											1650	1550	1700	1600	1750	1650	1800	1700
5											1450	1350	1500	1400	1550	1450	1600	1500

Tabelle 10: Bewertungstabelle 9-Minuten- (Niveaustufen B–D) und 12-Minuten-Lauf (Niveaustufen E–H) (Angaben in Meter)

Zeitlauf								
Niveaustufe	E		F		G		H	
Jahrgangsstufe	7		8		9		10	
Note	m	w	m	w	m	w	m	w
1	27	23	28	26	29	27	30	28
2	22	18	23	21	24	22	25	23
3	17	13	18	14	19	17	20	18
4	12	8	13	9	14	12	15	13
5	7	3	8	4	9	7	10	8

Tabelle 11: Zeitlauf in Minuten für die Niveaustufen E-H (Angaben in Minuten)

3.3 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Weitsprung

Für die Bewertungen von Techniken ist es empfehlenswert, Bewegungen mit Apps wie Coach's Eye zu filmen und in einer Videoanalyse auszuwerten, um eine Note zu geben.

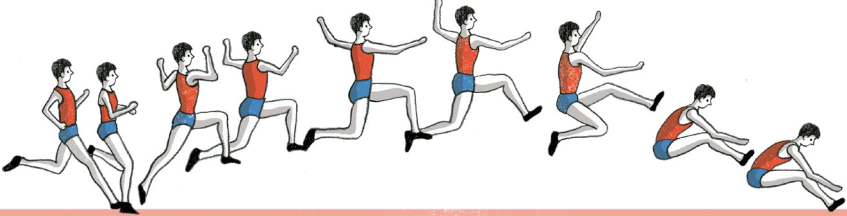
Technikbewertung Weitsprung (Schrittsprung) ab Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufe 7/8			
Bildreihe zur Technik			
			
Beobachtungs- und Bewertungskriterien			
Anlauf	Absprung	Flug	Landung
<ul style="list-style-type: none"> rhythmischer Steigerungslauf (4 P.) Höchstgeschwindigkeit beim Absprung (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> geringer Geschwindigkeitsverlust (2 P.) aktiver Absprung (2 P.) Oberkörper aufrecht (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> stabiler Oberkörper im Flug (3 P.) Schwungbein wird fixiert (3 P.) Heranführen von Absprungbein an Sprungbein (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> Beine nach vorn bringen (2 P.) Arme unterstützen Vorwärtsbewegung (2 P.) elastische Landung (1 P.)
6 Punkte	6 Punkte	8 Punkte	5 Punkte

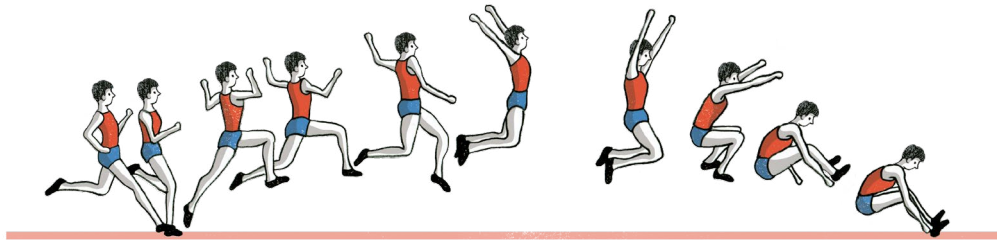
Tabelle 12: Bewertungskriterien für die Technikbewertung Weitsprung (Schrittsprung)

Schülerin oder Schüler	Anlauf	Absprung	Flug	Landung	Punkte	Note
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	25–24	23–20	19–15	14–12	10–4	3–0

Tabelle 13: Bewertungstabelle für die Technikbewertung Weitsprung (Schrittsprung)

Technikbewertung Weitsprung (Hangsprung)
ab Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufe. 7/8

Bildreihe zur Technik



Beobachtungs- und Bewertungskriterien

Anlauf	Absprung	Flug	Landung
<ul style="list-style-type: none"> fokussierter druckvoller Auftakt (1 P.) rhythmischer Steigerungslauf (2 P.) Höchstgeschwindigkeit beim Absprung (3 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> aufrechter Rumpf, leichte Rücklage (2 P.) geringer Geschwindigkeitsverlust (2 P.) aktivgreifender Fußaufsatz auf ganzer Sohle (2 P.) Absprungstreckung (2 P.) Einsatz der Schwung-elemente (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> angedeutete Hangposition (3 P.) Einklappbewegung (3 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> Beine nach vorn bringen (2 P.) Arme unterstützen Vorwärtsbewegung (1 P.)
6 Punkte	10 Punkte	6 Punkte	3 Punkte

Tabelle 14: Bewertungskriterien für die Technikbewertung Weitsprung (Hangsprung)

Schülerin oder Schüler	Anlauf	Absprung	Flug	Landung	Punkte	Note
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	25–24	23–20	19–15	14–12	10–4	3–0

Tabelle 15: Bewertungstabelle für die Technikbewertung Weitsprung (Hangsprung)

Mögliches Raster für eine Kompetenznote im Weitsprung					
Die Schülerin oder der Schüler kann ...	in besonderem Maße	in vollem Umfang	im Wesentlichen	in Ansätzen	mit Hilfe
die Sprungtechnik beschreiben					
einen Anlauf nach vorgegebenen Kriterien festlegen und begründen					
die Grube funktional und sicher herrichten					
Werte messen und dokumentieren					
...					

Tabelle 16: Kompetenzraster für eine Kompetenznote im Weitsprung

Die Notenbildung mithilfe des Kompetenzrasters kann durch Punktevergabe in den einzelnen Kompetenzen erfolgen (z. B. 5 Punkte = in besonderem Maße, 4 Punkte = in vollem Umfang, 3 Punkte = im Wesentlichen, 2 Punkte = in Ansätzen, 1 Punkt = mit Hilfe). Je nach Anzahl der Kompetenzen kann so eine Gesamtpunktzahl auf Grundlage der Beobachtungen anhand des Kompetenzrasters ermittelt werden. Diese Gesamtpunktzahl wird dann herangezogen, um auf Grundlage der allgemein nach der VV-Leistungsbewertung (vgl. Abl. MBS/11, S. 219, in der aktuellen Fassung vom 14.02.2018 (Abl. MBS/18, S. 50 ff.)) nach den dort aufgeführten Bewertungsschlüsseln eine Note zu bilden.

Weitsprung																		
Niveau- stufe	B		C		D		E		F		G		H					
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w						
Jgst.	2		3		4		5		6		7		8		9		10	
Note	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
1	2,70	2,45	2,96	2,79	3,20	3,00	3,33	3,17	3,60	3,30	3,97	3,71	4,27	3,84	4,57	3,89	4,83	3,89
2	2,50	2,30	2,77	2,60	3,00	2,75	3,10	2,96	3,30	3,10	3,65	3,45	3,95	3,60	4,25	3,65	4,45	3,65
3	2,35	2,10	2,58	2,30	2,75	2,50	2,90	2,76	3,07	2,88	3,28	3,08	3,51	3,17	3,88	3,18	4,08	3,18
4	2,00	1,85	2,32	2,00	2,45	2,20	2,60	2,40	2,74	2,50	2,90	2,70	3,10	2,79	3,45	2,80	3,69	2,80
5	1,85	1,60	2,00	1,75	2,20	1,95	2,30	2,05	2,35	2,20	2,45	2,25	2,65	2,27	2,90	2,30	3,15	2,30

Tabelle 17: Bewertungstabelle Weitsprung (Niveaustufen B–H) (Angaben in Meter)

Messung

Maßband – Nullpunkt beim hintersten Landeabdruck ansetzen und im rechten Winkel zum Absprungbrett abmessen.

Zonen Messung

In 90° ab Landepunkt bis zur Höhe des Absprungs

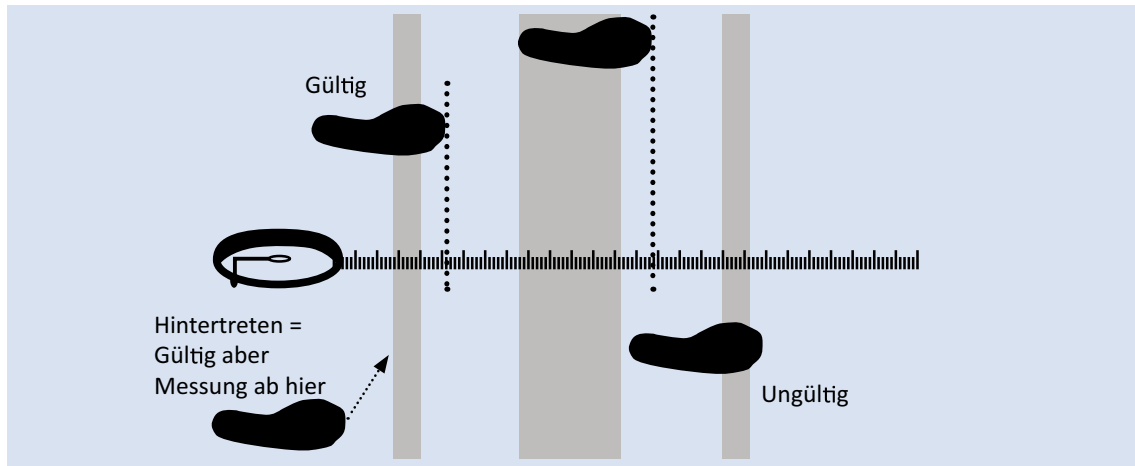


Abbildung 7: Zonen-Messung (Fuchser, I., 2005. Kurzinstruktion für Kampfrichter, cc by 4.0)

Balken-Messung

In 90° ab Landepunkt bis zur Brett-Vorderkante zurückmessen.

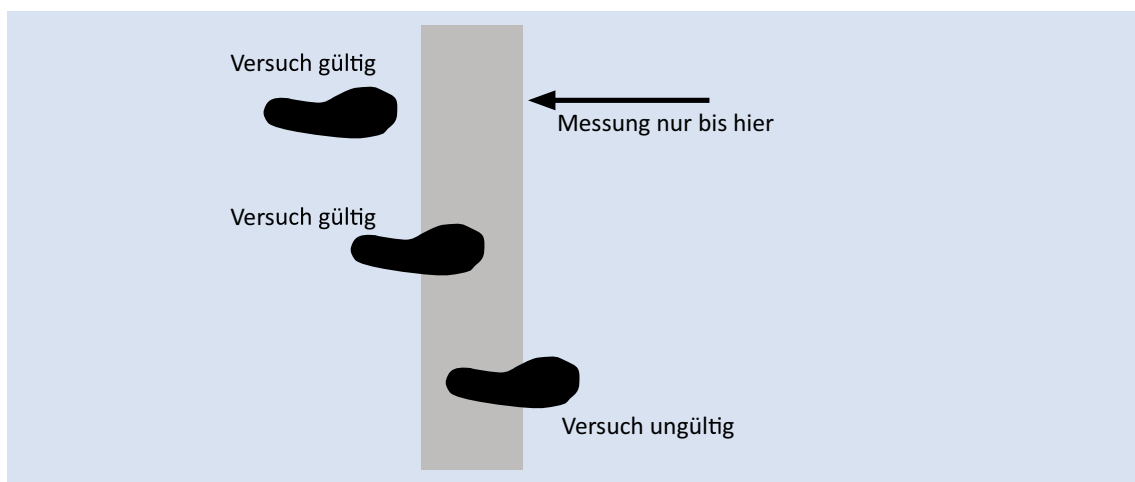


Abbildung 8: Balken-Messung (Fuchser, I., 2005. Kurzinstruktion für Kampfrichter, cc by 4.0)

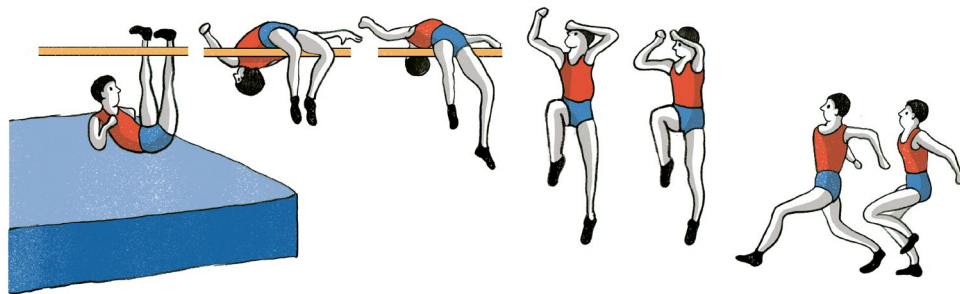
Fehlversuch bei:

- Übertreten (vgl. Abbildung 7 und 8)
- Durchlaufen ohne abzuspringen
- Zurücklaufen durch die Sandgrube

3.4 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Hochsprung

Technikbewertung Hochsprung (Flop)
ab Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufe 7/8

Bildreihe zur Technik



Beobachtungs- und Bewertungskriterien

Anlauf	Absprung	Flug (Steigphase und Lattenüberquerung)	Landung
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Druckvoller Auftakt (1 P.) ▪ Beschleunigung im geradlinigen Anlaufteil (2 P.) ▪ Kurvenlauf mit Kurveninnenlage und Steigerung der Geschwindigkeit (3 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktiver Absprung (5 P.) ▪ Sprungbeinaufsatz in geeigneter Distanz zur Latte (1 P.) ▪ Streckbewegung wird durch Arm- und Schwungbeineinsatz unterstützt (1 P.) ▪ Schwungbeinrotation nach vorn oben (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erkennbare Steigphase (2 P.) ▪ Armeinsatz (1 P.) ▪ Anfersen der Unterschenkel (1 P.) ▪ Überstreckung der Hüfte (2 P.) ▪ Hüfte beugen und Unterschenkel auskicken (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sichere Landung auf dem Rücken (2 P.)
6 Punkte	9 Punkte	8 Punkte	2 Punkte

Tabelle 18: Bewertungskriterien für die Technikbewertung Hochsprung (Flop) (Fuchser, I., 2005. Hochsprung, cc by 4.0)

Schülerin oder Schüler	Anlauf	Absprung	Flug	Landung	Punkte	Note
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	25–24	23–20	19–15	14–12	10–4	3–0

Tabelle 19: Bewertungstabelle für die Technikbewertung Hochsprung (Flop)
Besonderheiten bei der Hochsprungbewertung

Besonderheiten bei der Hochsprungbewertung

Aus biomechanischer Sicht ist die Hochsprungleistung zum Teil abhängig von der Höhe des Körperschwerpunktes (KSP-Höhe) der Springerin bzw. des Springers. Sie liegt bei etwa 56 bis 57 Prozent der Körpergröße (vgl. Killing, 2008, S. 43). Vernachlässigt man alle weiteren biomechanischen Aspekte, kann man diesen Wert in Relation zur Sprunghöhe setzen und die Leistung der Springerin bzw. des Springers anhand der Körperschwerpunktsteighöhe (KSP-Steighöhe) entsprechend der intersubjektiven Norm (Jahrgangsstufen- oder Schulnorm) bewerten. Körperschwerpunktsteighöhe ist das Maß, um das die Springerin oder der Springer ihren bzw. seinen Körperschwerpunkt über die Latte anheben kann.

Beispiel		
	Springerin bzw. Springer 1	Springerin bzw. Springer 2
Körpergröße	1,75 m	1,50 m
KSP-Höhe (rechnerisch ermittelt)	0,99 m	0,85 m
erreichte Hochsprungleistung	1,30 m	1,30 m
KSP-Steighöhe	0,31 m	0,45 m

Tabelle 20: Besonderheiten bei der Hochsprungbewertung

Körpergröße x 56,5 % = KSP-Höhe

Einmalig angelegte Tabellen mit errechneten Werten ermöglichen schnelle Anwendung.

Hochsprungleistung – KSP-Höhe = KSP-Steighöhe

Damit wird ein Vergleich innerhalb der Klasse entsprechend der körperlichen Konstitution im Verhältnis zur Hochsprungleistung ermöglicht.

Hochsprung																	
Niveau- stufe	B		C		D		E		F		G		H				
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	10				
Jgst.	2		3		4		5		6		7		8		9		10
Note	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	w
1	0,94	0,90	1,00	0,98	1,05	1,00	1,10	1,05	1,15	1,10	1,17	1,12	1,29	1,16	1,34	1,18	1,18
2	0,88	0,84	0,95	0,93	1,00	0,95	1,03	1,00	1,10	1,03	1,09	1,04	1,19	1,10	1,26	1,11	1,11
3	0,79	0,73	0,85	0,81	0,90	0,83	0,90	0,85	0,98	0,90	0,99	0,94	1,08	0,99	1,14	1,01	1,01
4	0,70	0,70	0,75	0,71	0,77	0,73	0,80	0,75	0,85	0,80	0,89	0,85	0,98	0,89	1,04	0,91	0,91
5	0,65	0,65	0,71	0,67	0,70	0,68	0,70	0,70	0,80	0,71	0,80	0,73	0,85	0,76	0,88	0,80	0,80

Tabelle 21: Bewertungstabelle Hochsprung (Niveaustufen B–H) (Angaben in Meter)

Die Bewertung erfolgt entsprechend einer intersubjektiven Norm, die durch die Fachkonferenz erstellt und beschlossen wurde.

3.5 Vorschlag zur Bewertung der leichtathletischen Fähigkeiten und Fertigkeiten – Werfen, Stoßen

Das folgende Beispiel ist der Handreichung „Leistungsbewertung im Schulsport“ aus Sachsen-Anhalt entnommen (LISA, 2017, S. 41)

Auf Ziele werfen
Niveaustufen B/C, Jahrgangsstufen 2/3

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Als Wurfgeräte eignen sich z. B. ein Indiacaball, Hohlball, Tennisball, Gymnastikball, Bohnensäckchen, Jonglagebälle,
- über eine eventuelle Reduzierung der Wurfgeräte entscheidet die Lehrkraft,
- alle zu bewertenden Wurfaufgaben sind im Vorfeld mit der Lerngruppe zu üben.

Aufgabe

Einhändiges Werfen aus der Wurfauslage auf ein ca. 3 m entferntes Ziel mit vorgegebenen Wurfgeräten. Es wird mit sechs unterschiedlichen Wurfgeräten auf ein Ziel geworfen. Je Wurf können maximal zwei Punkte erreicht werden:

- 2 Punkte: beide Kriterien erfüllt: Ziel getroffen,
Wurf aus Wurfauslage ausgeführt
- 1 Punkt: eines der Kriterien erfüllt
- 0 Punkte: kein Kriterium erfüllt



Abbildung 9: Beispiele für mögliche Ziele (LISA, 2017, S. 41)

Wurfgerät	1	2	3	4	5	6	Gesamt	Note
<i>Chris</i>	2	2	2	2	2	1	11	1
<i>Tine</i>	2	2	2	2	2	2	12	1
Erreichbare Punktezahl 12								

		Ballwurf 80 g						Ballwurf 200 g Kugelstoß 3–5 kg						
Niveaustufe	B		C		D		E		F		G		H	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
Jgst.	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
Note	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w	m w
1	22 16	25 18	33 24	33 24	35 27	37/ 7,26	43/ 8,84	49/ 9,61	55/ 9,61	33,5/ 7,17	36,5/ 7,17	41/ 8,58	46/ 8,58	55/ 9,61
2	17 12	20 14	27 20	27 20	30 22	33/ 6,30	36/ 7,64	41/ 8,58	46/ 8,58	29,5/ 6,54	32,5/ 6,54	34/ 7,24	38/ 7,24	46/ 8,58
3	12 10	15 11	21 16	21 16	22 17	25/ 5,24	31/ 6,12	34/ 7,24	38/ 7,24	21,5/ 5,56	26,5/ 5,56	28/ 6,27	30/ 6,27	38/ 7,24
4	9 7	12 9	15 10	15 10	17 11	20/ 4,75	25/ 5,20	28/ 6,27	30/ 6,27	16,5/ 4,80	21,5/ 4,80	21,5/ 4,80	25/ 6,27	30/ 6,27
5	7 5	9 7	11 8	11 8	15 9	15/ 4,10	18/ 4,30	20/ 5,10	25/ 5,10	12,5/ 3,90	17,5/ 3,90	17,5/ 3,90	25/ 5,10	30/ 5,10

Wie Jgst. 9

Tabella 22: Bewertungstabelle Ballwurf/Kugelstoßen für Grundschule und Sekundarstufe I (Angaben in Meter)

Technikbewertung Wurf aus dem 3er-Rhythmus
ab Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufe 7/8

Bildreihe zur Technik



Beobachtungs- und Bewertungskriterien

Startphase	3er Rhythmus	Abwurf	Abfangen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufstellung im 45°-Winkel zur Wurfrichtung (1 P.) ▪ Gewicht lastet auf dem Druckbein (1 P.) ▪ Blick in Wurfrichtung (1 P.) ▪ Ball auf Augenhöhe bei gestrecktem Wurfarm (2 P.) ▪ linker Arm zeigt in Wurfrichtung ▪ Ball liegt auf den Fingerkuppen (1 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rhythmische Ausführung des 3er-Rhythmus (3 P.) ▪ Gewicht bleibt während des 3er-Rhythmus über dem Druckbein (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setzen des Stemmbereichs (1 P.) ▪ Körperschwerpunkt auf dem Druckbein (1 P.) ▪ Vorbringen der Hüfte bei lange geschlossener Wurf Schulter (2 P.) ▪ Öffnen der Schulterachse bei langem Arm (2 P.) ▪ Ellbogen wird nach vorn geführt (1 P.) ▪ Schleuderbewegung des Unterarms (3 P.) ▪ Abwurf nach vorn oben (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ sicheres Abfangen vor der Abwurflinie (2 P.)
6 Punkte	5 Punkte	12 Punkte	2 Punkte

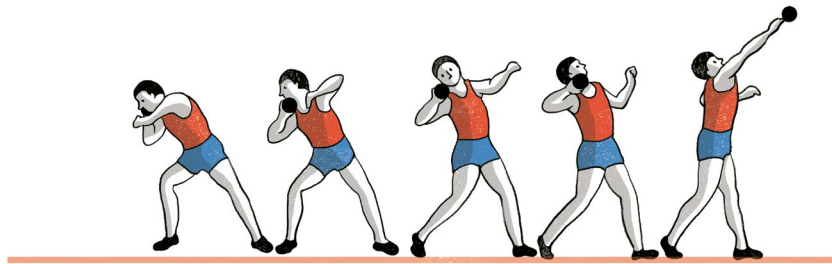
Tabelle 23: Bewertungskriterien für die Technikbewertung Wurf aus dem 3er-Rhythmus (Fuchser, I., 2006. Technik-Aufbau Ballwurf, cc by 4.0)

Schülerin oder Schüler	Startphase	3er-Rhythmus	Abwurf	Abfangen	Punkte	Note
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	25–24	23–20	19–15	14–12	10–4	3–0

Tabelle 24: Vorschlag Bewertungstabelle für die Technikbewertung Wurf aus dem 3er-Rhythmus

Technikbewertung Kugelstoßen (Standstoß aus dem Stütz) ab Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufe 7/8

Bildreihe zur Technik



Beobachtungs- und Bewertungskriterien

Ausgangsstellung	Druckphase	Ausstoßphase	Abfangen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rücken der Sportlerin oder des Sportlers in Stoßrichtung (1 P.) ▪ gestrecktes Stemmbein am Balken (1 P.) ▪ Gewichtsverlagerung auf das Druckbein (2 P.) ▪ Fuß des Druckbeins zeigt leicht nach hinten (1 P.) ▪ Kugel wird bei hohem Ellbogen des Stoßarms fest an den Hals bzw. die Schlüsselbein-grube gedrückt (2 P.), Kugel liegt auf der Handwurzel (1 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufrichten des Oberkörpers durch Streckung in der Reihenfolge Fuß-, Knie-, Hüftgelenk (5 P.) ▪ stoßferner Arm hält Schulterachse lange geschlossen (2 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ öffnen der Schulterachse und Fortsetzen der Streckung über den Rumpf (2 P.) ▪ schnellkräftiges Strecken des Stoßarms bei hohem Ellbogen hinter der Kugel (2 P.) ▪ Ausstoß erfolgt nach vorn oben (3 P.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Weiterführen der Streckbewegung bis zum Ende (2 P.) ▪ Ausbalancieren in sicheren Stand (1 P.)
8 Punkte	7 Punkte	7 Punkte	3 Punkte

Tabelle 25: Bewertungskriterien für die Technikbewertung Kugelstoßen (Standstoß aus dem Stütz © R. Dober)

Schülerin oder Schüler	Ausgangsstellung	Druckphase	Ausstoßphase	Abfangen	Punkte	Note
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	25–24	23–20	19–15	14–12	10–4	3–0

Tabelle 26: Vorschlag Bewertungstabelle für die Technikbewertung Kugelstoßen (Standstoß aus dem Stütz)

Kugelstoß-Messung

- mit dem Maßband ab hinterstem Abdruck der Kugel zur Mitte des Stoßkreises zurück
- Ablesen der Weite an der Innenkante des Stoßbalkens

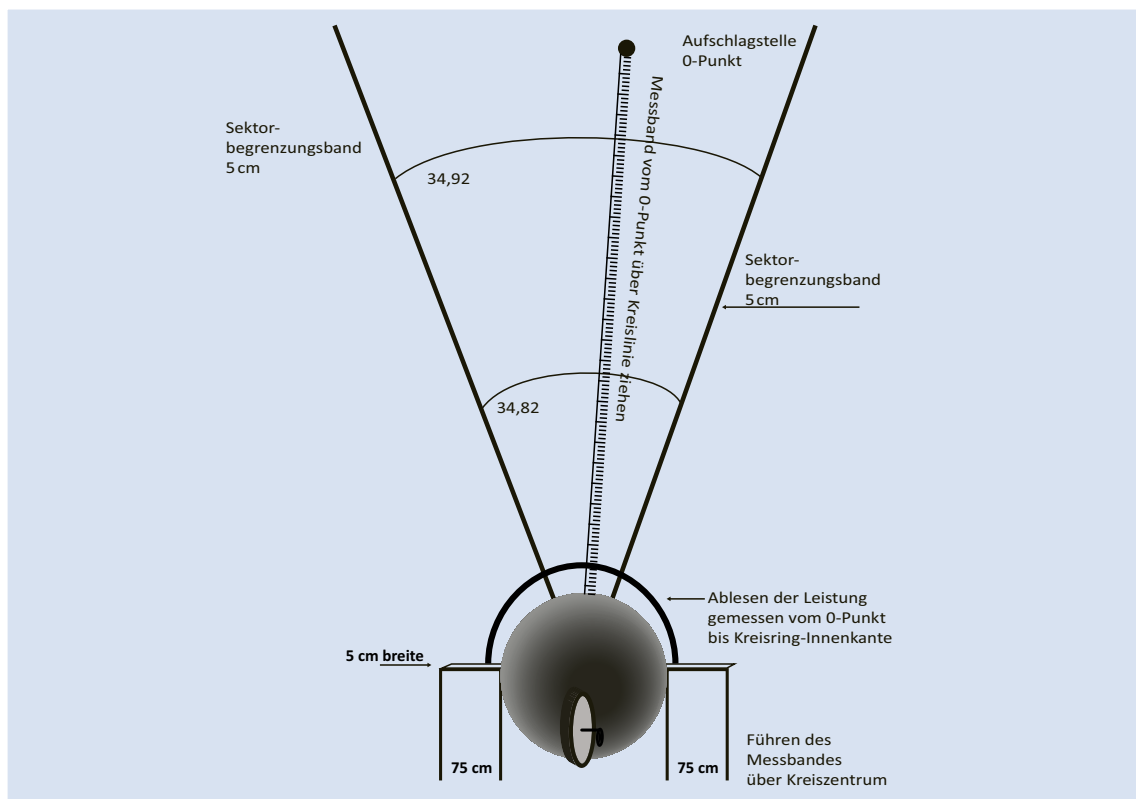


Abbildung 10: Kugelstoß-Messung (Fuchser, I., 2005. Kurzinformation für Kampfrichter, cc by 4.0)

Fehlversuch bei

- Aufschlag der Kugel auf oder außerhalb der Sektorlinie
- Verlassen des Rings vor der Mitte des Stoßkreises
- Verlassen des Stoßkreises, bevor die Kugel den Boden berührt hat
- Berühren der Stoßbalken-Oberseite
- Berühren des Bodens im Anlaufen außerhalb des Rings
- Fallenlassen der Kugel

4. Bewertung der Bundesjugendspiele (Beispiel)

Die Bundesjugendspiele sind als obligatorischer Bestandteil des Schulsports ein besonderer Schuljahreshöhepunkt. Den Schülerinnen und Schülern werden hier in der Kategorie Wettkampf optimale Bedingungen für die zu erbringenden Leistungen in den Disziplinen geboten. Daher sollte diesem Umstand, im Sinne der Schülerinnen und Schüler, ebenfalls als eine Möglichkeit der Bewertung Rechnung getragen werden. Entsprechend der Regularien der Bundesjugendspiele gehen von den vier zu erbringenden Disziplinen die drei besten in die Bewertung ein, was den individuellen Leistungsvoraussetzungen der Schülerinnen und Schülern entgegenkommt.

Bewertung Bundesjugendspiele Vierkampf															
(3 Werte gehen in Berechnung ein/entsprechend den Bestimmungen der Bundesjugendspiele) in Punkten															
Niveaustufe	C			D			E		F		G		H		
	3	4		5	6	7	8	9	10						
Note	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	
1	720	733	827	831	876	898	963	969	1066	1022	1175	1076	1258	1108	1340
2	598	613	700	706	750	777	822	841	955	898	1030	956	1126	991	1193
3	450	439	540	535	603	593	660	647	750	690	844	746	953	799	1026
4	268	279	349	336	499	397	470	441	564	505	688	574	762	556	839
5	127	187	157	223	254	288	347	317	372	304	451	358	516	372	599

Wie Jgst. 9

Tabelle 27: Bewertung Bundesjugendspiele Vierkampf

D2

SPIELE



Christian Rohde

Anja Raack

Paul Tomesch

Das Bewegungsfeld Spielen ist im Rahmenlehrplan Sport (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 34) sehr offen formuliert und beinhaltet diverse Spiele. Dabei kann es sich um große Spiele, wie Volleyball und Basketball, oder aber auch um kleine Spiele handeln. Im Rahmenlehrplan wird ersichtlich, dass die Niveaustufe C nur ausgewählte Elemente der großen Spiele in Form von Minispielen ausführt. Erst ab der Niveaustufe D sind Standards in den Kompetenzen festgelegt. Es ergeben sich nunmehr unzählige Möglichkeiten der Umsetzung. Aus diesem Grund sind die folgenden Bewertungsaufgaben und Bewertungstabellen als Vorschlag zu betrachten, die den Fachkonferenzen und Lehrkräften als Beispiele und Anregung dienen sollen. In dieser Handreichung werden die kleinen Spiele sowie Volleyball und Basketball thematisiert.

1. **Kleine Spiele** (CHRISTIAN ROHDE)

Die Bedeutung von kleinen Spielen für einen modernen schüler- und kompetenzorientierten Sportunterricht lässt sich unlängst nicht mehr von der Hand weisen. Lange führten die kleinen Spiele ein Schattendasein, in dem ihnen lediglich eine dienende Funktion beigemessen wurde. Der Stellenwert war demnach häufig begrenzt auf die Erwärmung, den freudbetonten Stundenausklang oder aber die Vorbereitung auf die großen Sportspiele. Im Zuge der konsequenten Kompetenzorientierung im aktuellen Rahmenlehrplan sind die kleinen Spiele nicht nur als gleichrangig zu den großen Sportspielen zu betrachten, sondern aufgrund ihrer Vielfältigkeit und Variabilität von herausragender Bedeutung. Neben der Entwicklung der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten, der sportmotorischen Fertigkeiten sowie des individual- und gruppentaktischen Verhaltens bieten kleine Spiele vielfältige Möglichkeiten und Potenziale, die den Anforderungen eines mehrperspektivischen Sportunterrichts gerecht werden:

- vielseitige Interaktion und Kooperation der Schülerinnen und Schüler vor, während und nach dem Spiel,
- gezielte Wahrnehmung von Bewegungsaufgaben und -abläufen,
- Initiierung von Reflexionsprozessen in kleinen und großen Gruppen,
- strukturierter und kriteriengeleiteter Umgang mit Beobachtungen und Selbstwahrnehmung,
- Integration der Schülerinnen und Schüler in Gestaltungs- und Bewertungsprozesse,
- kreativer und explorativer Umgang mit Spielideen und Spielzielen,
- Hinterfragen und Erweitern von sport- und bewegungsbezogenem Wissen,
- problemlösungsorientierte Arbeits- und Kommunikationsprozesse,

- Beitrag zur Sprachbildung durch zahlreiche Kommunikationsanlässe in Form von Reflexion, Präsentation und Urteilen sowie
- Anwendung von Methoden zur Dokumentation sowie lösungsorientierte Aufbereitung von Beobachtungen und Entwicklungsprozessen.

Kleine Spiele erlauben es, die Sport- und Bewegungskompetenzen unter den verschiedenen Pädagogischen Perspektiven vielfältig und schülerorientiert zu entwickeln. In diesem Handlungsfeld gelingt es, wie in kaum einem anderen, einen kompetenzorientierten Unterricht zu gestalten, da kleine Spiele als Werkzeug zu den unterschiedlichen didaktischen Schwerpunktsetzungen eingesetzt werden können. Die dienende Funktion für die großen Sportspiele bleibt dabei unbestritten.

Allgemeine Hinweise

Im Mittelpunkt der Ausbildung der kleinen Spiele steht über alle Niveaustufen hinweg nach wie vor die sport- und bewegungsbezogene Handlungskompetenz, die durch Variation von vielfältigen Spiel-, Übungs- und Wettkampfformen entwickelt wird. Dazu gehören vor allem die sport- oder spielmotorischen Fertigkeiten sowie auch individual- und gruppentaktische Fähigkeiten. Jedoch sind auch die konditionellen Fähigkeiten zu berücksichtigen, stellen sie doch für eine Vielzahl von Spielen eine Voraussetzung dar.

Für die Bewertung bieten sich sowohl quantitative als auch qualitative Bewertungsnormen an. Bei deren Umsetzung in Komplexübungen gilt es zu berücksichtigen, dass sie handlungs- und spielorientiert zu gestalten ist. Dies kann gewährleistet werden, indem nicht nur die Komplexität der Bewegungsaufgabe maßgeblich ist, sondern ebenso die Bewegungsgenauigkeit, die Bewegungsbelastung sowie auch die Bewegungszeit als Parameter genutzt werden.

Für eine kompetenzorientierte Leistungsbewertung in Form von Komplexübungen ebenso wie für die Bewertung der Spielfähigkeit bietet es sich an, differenzierte Leistungskontrollen durchzuführen. Dies trägt zum einen den unterschiedlichen Fähigkeits- und Fertigniveaus der Schülerinnen und Schüler Rechnung und sorgt nicht nur für ein motivierendes Erfolgserleben, sondern bietet zum anderen zusätzlich die Möglichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler mittels Selbst- und Fremdbeobachtung zunehmend in die Lage versetzt werden, ihre eigene komplexe Leistungsfähigkeit zu reflektieren, Stärken zu identifizieren und auf dieser Grundlage verantwortlich Entscheidungen in Bezug auf ihren Leistungsprozess zu treffen.

Für die Niveaustufen A–C sollte auf die Durchführung von Komplexübungen verzichtet werden und das Spiel durchgehend im Fokus bleiben. Durch Variationen eines Grundspiels lassen sich problemlos die Bedingungen so anpassen, dass die zugrunde liegenden Fertigkeiten bei jeder Schülerin und jedem Schüler abgebildet werden können. Ebenso ist für die genannten Kompetenzstufen ein Erfassungsraster hilfreich, in dem zentrale Kompetenzen aufgeführt sind. Jede Kompetenz wird dann anhand einer vierstufigen Skala für jede Schülerin und jeden Schüler durch die Lehrkraft bewertet (siehe Tabelle 28). Dieser Erfassungsbogen bildet die Grundlage für die Leistungsbewertung in Form einer Note. Es obliegt der Lehrkraft zu entscheiden, ob jedes Kompetenzkriterium gleichberechtigt ist oder ob einige stärker gewichtet oder gar limitierend eingesetzt werden. Diese Entscheidung sollte immer vor dem Hintergrund der erfolgreichen Partizipation an den verschiedenen Spielen und Spielsituationen geschehen.

In der Grundschule stehen das Spiel selbst und die Entwicklung der Spielfähigkeit im Fokus der Kompetenzentwicklung. Eine schematische Abwicklung von Bewegungsaufgaben unter starren Vorgaben widerspricht der Natur des Spielens und ist Schülerinnen und Schülern vor allem in der Schuleingangsphase nur schwer zu vermitteln. Der explorative und gestalterische Umgang mit Spielen muss zentraler Bestandteil des Bewegungsfeldes über die Grundschulzeit hinweg bleiben.

Darüber hinaus müssen die Kompetenzen, ein Spielobjekt an- und mitzunehmen und eine Abschlusshandlung zu vollführen, so weit entwickelt und stabilisiert werden, dass sie zu komplexen Bewegungshandlungen zusammengeführt werden können. Letztlich müssen auch das kognitive Erfassen und die Umsetzung der Komplexität gewährleistet werden.

Grundsätzlich sind folgende Formen der Leistungskontrollen im Themenfeld der kleinen Spiele möglich:

- isolierte Übungen zu ausgewählten Fertigkeiten und Fähigkeiten,
- komplexe Übungen: handlungs- und zielorientierte Verschränkung von Fertigkeiten und Fähigkeiten unter ausgesuchten Druckbedingungen
- sowie die Bewertung der Spielfähigkeit.

Methodisch-didaktische Anmerkungen zum Umgang mit den Niveaustufen in der Grundschule

Es obliegt der Lehrkraft, die Lerngruppe insgesamt auf Grundlage der Normen für die jeweilige Jahrgangsstufe zu bewerten (allgemeine/sachliche Bezugsnorm) oder in Bezug auf den jeweiligen Lern- und Entwicklungsstand der einzelnen Schülerin bzw. des einzelnen Schülers (individuelle Bezugsnorm/intrasubjektive Norm). Vor dem Hintergrund eines individualisierten und kompetenzorientierten Sportunterrichts ist die zweite Variante zu favorisieren, bedarf jedoch einer entsprechenden Vorbereitung durch die Lehrkraft, sodass der Fokus der Schülerinnen und Schüler deutlich auf der erreichten Kompetenz liegt und nicht auf der erreichten Note.

Dies kann beispielsweise durch die Hinterlegung der Niveaustufen mit einem greifbaren und motivierenden Begriff aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler erfolgen:

Niveau B/C	→	Herausforderer
Niveau C	→	Aufsteiger
Niveau C/D	→	Meister
Niveau D	→	Champion

1.1 Isolierte Übungen/Leistungskontrollen

Niveaustufen A–D Jahrgangsstufen 1–6

Allgemeine Erläuterungen

Ein Aspekt des Spiels (z. B. Zielwurf) wird unter konstruierten Bedingungen schematisch geprüft und in der Regel mit einer quantitativen Bewertungsnorm untersetzt (z. B. Trefferpunkte). Der Vorteil dieser Form der Leistungserfassung liegt vor allem in der Objektivität, Reliabilität und Durchführbarkeit. Hinsichtlich der klaren Orientierung an einem Zielspiel ist ein hohes Maß an Validität deutlich schwieriger zu erzielen. In der Regel wird in solchen isolierten Übungen ausschließlich ein Präzisionsdruck erzeugt, jedoch die eingangs genannten anderen Faktoren eines Spiels außer Acht gelassen. Ganz konkret bedeutet dies, dass eine Schülerin oder ein Schüler, die oder der aus dem Stand mittels Wurf jedes statische Ziel trifft, nicht zwingend auch in einer komplexen Spielsituation dazu in der Lage sein muss (und umgekehrt).

Das 5 x 5 der Ballbeherrschung (Niveaustufen A/B, Jahrgangsstufen 1/2)

Die Schülerinnen und Schüler bekommen fünf Bewegungsaufgaben gestellt, die sie nacheinander ausführen müssen. Für die Ausführung jeder Bewegungsaufgabe werden bis zu 5 Punkte vergeben. Jede Bewegungsaufgabe wird 5 Mal ausgeführt, bevor ein Werturteil in Form von Punkten vergeben wird. Aufgrund seines moderaten Gewichts und seiner Palleigenschaften ist ein Volleyball zu empfehlen.

Bewertungskriterien	Punkte
Flüssige, kontrollierte und dynamische Bewegungsausführung, wobei jede Wiederholung erfolgreich ausgeführt wurde.	5
Flüssige, kontrollierte und dynamische Bewegungsausführung, wobei mindestens 4 Wiederholungen erfolgreich ausgeführt wurden.	4
Flüssige Bewegungsausführung, jedoch mit moderaten Mängeln in Bezug auf Dynamik und/oder Kontrolle der Bewegung. Mindestens 3 Wiederholungen wurden erfolgreich ausgeführt.	3
Bewegungsausführung in der Grobform mit Mängeln in Bezug auf Dynamik und/oder Kontrolle der Bewegung. Mindestens 2 Wiederholungen wurden erfolgreich ausgeführt.	2
Bewegungsausführung in der Grobform mit deutlichen Mängeln in Bezug auf Dynamik, Kontrolle und Bewegungsfluss. Mindestens eine Wiederholung wurde erfolgreich ausgeführt.	1
Eine zielorientierte Bewegungsausführung ist aufgrund starker Mängel in Bezug auf Dynamik, Kontrolle und Bewegungsfluss kaum zu erkennen. Das Ziel der Bewegung wird bei keinem Versuch erreicht.	0

Tabelle 28: Bewertungskriterien zum 5 x 5 der Ballbeherrschung (Niveaustufen A/B)

Anmerkung

Die Häufigkeit der erfolgreichen Versuche ist der limitierende Faktor nach oben. Durch die Einschätzung der Bewegungsausführung kann das letztliche Werturteil nach unten korrigiert werden.

Bewegungsaufgaben
(jeweils 5 x zur Ausführung bringen)

Den Ball mit beiden Händen senkrecht nach oben werfen (mind. 3 Meter) und mit beiden Händen vor der Brust auffangen.

Den Ball mit beiden Händen senkrecht nach oben werfen (mind. 3 Meter), sich einmal um die Körperlängsachse (abwechselnd links und rechts) drehen und mit beiden Händen vor der Brust auffangen.

Den Ball mit beiden Händen aus mindestens 3 Meter Entfernung waagrecht gegen eine Wand werfen, danach einmal auftippen lassen und mit beiden Händen vor der Brust fangen.

Den Ball aus der Hochhalte über dem Kopf mit beiden Händen auf den Boden prellen und über Kopfhöhe mit beiden Händen fangen.

Den Ball mit beiden Händen senkrecht nach oben werfen (mind. 3 Meter), in die Hocke gehen, beiden Händen den Boden berühren und den Ball mit beiden Händen vor der Brust fangen.

Erreichbare Punktzahl: 25

Note	1	2	3	4	5
Punkte	25–23	22–18	17–13	12–8	< 8

Tabelle 29: Bewegungsaufgaben zum 5 x 5 der Ballbeherrschung (Niveaustufen A/B)

Das 5 x 5 der Ballbeherrschung (Niveaustufen C/D, Jahrgangsstufen 4–6)

Die Schülerinnen und Schüler bekommen 9 Bewegungsaufgaben zur Auswahl gestellt. Die Bewegungsaufgaben sind in 3 Herausforderungsniveaus kategorisiert, die gleichzeitig den Multiplikator der in der jeweiligen Übung erreichten Punktzahl darstellen. Nach wiederholter Erprobung sowie der Integration von Selbst- und Fremdwahrnehmung erfolgt eine reflektierte Entscheidung für 5 der 9 Bewegungsaufgaben, welche die Schülerinnen und Schüler nacheinander ausführen müssen. Für die Ausführung jeder Bewegungsaufgabe werden bis zu 5 Punkte vergeben. Die Bewertungskriterien entsprechen jenen der Niveaustufen A/B. Jede Bewegungsaufgabe wird mindestens 5 Mal ausgeführt, bevor ein Werturteil in Form von Punkten vergeben wird. Aufgrund seines moderaten Gewichts und seiner Palleigenschaften ist ein Volleyball zu empfehlen.

Als Vorbereitung auf die Leistungskontrolle bietet es sich an, den Schülerinnen und Schülern die 9 Bewegungsaufgaben in Form eines Arbeitsblattes auszuhändigen und um Kategorien der Selbstreflexion zu erweitern. Ebenso kann eine Spalte hinzugefügt werden, in der die Schülerinnen oder Schüler verpflichtend jeweils jene 5 Bewegungsaufgaben ankreuzten, die sie in der Leistungskontrolle zeigen möchten. Dies erhöht die Transparenz und erleichtert letztlich auch die Durchführung.

Herausforderungskategorie	Bewegungsaufgaben (jeweils 5 x zur Ausführung bringen)					
1	Den Ball mit beiden Händen senkrecht nach oben werfen (mind. 4 m) und mit beiden Händen vor der Brust auffangen.					
1	Den Ball mit beiden Händen aus mindestens 4 m Entfernung waagrecht gegen eine Wand werfen, danach einmal auftippen lassen und mit beiden Händen vor der Brust fangen.					
1	Den Ball aus der Hochhalte über dem Kopf mit beiden Händen auf den Boden prellen und mit beiden Händen vor der Brust fangen.					
2	Den Ball mit beiden Händen senkrecht nach oben werfen (mind. 3 m), sich einmal um die Körperlängsachse (abwechselnd links und rechts) drehen und mit beiden Händen vor der Brust auffangen.					
2	Den Ball mit einer Hand senkrecht nach oben werfen (mind. 4 m) und mit beiden Händen vor der Brust auffangen.					
2	Den Ball aus der Hochhalte über dem Kopf mit beiden Händen auf den Boden prellen, sich einmal um die eigene Körperlängsachse (abwechselnd links und rechts) drehen und über Kopfhöhe mit beiden Händen fangen.					
3	Den Ball mit beiden Händen senkrecht nach oben werfen, in den Strecksitz setzen, wieder aufstehen und den Ball mit beiden Händen vor der Brust fangen.					
3	Den Ball mit beiden Händen aus mindestens 4 m Entfernung waagrecht gegen eine Wand werfen und mit beiden Händen vor der Brust fangen.					
3	Den Ball aus der Hochhalte über dem Kopf mit beiden Händen auf den Boden prellen und im Sprung (einbeiniger Absprung) über Kopfhöhe mit beiden Händen fangen, ohne dass dieser den Boden berührt.					
Maximal erreichbare Punktzahl (3 x Kategorie 3 + 2 x Kategorie 2): 65 Punkte						
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	65–60	59–47	46–33	32–20	19–8	< 8

Tabelle 30: Differenzierte Herausforderungskategorien der Ballbeherrschung zum individuellen Zusammenstellen durch Schülerinnen und Schüler

1.2 Komplexe Übungen / Leistungskontrollen

Komplexübungen müssen in der Regel so aufgebaut sein, dass sie einen oder mehrere Aspekte eines Spiels simulieren. Im Unterschied zu den isolierten Übungen wird eine Prüfungssituation konstruiert, die sowohl wiederholbar ist als auch möglichst den Anforderungen des Zielspiels entspricht. Mittels Komplexübungen ist ein höheres Maß an Validität zu erreichen als in isolierten Übungen, ohne die Gütekriterien Objektivität und Reliabilität einzuschränken. Ein höheres Maß an Validität wird dadurch erzeugt, dass die Druckbedingungen eines Zielspiels auf die Komplexübung übertragen werden. Durch die Verschränkung von einzelnen Fertigkeiten und deren Anknüpfung an Präzisionsanforderungen wird eine komplexe Handlungssituation geschaffen. In Kombination mit zeitlichen Vorgaben sowie einer konditionellen Beanspruchung entsteht ein spielnahes Gefüge von Handlungsanforderungen.

Vor diesem Hintergrund und entgegen der gängigen Praxis ist eine eindimensionale Erfassung der Leistung z. B. mittels Trefferquote unzureichend. Sie sollte zumindest immer durch eine zeitliche Determinante ergänzt werden. Dies kann konkret auf zwei Arten erfolgen. Zum einen kann die Zeit gestoppt werden, die für die (mehrfache) Absolvierung der Komplexübung benötigt wird. Dies erlaubt es, sowohl eine zeitliche Norm als auch eine quantitative Ausführungsnorm (gefangene Bälle, Trefferpunkte etc.) heranzuziehen. Zum anderen besteht die Möglichkeit, eine Zeit für die mehrfache Absolvierung der Komplexübung vorzugeben. Die Bewertung erfolgt dann lediglich über eine quantitative Ausführungsnorm. Für beide Arten ist es von zentraler Bedeutung, dass die Anzahl der Wiederholungen bzw. der zeitliche Rahmen so gewählt werden, dass eine deutliche konditionelle Belastung erzeugt wird.

Diese Verschränkung von Zeit, Trefferquote und Wiederholungen erzeugt nicht nur eine deutliche Nähe zum Spiel, sondern verlangt den Schülerinnen und Schülern darüber hinaus auch ab, ihr Fertigniveau unter Belastung richtig einzuschätzen. Durch die Integration von Selbst- und Fremdwahrnehmung in einen konstruktiven und kriteriengeleiteten Reflexionsprozess müssen die Schülerinnen und Schüler selbstständig und eigenverantwortlich entscheiden, wie sie ihre individuelle Leistungserfassung gestalten wollen.

Bei deutlich heterogenen Lerngruppen besteht hinsichtlich einer differenzierten Leistungserfassung die Möglichkeit, verschiedene Komplexübungen anzubieten. So können sich auch hier die Schülerinnen und Schüler basierend auf ihren individuellen Fähigkeits- und Fertigniveau eigenverantwortlich für eine Leistungserfassung entscheiden. Durch die Wahl zwischen abgestuften Komplexübungen soll den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben werden, ein positives Leistungserlebnis zu bekommen. So können z. B. Wurfdistanzen reduziert, Abstände und Zielflächen vergrößert oder aber auch anspruchsvolle Techniken herausgenommen oder ersetzt werden. Der Lehrkraft obliegt die Aufgabe, das Notenspektrum der angebotenen Niveaus entsprechend zu limitieren, sodass jene, die ein hohes Anforderungsprofil wählen, keine Benachteiligung erfahren.

Komplexübung kleine Ballspiele Niveaustufen C, Jahrgangsstufen 3/4

Pädagogische Perspektiven: Gestaltung und Leistung

Jede Schülerin und jeder Schüler durchläuft die folgende Komplexübung 3 Mal. 2 gewählte Partnerinnen bzw. Partner unterstützen bei der Ausführung durch Zuspiele und das Einsammeln der Spielgeräte (sofern notwendig).

Die Komplexübung besteht aus Laufen, Richtungswechsel, Pellen, Passen, Fangen, Werfen, Stoppen, Aufnehmen und Zielschuss.

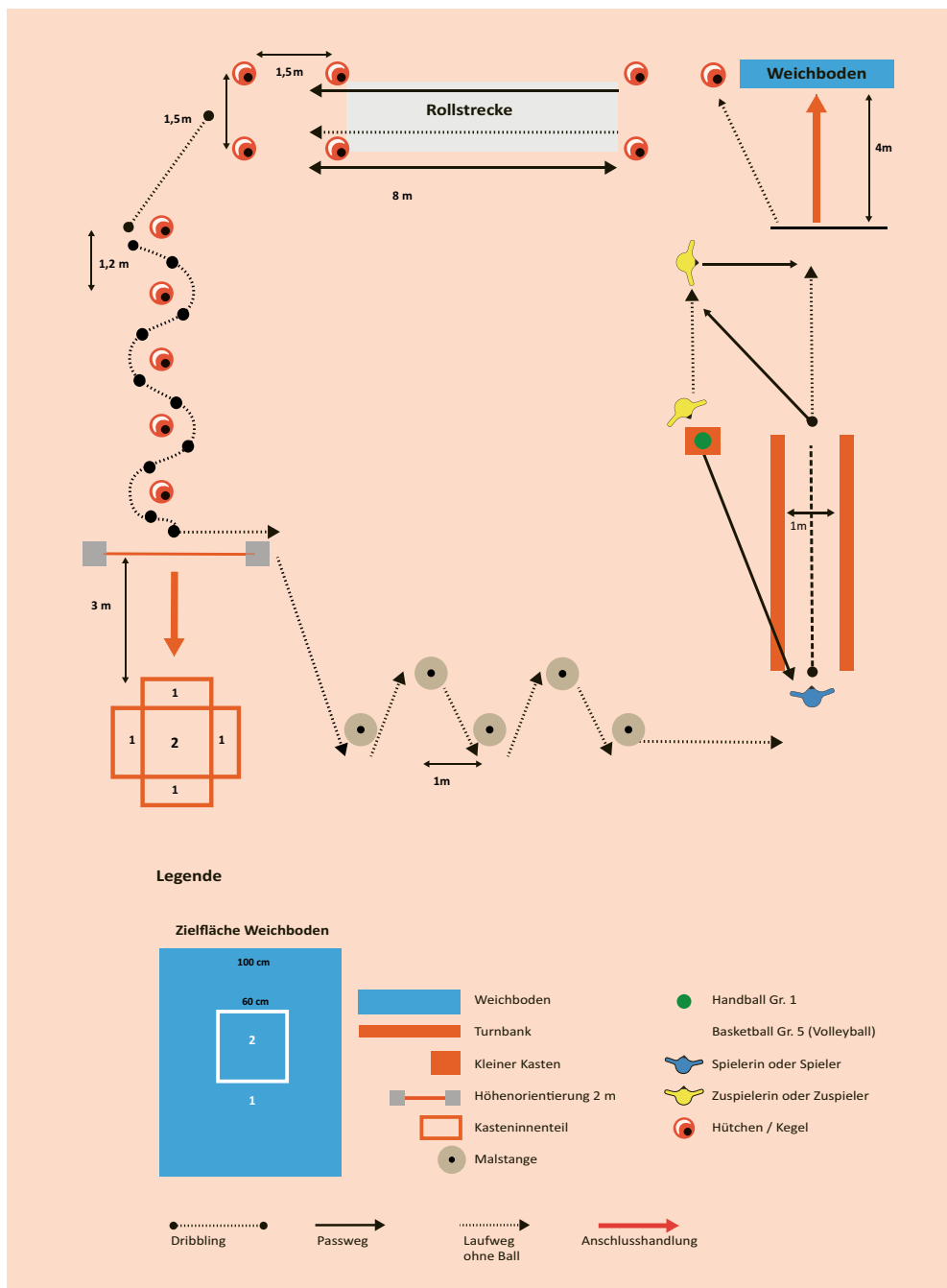


Abbildung 11: Komplexübung kleine Ballspiele (Niveaustufe C)

Anpassungen für Niveaustufe B, Jahrgangsstufen 2/3	Anpassungen für Niveaustufe D, Jahrgangsstufen 5/6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abstand der Zuspielerin oder des Zuspielers zur Spielerin oder zum Spieler halbieren ▪ Korridor zum Prellen auf 1,20 m erweitern ▪ Distanz zur Zielfläche auf 3 m verringern ▪ Rollen des Basketballs mit beiden Händen zulässig ▪ Aufnahmekorridor auf 2 m x 2 m vergrößern ▪ Anzahl der Hütchen für den Dribbelslalom auf 4 reduzieren und Abstand auf 1,5 m erhöhen ▪ Wurf auf die zweite Zielfläche ohne Höhenorientierung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dribbelkorridor auf 0,8 m verringern ▪ Distanz zur Zielfläche auf 5 m erhöhen ▪ Aufnahmekorridor auf 1,2 m x 1,2 m verringern ▪ Höhenorientierung beim Wurf auf die zweite Zielfläche auf 2,5 m erhöhen oder Distanz zum Ziel auf 4 m vergrößern

Tabelle 31: Komplexübung kleine Ballspiele (Anpassungen für Niveaustufen B und D)

Qualitative Bewertung der Bewegungsausführung						
	Kompetenz		Qualitatives Bewertungskriterium			Pkt.
1	Fangen des Balls im Stand		Ball wird auf Brusthöhe mit gestreckten Armen und gespreizten Fingern kontrolliert angesaugt, Knie sind gebeugt und die Füße in Schrittstellung, kontrollierter und flüssiger Übergang in die Anschluss-handlung (Dribbling)			3
2	Dribbling des Balls		kontrolliertes und raumgreifendes Dribbling mit einer Hand			3
3	Ballaufnahme aus dem Dribbling		ortsgenaue Aufnahme des Balls mit beiden Händen, fließender Übergang in die Anschluss-handlung (Pass)			2
4	Pass zur Partnerin oder zum Partner		erkennbare Stemmbewegung des dem Wurfarm gegenüberliegenden Beines, Blick auf das Ziel gerichtet, Wurfausführung in verfeinerter Grobform (Hüft- und Schulterrotation, langer Armzug mit der Wurfhand deutlich über Kopfhöhe)			2
5	Ballannahme mit sich anschließendem Zielwurf		Ballannahme mit flüssigem Übergang in die Wurfbewegung, deutlicher Stemmschritt und dynamische Wurfbewegung in verfeinerter Grobform			3
6	Einarmiges Rollen des Balls		dosierter und gradliniger Vorschwung des Wurfarms in Richtung des Ziels, deutliche Beugung der Knie, Aufklappen des Handgelenks, harmonische Rollbewegung			2
7	Ballaufnahme aus der Bewegung		Ballaufnahme im Zielkorridor mit beiden Händen, flüssiger Übergang in das einarmige Dribbling			2
8	Einarmiges Dribbling		kontrolliertes Dribbling des Balls auf Hüfthöhe, Handwechsel zwischen den Hütchen			3
9	Ballaufnahme mit sich anschließendem Zielwurf		Ballaufnahme vor der Höhenorientierung mit beiden Händen, Wurfbewegung mit beiden Händen, deutlich erkennbare Ganzkörperstreckung durch den Wurf hindurch			3
10	Richtungswechsel		hohe Schrittfrequenz, abgesenkter Körperschwerpunkt bei Richtungswechsel, aktiver Einsatz des Oberkörpers			2
Gesamt						25
Note	1	2	3	4	5	
Punkte	25–23	22–18	17–13	12–8	< 8	

Tabelle 32: Qualitative Bewertung der Bewegungsausführung in der Komplexübung kleine Ballspiele

Anmerkungen

Die Bewertung der einzelnen Kriterien erfolgt einmalig für die 3 Umläufe. Der Aufbau der Komplexübung ist so gewählt, dass sie mit geringem Aufwand adaptierbar ist, indem Zielflächen und auch Spielgeräte ausgetauscht werden können.

Quantitative Bewertung (Trefferpunkte)					
Zielfläche				Punkte pro Wurf maximal	gesamt maximal
Weichbodenmatte: quadratische Zielfläche 0,6 m x 0,6 m bzw. 1 m x 1 m (Linie gehört mit zur Zielfläche)				2	6
Zielkorridor Ballrollen: Aufnahme des Balls im Zielkorridor				1	3
Kastenteilen am Boden: quadratische Zielfläche 1,5 m x 1,5 m (Rahmentreffer zählen zur 1-Punkt-Trefffläche)				2	6
Note	1	2	3	4	5
Punkte	15–14	13–12	11–8	7–4	< 4

Tabelle 33: Quantitative Bewertung (Trefferpunkte) für die Komplexübung kleine Ballspiele

Quantitative Bewertung (Zeit)

Aufgrund unterschiedlicher materieller und räumlicher Voraussetzungen ist eine konkrete Vorgabe der Bewertungsnormen in Form von Zeiten nicht möglich. Bei erstmaligem Einsatz ist es sinnvoll, eine intersubjektive Klassennorm heranzuziehen. Mittelfristig ist anzustreben, eine größere Datengrundlage für eine verbindliche Norm in Form einer Altersklassen- oder Jahrgangsnorm zu bilden, die dann universell nutzbar ist und keiner Berechnung mehr bedarf. In den Jahrgangsstufen 3 und 4 ist eine Unterscheidung zwischen Jungen und Mädchen nicht zwingend erforderlich. In den Jahrgangsstufen 5 und 6 hingegen ist eine entsprechende Differenzierung angezeigt. Für die rechnerische Ermittlung dieser Normen bietet sich folgendes Verfahren an:

- Note 1 = 105 % des Mittelwertes aus den x besten Zeiten
- Note 2 = 110 % des Mittelwertes aus den x besten Zeiten
- Note 3 = 120 % des Mittelwertes aus den x besten Zeiten
- Note 4 = 135 % des Mittelwertes aus den x besten Zeiten
- Note 5 = 150 % des Mittelwertes aus den x besten Zeiten

Der Wert x wird auf Grundlage der Grundgesamtheit der Schülerinnen und Schüler (SuS) wie folgt festgelegt.

Anzahl Schülerinnen oder Schüler	x	Anzahl Schülerinnen oder Schüler	x	Anzahl Schülerinnen oder Schüler	x
bis 20	3	35	6	50	9
25	4	40	7	55	10
30	5	45	8	60	11

Tabelle 34: Quantitative Bewertung (Zeit) für die Komplexübung kleine Ballspiele

1.3 Spielfähigkeit

Die Bewertung der Spielfähigkeit basiert auf der Beobachtung der Spielfertigkeiten sowie deren Einsatz zur (kreativen) Lösung von konkreten und komplexen Spielsituationen. Damit verbunden sind die Antizipationsfähigkeit von Spielsituationen sowie der ergebnisorientierte Einsatz von individual- und gruppentaktischen Kompetenzen. Die Leistungserfassung erfolgt mittels qualitativer Kriterien, die bezogen auf das Spiel ergänzt, reduziert, angepasst und gewichtet werden sollten. Folgende Kriterien bieten sich für die Bewertung der Spielfähigkeit an, bedürfen allerdings einer Revision hinsichtlich der didaktischen Schwerpunktsetzung der jeweiligen Unterrichtssequenz sowie einer Konkretisierung bezüglich des Zielspiels, welches zur Bewertung der Spielfähigkeit herangezogen wird:

- Leistungsbereitschaft / Einsatz / Dynamik
- ergebnisorientierter Einsatz von Fertigkeiten
- Kooperation / Mannschaftsdienlichkeit
- Fairness / regelkonformes Verhalten / regelkonforme Spielführung
- Spielübersicht und Raumverhalten
- Umschaltverhalten zwischen Angriff und Abwehr
- Anwendung der Techniken im Angriff
- Anwendungen der Techniken in der Abwehr
- (kreative) Lösung von Spielsituationen
- vorteilsorientiertes spieltaktisches Handeln

Parteiball

Niveaustufen C–E, Jahrgangsstufen 4–7

Vorbemerkung zur Durchführung

- Das Spielerverhältnis sollte auf der Niveaustufe C entweder 4:4 oder 3:3 betragen, auf Niveaustufe D sollte das Spielerverhältnis 5:5 betragen.
- Als Spielgerät eignet sich ein Softball (15–21 cm im Durchmesser), ca. 200 g schwer oder aber ein Volleyball.
- Auf Niveaustufe E sollte ein Handball oder ein Basketball genutzt und das Spielerverhältnis auf 6:6 erhöht werden.
- Das Spielfeld sollte quadratisch mit einer Seitenlänge von 12 x 12 m sein.
- Sollte das Leistungsniveau der Schülerinnen und Schüler, vor allem in den Kompetenzen Fangen und Werfen, keinen Spielfluss zulassen, so ist es sinnvoll, die jeweils ballführende Mannschaft in Überzahl spielen zu lassen.

Das Werturteil zu jedem Kriterium sollte mit Punkten zwischen 0 und 4 oder aber mit den äquivalenten Zeichen ([++] voll erfüllt; [+] erfüllt; [o] teilweise erfüllt; [-] kaum erfüllt; [--] nicht erfüllt) erfolgen. Bei Letzterem erfolgt die Notengebung über die Anzahl der Plus- bzw. Minuszeichen.

	Kompetenz	Qualitatives Bewertungskriterium
1	Leistungsbereitschaft, Kooperation und Fairness	Die Schülerin oder der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie oder er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie oder er ist dabei stets bestrebt, ihre bzw. seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert einzubeziehen.
2	Spielübersicht und Raumverhalten	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen, anzulaufen und anzuspielen.
3	Passen / Werfen	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, den Ball im Stand und aus der Bewegung heraus präzise zu spielen. Sie oder er ist in der Lage, den Ball präzise lang und kurz zu spielen.
4	Fangen	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, den Ball im Stand und in der Bewegung sicher zu fangen. Sie oder er ist in der Lage, den Ball zügig zu kontrollieren, um Spielhandlungen anzuschließen.
5	Umschaltverhalten (Niveaustufe E)	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, sich nach Ballverlust schnell zu orientieren und eine Gegenspielerin oder einen Gegenspieler anzulaufen und abzudecken. Sie oder er löst sich nach Ballgewinn unmittelbar von ihrer Gegenspielerin bzw. seinem Gegenspieler und ist anspielbar.
6	Spieltaktisches Handeln (Niveaustufe E)	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, Spielsituationen durch Spielverlagerung zu lösen. Sie oder er setzt das gruppentaktische Mittel wie Dreiecksbildung und Doppelpass vorteilsorientiert ein. Sie oder er ist in der Lage, durch Finten und Körpertäuschungen Spielvorteile zu erlangen. In der Verteidigung ist sie oder er in der Lage, die entsprechenden Gegenspielerinnen und Gegenspieler unter Druck zu setzen.

Tabelle 35: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Parteiball (Niveaustufen C–E, Jahrgangsstufen 4–7)

Anmerkung

Die Kompetenzen 5 und 6 sind nur für die Niveaustufe E relevant.

		Bewertung				
Punkte	Niveaustufen C/D	15	13	10	7	3
	Niveaustufe E	23	19	14	11	5
Note		1	2	3	4	5

Tabelle 36: Bewertung Spielfähigkeit des Spiels Parteiball

Zweifelderball

Niveaustufen C/D, Jahrgangsstufen 3–6

Vorbemerkung zur Durchführung

- Die Rahmenbedingungen in Bezug auf Feldgröße, Mannschaftsstärke und Ballart sind so zu gestalten, dass sowohl ein Spielfluss als auch entsprechende Spielanteile je Schülerin oder Schüler gewährleistet werden.
- Hinsichtlich eines umfassenden Gesamteindrucks ist es sinnvoll, das Spiel in verschiedenen Varianten spielen zu lassen. Hierbei sollten von jeder Schülerin oder jedem Schüler möglichst verschiedene Rollen/Aufgaben übernommen werden.
- Das Werturteil zu jedem Kriterium sollte mit Punkten zwischen 0 und 4 oder aber mit den äquivalenten Zeichen ([++] voll erfüllt; [+] erfüllt; [o] teilweise erfüllt; [-] kaum erfüllt; [--] nicht erfüllt) erfolgen. Bei Letzterem erfolgt die Notengebung über die Anzahl der Plus- bzw. Minuszeichen.
- Das beliebte Spiel Dodgeball kann ebenfalls als Variante genutzt werden und entsprechend des Kompetenzrasters bewertet werden.

	Kompetenz	Qualitatives Bewertungskriterium
1	Leistungsbereitschaft, Kooperation und Fairness	Die Schülerin oder der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie oder er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie oder er ist dabei stets bestrebt, ihre bzw. seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert einzubeziehen und einzusetzen.
2	Ausweichen	Die Schülerin oder der Schüler behält permanent Blickkontakt zu Gegnerin oder Gegner und Ball. Sie oder er zeigt situationsangepasstes Ausweichverhalten durch Springen, Ducken und Drehen. Sie oder er ist bestrebt, möglichst größte Distanz zwischen sich und die Werferin oder den Werfer zu bringen.
3	Werfen	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, den Ball kontrolliert, scharf und zielgenau zu werfen.
4	Fangen	Die Schülerin oder der Schüler ist überwiegend in der Lage, auch scharf geworfene Bälle zu fangen. Dabei ist sie oder er in der Lage, in den Spielsituationen Fangmöglichkeiten realistisch einzuschätzen und entsprechend zu handeln.

Tabelle 37: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Zweifelderball (Niveaustufen C/D, Jahrgangsstufen 3–6)

Bewertung					
Punkte	15	13	10	7	3
Note	1	2	3	4	5

Tabelle 38: Bewertung Spielfähigkeit des Spiels Zweifelderball

Ball über die Schnur Niveaustufen A–C, Jahrgangsstufen 1–4

Vorbemerkung zur Durchführung

Die Rahmenbedingungen in Bezug auf Feldgröße, Mannschaftsstärke, Netzhöhe sowie Ballart und -anzahl sind so zu gestalten, dass sowohl ein Spielfluss als auch entsprechende Spielanteile je Schülerin oder Schüler gewährleistet werden.

	Kompetenz	Qualitatives Bewertungskriterium
1	Leistungsbereitschaft, Kooperation und Fairness	Die Schülerin oder der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie oder er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie oder er ist dabei stets bestrebt, seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert einzubeziehen und einzusetzen.
2	Spielübersicht und Raumverhalten	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen, anzulaufen und anzuspielen. Sie oder er ist in der Lage ihre oder seine Grundposition einzunehmen und beizubehalten.
3	Werfen	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, den Ball kontrolliert und zielgenau zu werfen. Sie oder er variiert situativ kurze und lange Würfe und ist dabei in der Lage, sowohl Wurftechniken von unten als auch von oben anzuwenden.
4	Fangen	Die Schülerin oder der Schüler ist überwiegend in der Lage, auch schwer zu erreichende Bälle sicher zu fangen.

Tabelle 39: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Ball über die Schnur (Niveaustufen A–C, Jahrgangsstufe 1–4)

Durchbruch

Niveaustufen A/B, Jahrgangsstufen 1/2

Vorbemerkung zum Spiel und zur Durchführung

- Die Rahmenbedingungen in Bezug auf Feldgröße, Zonengröße und Mannschaftsstärke sind so zu wählen, dass ein Durchbruch möglich ist.
- In der Regel sollte die angreifende Mannschaft mit einer Spielerin oder einem Spieler in der Überzahl sein.
- Das Team erhält für jede Spielerin oder jeden Spieler einen Punkt, der die Zone durchbricht, ohne berührt zu werden.
- Jedes Team hat zwei Angriffsversuche, bevor die verteidigende Mannschaft getauscht wird. So kommen je nach Lerngruppe 8 bis 12 Angriffe pro verteidigende Mannschaft zustande.
- Die verteidigende Mannschaft wechselt eigenständig oder auf Hinweis der Lehrkraft regelmäßig die Spielerinnen und Spieler (Verteidigung ist in Unterzahl).
- Die Verteidigung darf die Fangzone nicht verlassen.
- Die Bewertung kann in Form einer Individual- oder Gruppennote erfolgen und setzt sich aus Verteidigungs- und Angriffsverhalten zusammen. Bei Erteilung einer Gruppennote können die erzielten Durchbrüche und die zugelassenen Durchbrüche herangezogen werden (siehe Tabellen 40–42).
- Das Werturteil zu jedem Kriterium sollte mit Punkten zwischen 0 und 4 oder aber mit den äquivalenten Zeichen ([++] voll erfüllt; [+] erfüllt; [o] teilweise erfüllt; [-] kaum erfüllt; [--] nicht erfüllt) erfolgen. Bei Letzterem erfolgt die Notengebung über die Anzahl der Plus- bzw. Minuszeichen.

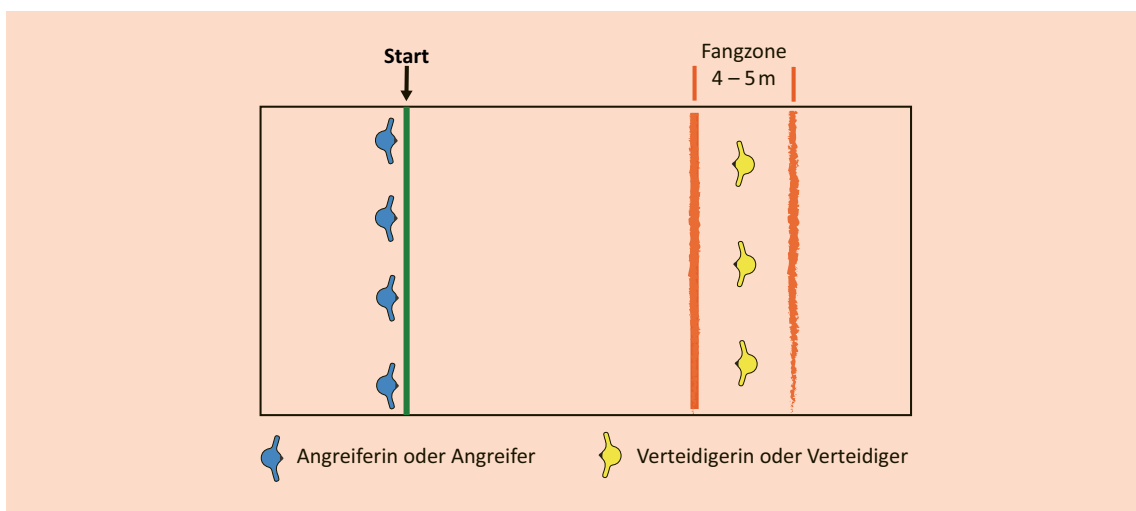


Abbildung 12: Aufbau Durchbruch (Niveaustufen A/B, Jahrgangsstufen 1/2)

	Kompetenz	Qualitatives Bewertungskriterium
1	Leistungsbereitschaft, Kooperation und Fairness	Die Schülerin oder der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie oder er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie oder er ist dabei stets bestrebt, den eigenen Erfolg dem Mannschaftserfolg unterzuordnen. Sie oder er unterstützt ihre bzw. seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert in Angriff und Abwehr.
2	Spielübersicht und Raumverhalten im Angriff	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen und handlungsschnell anzulaufen. Sie oder er ist in der Lage, durch diagonale Läufe und Richtungswechsel, Räume für einen Durchbruch zu schaffen.
3	Spielübersicht und Raumverhalten in der Abwehr	Die Schülerin oder der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen, anzulaufen und anzuspielen. Sie oder er ist in der Lage, ihre bzw. seine Grundposition einzunehmen und beizubehalten.

Tabelle 40: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Durchbruch (Niveaustufen A/B, Jahrgangsstufen 1/2)

Bewertung individuell					
Punkte	11	9	7	4	1
Note	1	2	3	4	5

Tabelle 41: Bewertung Spielfähigkeit des Spiels Durchbruch (Niveaustufen A/B, Jahrgangsstufen 1/2)

Spielrunde	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5
I	Verteidigung	1	2	2	1
II	3	Verteidigung			
III	2		Verteidigung		
IV	1			Verteidigung	
V	4				Verteidigung
Durchbrüche erzielt	10				
Durchbrüche zugelassen	6				

Tabelle 42: Beispielrechnung Spielrunde Durchbruch

1.4 Spiele variieren und entwickeln

Niveaustufen E/F Jahrgangsstufen 7/8

Pädagogische Perspektiven: Gestaltung und Kooperation

Den Schülerinnen und Schülern sollten bekannte kleine Spiele erneut vorgestellt werden. Im Anschluss werden Gruppen mit je 5 Schülerinnen und Schülern gebildet und jeweils eines der vorgestellten Spiele zugeteilt. Die Aufgabe besteht darin, das Grundspiel durch Hinzunahme von Spielgeräten, Veränderungen der Regeln, Hinzufügen von Aufgaben und Funktionen, Veränderung des Spielfeldes etc. weiterzuentwickeln und dadurch eine eigene Spielvariante zu erstellen. Dies soll nach dem Konzept des genetischen Lernens bzw. auf Grundlage des Taktik-Spiel-Modells erfolgen. Das bedeutet, nach jeder Erprobung der Spielidee erfolgt eine Reflexion der jeweiligen Gruppe auf Grundlage ihrer Beobachtungen. Zusätzlich erfolgt eine Reflexion der spielenden Schülerinnen und Schüler in Form eines sachlich formulierten Urteils (Hinweis: Probleme benennen, jedoch keine Lösungen vorschlagen). Auf Grundlage der Beobachtungen sowie der Rückmeldung der spielenden Schülerinnen und Schüler erfolgt eine problemlösungsorientierte Aufarbeitung und eine Anpassung der Spielvariante. Dieser Prozess sollte mindestens 3 Mal pro Gruppe durchlaufen werden.

Den Schülerinnen und Schülern kommt innerhalb der Gruppe zusätzlich die Aufgabe zu, entsprechend ihren Fähigkeiten und Neigungen für einen der Teilbereiche die Verantwortung zu übernehmen.

Grundsätze der Spielentwicklung

- Die Spielvariante muss neu sein, kann dabei aber aus verschiedenen bekannten Spielen heraus entwickelt werden,
- die Spielvariante soll leicht erlernbar und für alle spielbar sein,
- die Spielvariante soll anstrengend und herausfordernd sein,
- die Regeln müssen eindeutig und überschaubar sein,
- der Spielerfolg soll überwiegend vom Können und nicht vom Zufall abhängig sein,
- die Spielvariante soll inklusive Auf- und Abbau nicht mehr als 25 Minuten in Anspruch nehmen und
- die Spielvariante soll alle Schülerinnen und Schüler miteinbeziehen.

	Kriterium	Erläuterungen	Pkt.
Vorstellung	Sprache	Die Schülerin oder der Schüler präsentiert ihre bzw. seine Spielvariante in altersangemessener, sachlicher Sprache. Sie oder er spricht deutlich und in einem angemessenen Tempo.	2
	Darstellung Spielidee und Spielziel	Die Schülerin oder der Schüler benennt eindeutig das Ziel des Spiels und erläutert den zugrunde liegenden Spielablauf.	2
	Verständlichkeit des Regelwerks	Die Schülerin oder der Schüler erläutert die Spielregeln umfassend und verständlich. Sie oder er kann Rückfragen beantworten.	2
Leitung	Durchsetzungsfähigkeit	Die Schülerin oder der Schüler entscheidet konsequent und kann eventuelle Maßnahmen durchsetzen. Die Anweisungen sind präzise.	2
	Raumverhalten	Die Schülerin oder der Schüler wählt die Position zum Spielgeschehen so, dass die Übersicht gewährleistet ist.	2
	Objektivität und Entscheidungsfähigkeit	Die Schülerin oder der Schüler entscheidet objektiv und auf Grundlage der Regeln. Die Neutralität bleibt gewahrt.	2
Konzept	Kreativität	Die Spielidee weicht deutlich vom Grundspiel ab und zeigt dabei Variationen in Bezug auf Spielfeld, Spielgeräte, Regelwerk, Bewegungsaufgaben und Funktionen.	6
	Zeit	Die Bewegungszeit der Spielerinnen und Spieler beträgt mindestens 15 Minuten. Der Auf- und Abbau wird dazu effizient angeleitet.	4
	Anforderungsprofil, Integration und Beanspruchung	Die Schülerin oder der Schüler wählt das Anforderungsprofil sowie die Bewegungsaufgaben so, dass sich jede oder jeder einbringen kann. Sie oder er berücksichtigt konditionelle Fähigkeiten, sportmotorische Fertigkeiten sowie taktisches Spielverhalten. Das Anforderungsprofil ist so konstruiert, dass das Spielziel erreicht werden kann.	5
	praxistaugliches Regelwerk	Die Schülerin oder der Schüler stellt das Regelwerk so zusammen, dass ein Spielfluss gewährleistet und das Spielziel erreicht werden kann. Die Komplexität des Regelwerks stellt keine Überforderung dar.	3
Anleitung	Sprache	Die Schülerin oder der Schüler drückt sich altersangemessen sachlich und präzise aus. Orthografie und Interpunktion weisen wenig Fehler auf.	3
	Anschaulichkeit, Struktur und Form	Die Schülerin oder der Schüler strukturiert die Spielanleitung sinnvoll. Sie oder er verbindet das Spielziel, den Spielablauf und das Regelwerk miteinander. Schaubilder und Skizzen werden sinnstiftend eingesetzt.	4
	Verständlichkeit	Die Spielanleitung ist so umfassend, dass auch Schülerinnen und Schüler ohne Vorkenntnisse das Spiel umsetzen können.	3

Tabelle 43: Kriterienkatalog zur Bewertung von Spiele variieren und entwickeln (Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufen 7/8)

Anmerkung

Die Ausarbeitung ist von den Schülerinnen und Schülern schriftlich zu leisten und kann in Form einer umfassenden Spielanleitung oder eines Portfolios erbracht werden.

Ein ausgefülltes Beispiel und eine leere Vorlage für die Leistungskontrolle befinden sich im → *Anhang Tabellen g und h*.

Bewertung					
Punkte	37	36–31	3–23	22–17	≤16
Note	1	2	3	4	5

Tabelle 44: Bewertung von Spiele variieren und entwickeln (Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufen 7/8)

1.5 Spiele kreieren und entwickeln

Niveaustufen G/H, Jahrgangsstufen 9/10

Pädagogische Perspektiven: Gestaltung und Kooperation

Im Unterschied zur Spieleentwicklung auf der Niveaustufe E/F soll hier eine grundsätzlich neue Spielidee gemeinsam erdacht und entwickelt werden. Die bereits genannten Grundsätze behalten ihre Gültigkeit. Zusätzlich werden auch in der Lerngruppe 5 eigene Kriterien für die Bewertung eines guten Spiels entwickelt und gemeinsam beschlossen, um so die Schülerinnen und Schüler in den Bewertungsprozess miteinzubeziehen. Diese Kriterien müssen so erarbeitet werden, dass eine sachliche und objektive Bewertung möglich ist. Jedes Kriterium erhält den maximalen Wert von 2 Punkten, sodass die zu erreichende Gesamtpunktzahl um 10 Punkte von 40 auf 50 Punkte steigt. Die Bewertung des Spiels sollte immer im Anschluss in den Kleingruppen als Kollektivurteil gefällt werden. Die Lehrkraft bildet aus den Bewertungen des jeweiligen Spiels den Mittelwert.

Für die Vergabe der Note eignet sich das Verfahren der Sammelnote, d. h., die erreichte Gesamtnote für die Spielvariante wird mit der Anzahl der Gruppenmitglieder multipliziert und in die Gruppe zurückgegeben. Anhand von vorgegebenen Kriterien handeln die Schülerinnen und Schüler selbstständig, gerecht und leistungsbezogen individuelle Noten aus, die dann der Lehrkraft übergeben werden.

Ein ausgefülltes Beispiel und eine leere Vorlage für die Leistungskontrolle befinden sich im → *Anhang Tabellen g und h*.

Bewertung Gymnasium					
Punkte	≥48	47–40	39–30	29–21	≤21
Note	1	2	3	4	5

Tabelle 45: Bewertung Gymnasium Spiele kreieren und entwickeln (Niveaustufen G/H, Jahrgangsstufen 9/10)

Bewertung Gesamtschule/Oberschule															
Punkte (ab)	50	49	48	46	43	40	37	34	30	27	24	21	16	11	7
Notenpunkte	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01

Tabelle 46: Bewertung Gesamtschule/Oberschule Spiele kreieren und entwickeln (Niveaustufen G/H, Jahrgangsstufen 9/10)

2. Volleyball (ANJA RAACK)

Das Bewegungsfeld Spiele beinhaltet das Sportspiel Volleyball. Volleyball gehört zu den Rückschlagspielen und ist im Rahmenlehrplan diesen auch zugeordnet. Mithilfe dieses Sportspiels können die Pädagogischen Perspektiven Kooperation, Leistung und Körpererfahrung besonders in den Fokus gestellt werden. Das Bewegungsfeld Spiele, und insbesondere das Rückschlagspiel Volleyball, steht für eine Förderung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten sowie für die Ausbildung taktischer und technischer Fertigkeiten. Zu Beginn stellt der Erwerb der technischen Fertigkeiten eine Herausforderung für die Schülerinnen und Schüler dar. Dieser ist aber essenziell, damit im weiteren sportunterrichtlichen Verlauf die Spielfähigkeit mit- und gegeneinander gesteigert wird. Diese technischen Voraussetzungen und die Kenntnisse des Regelwerks als auch der Spielidee erhöhen den Spaß und die Motivation am Spiel.

Die anschließenden Bewertungsbeispiele beruhen auf den Kompetenzen entsprechend dem Rahmenlehrplan Sport (vgl. MBSJ & SenBJW, 2015, S. 23):

- Annehmen und Abspielen (unteres und oberes Zuspiel)
- Spielobjekt führen (unteres und oberes Zuspiel, Angriffsschläge, Aufschläge)
- Abschließen (Aufschläge, Angriffsschläge, Angriffsvarianten in den Grundtechniken)
- Taktik (Individual- und Mannschaftstaktiken)

Die Bewertungsmöglichkeiten werden im Folgenden anhand von Beispielen erläutert; sie sind wie folgt gegliedert:

Quantitative Bewertungsmöglichkeiten der Grundtechniken (→ Seite 95)

- oberes/unteres Zuspiel
- Aufschlag von unten frontal und diagonal
- Aufschlag von oben

Quantitative Bewertungsmöglichkeiten der Grundtechniken unter Einbeziehung der Spielfähigkeit (ab → Seite 97)

- oberes Zuspiel/unteres Zuspiel – Steigerung in den Niveaustufen

Qualitative Bewertungsmöglichkeiten (ab → Seite 101)

- oberes Zuspiel
- unteres Zuspiel
- Aufschlag von unten
- Aufschlag von oben
- Spielfähigkeit

Bewertungsmöglichkeiten im Volleyball

Im Anfangsunterricht stehen zunächst das Annehmen und Abspielen sowie das Führen des Balls im Fokus. Beim Annehmen und Abspielen sind zwei Techniken bedeutsam. Zum einen das obere Zuspiel (auch Pritschen genannt) und zum anderen das untere Zuspiel (auch Baggern genannt). In der *quantitativen Leistungsbewertung* ist es möglich, die reinen Wiederholungen zu bewerten, also die Häufigkeit, mit der die Schülerinnen und Schüler es schaffen, sich den Ball in einer geforderten Spielart zuzuspielen. Dieses Vorgehen eignet sich meist zu Beginn des Erlernens verschiedener Techniken. Es ist dabei auch eine *qualitative Bewertung* der Technik möglich. Während sich die Schülerinnen und Schüler den Volleyball zuspielen, wird die Bewegung anhand von Bewegungsknotenpunkten bewertet (siehe → ab Seite 101). Bei dieser Art der Leistungsbewertung müssen die Schülerinnen und Schüler das Spielobjekt regelgerecht in einer vereinfachten Spielsituation führen. Damit die Spielfähigkeit sukzessiv gesteigert wird, bieten sich spielnahe Bewertungssituationen in den weiteren Niveau- und Jahrgangsstufen an, um der Progression eines Leistungserwerbs gerecht zu werden. In diesen Bewertungssituationen kann die Lehrkraft quantitativ und qualitativ benoten, aber auch die Spielfähigkeit einbeziehen. Die Führung des Balls ist in allen Standards des Spiels wichtig. Sie ist elementar für gezielte Aufschläge, das Zu- oder Abspielen, aber auch für verschiedene Angriffsvarianten. Die Führung des Spielobjekts muss dabei regelgerecht und funktional sein.

2.1 Quantitative Bewertungsmöglichkeiten der Grundtechniken

Bewertungsbeispiel 1 Oberes/unteres Zuspiel – paarweise miteinander

In diesem Bewertungsbeispiel spielen sich die Schülerinnen und Schüler den Ball im oberen oder unteren Zuspiel zu. In der Niveaustufe D ist es ratsam, die Leistung ohne Netz abzunehmen, da die Schülerinnen und Schüler den Ball in den meisten Fällen noch nicht sehr hoch zueinander spielen. Die Schülerinnen und Schüler spielen den Ball in dieser Niveaustufe regelgerecht in einer vereinfachten Spielsituation (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 23). Die Prüflinge stehen ca. 3 Meter voneinander entfernt. Die Abnahme beginnt mit dem Anwurf des Balls. In den höheren Niveaustufen ist es empfehlenswert, die Schülerinnen und Schüler die Leistungsabnahme über das Netz absolvieren zu lassen. Dies zwingt die Spielenden zu einem hohen Abspiel und erschwert gleichzeitig die Annahme des zugespielten Balls.

Note	1	2	3	4	5	6
Niveaustufe D Jahrgangsstufen 5/6 ohne Netz	20–19	18–16	15–12	11–9	8–3	< 3
Niveaustufen E/F Jahrgangsstufen 7/8 über das Netz	24–23	22–19	18–14	13–11	10–4	< 4
Niveaustufen G/H Jahrgangsstufen 9/10 über das Netz	30–29	28–24	23–18	17–14	13–5	< 5

Tabelle 47: Beispiel für die Benotung von gelungenen gemeinsamen Zuspielen im oberen/unteren Zuspiel

Bewertungsbeispiel 2

Aufschlag von unten frontal und diagonal

Der Aufschlag von unten ist relativ leicht zu erlernen und ermöglicht den Spielenden eine recht präzise Umsetzung und folglich eine geringere Fehlerquote. Es ist nicht nur die erste Möglichkeit, einen Punkt zu erzielen im Sinne des Spiels gegeneinander (erster Angriff), sondern ermöglicht im Spiel miteinander den Annehmenden durch eine höhere Ballflugkurve und geringeres Tempo mehr Zeit zum Positionieren. Somit sind Folgespielhandlungen möglich, die eine hohe Wiederholungsanzahl der Ballberührungen steigern und demnach die Spielfähigkeit erhöhen.

Als mögliche Bewertung im Anfangsunterricht können die Schülerinnen und Schüler den Ball ohne eine bestimmte Spielrichtung in das gesamte gegnerische Feld schlagen. Empfehlenswert ist in der Niveaustufe E die Aufschlaglinie nach vorne zu verlegen, sodass die Schülerinnen und Schüler mit Rücksichtnahme auf ihre körperliche Konstitution nicht 9 Meter Distanz überbrücken müssen. In den höheren Niveau- und Jahrgangsstufen kann das gegnerische Feld halbiert werden und die Leistungsbeurteilung erfolgt mit 5 Bällen, die gerade in eine Spielfeldhälfte, und 5 Bällen, die diagonal in das gegnerische Feld gespielt werden müssen. Es ist auch möglich, dass die Schülerinnen und Schüler je nach Niveaustufe selber eine Aufschlagform für die Bewertungssituation auswählen können.

Note	1	2	3	4	5	6
Niveaustufen E/F Jahrgangsstufen 7/8 Feld treffen	10–9	8–7	6–5	4	3–2	≤1
Niveaustufen G/H Jahrgangsstufen 9/10 gerade und diagonal	10–9	8–7	6–5	4	3–2	≤1

Tabelle 48: Beispiel für die Benotung von gelungenen Aufschlägen von unten frontal und diagonal

Bewertungsbeispiel 3
Aufschlag von oben

Der Aufschlag von oben ist eine Technik, die hohe koordinative Herausforderungen an die Schülerinnen und Schüler stellt. Nichtsdestotrotz ist es möglich, diese Technik auch in den jüngeren Jahrgangsstufen zu erlernen und zu bewerten. In der Niveaustufe E kann der Ball nur über das Netz gespielt werden, ohne eine genaue Richtung vorzugeben. In den höheren Niveaustufen kann man das Feld wieder halbieren oder sogar, ab der Niveaustufe G, mit Matten auslegen, die getroffen werden sollen. Als Orientierung zur Leistungsbewertung dient Tabelle 48.

2.2 Quantitative Bewertungsmöglichkeiten der Grundtechniken unter Einbeziehung der Spielfähigkeit

Bewertungsbeispiel 4
Oberes Zuspiel/unteres Zuspiel – Steigerung der Spielfähigkeit in den Niveau- und Jahrgangsstufen

Niveaustufen D/E
Jahrgangsstufen 6/7

Oberes/unteres Zuspiel miteinander

Die Schülerinnen und Schüler bilden zu zweit eine Gasse mit zwei Metern Abstand zueinander. Spielerin bzw. Spieler 1 steht auf einer Matte und wirft Spielerin bzw. Spieler 2 einen Volleyball in einem hohen Bogen zu. Spielerin bzw. Spieler 2 spielt mithilfe des oberen/unteren Zuspiels den Ball zurück. Ein gelungenes oberes/unteres Zuspiel zählt nur dann, wenn Spielerin bzw. Spieler 1 ihre oder seine Matte nicht verlässt. Je nach Niveaustufe der Lerngruppe kann auch ein Reifen als Eingrenzung des Fangbereichs gewählt werden.

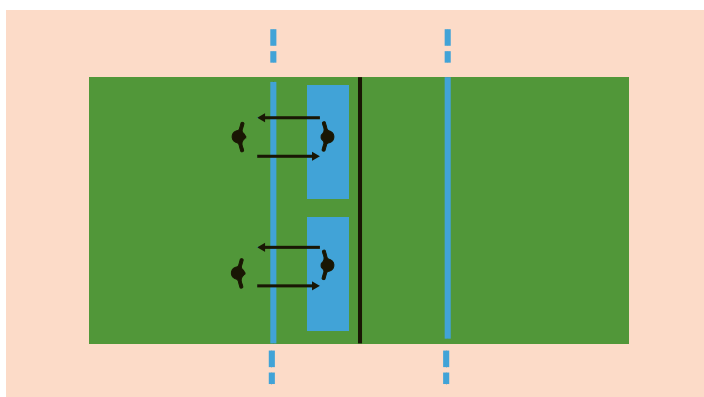


Abbildung 13:
 Bewertungssituation im oberen/unteren Zuspiel miteinander, Niveaustufen D und E/F

Note	1	2	3	4	5	6
gelungene Zuspiele	13–12	11–10	9–8	7–6	5–2	≤1

Tabelle 49: Beispiel für die Benotung vom gelungenen Zuspielen

**Niveaustufe F
Jahrgangsstufe 8**

Oberes/unteres Zuspiel mit Richtungsänderung

Die Schülerinnen und Schüler bilden zu dritt im Abstand von ca. 3 Metern Entfernung ein Dreieck. Zur Orientierung können die Positionen 6, 2 und 3 auf dem Volleyballspielfeld genutzt werden. Alle Spielerinnen und Spieler stehen in einem Reifen oder auf einer Matte und spielen sich im Uhrzeigersinn den Volleyball mithilfe des oberen/unteren Zuspiels zu. Sobald eine Spielerin oder ein Spieler den Reifen verlassen muss, zählt dieser Versuch als ungültig und ein Neubeginn startet mit einem hohen Anwurf zur Mitspielerin oder zum Mitspieler.

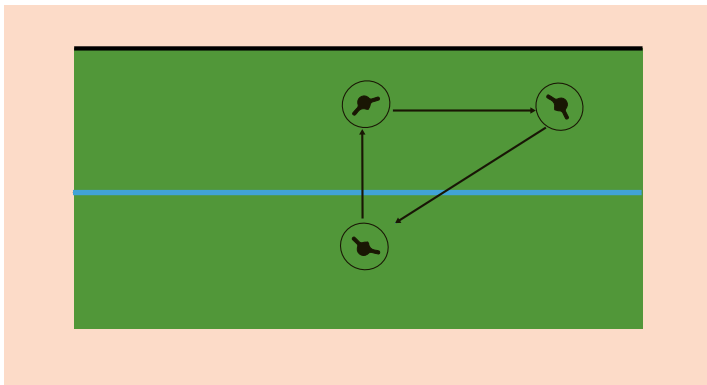


Abbildung 14:
Bewertungssituation im oberen/unterem Zuspiel mit Richtungsänderung, Niveaustufe F

Schülerin oder Schüler	Anzahl gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung

Tabelle 50: Muster für Mitschriften gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung

Note	1	2	3	4	5	6
Anzahl der Zuspiele mit Richtungswechsel	13–12	11–10	9–8	7–6	5–2	≤1

Tabelle 51: Beispiel für die Benotung gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung

Niveaustufe F
Jahrgangsstufe 8

Komplexübung oberes Zuspield mit Richtungswechsel und Angriffspritschen

In dieser Komplexübung spielt die Hinterfeldspielerin oder der Hinterfeldspieler auf der Position 6 einen angeworfenen Ball zur Zuspielerin oder zum Zuspieler auf die Position 3. Die Zuspielerin oder der Zuspieler stellt einen hohen Pass (mindestens 2 Meter über der Netzkante) zur Angreiferin oder zum Angreifer auf der Position 2 oder 4. Die Angreiferin oder der Angreifer muss den Ball flach über das Netz pritschen. Optional ist ein Angriffspritschen auf verschiedene Matten möglich. Angriffsvarianten zu üben, ist für das Erzielen eines Punktes im Spiel gegeneinander wichtig.

Bewertet werden kann das Zuspield mit Richtungswechsel der Spielerin oder des Spielers auf der Position 3 (Benotung siehe Tabelle 51: Beispiel für die Benotung gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung) und die gelungenen Angriffe der Spielerin oder des Spielers auf der Position 2 oder 4 (Benotung siehe Tabelle 48).

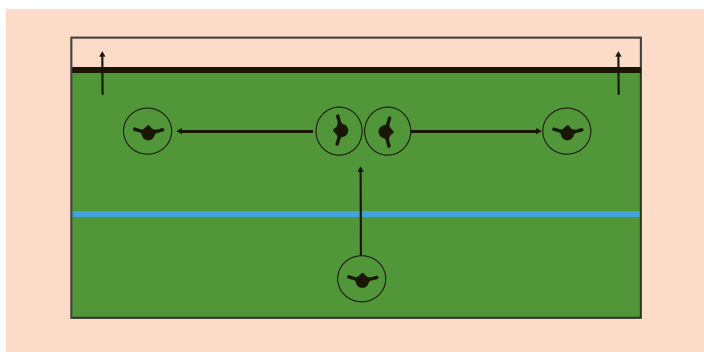


Abbildung 15:
Bewertungssituation im oberen Zuspield mit Richtungswechsel und Angriffspritschen, Niveaustufe F

Niveaustufe F
Jahrgangsstufe 8

Komplexübung 2 mit 2 (oberes und/oder unteres Zuspield)

In dieser Bewertungssituation spielen sich die Schülerinnen und Schüler den Ball mit 2 oder 3 Ballkontakten im Team zu. Im Anschluss wird der Ball über das Netz zum gegnerischen Team gespielt. Geachtet werden soll dabei auf eine technisch saubere Ausführung des oberen bzw. unteren Zuspiels. Pro Netzüberquerung wird ein Punkt vergeben (Anwurf wird nicht gezählt). Der Ball wird über das Netz eingeworfen. Der Ball muss innerhalb einer Mannschaft mindestens 2 Mal, darf jedoch maximal 3 Mal gespielt werden. Nur die Netzüberquerungen, die hintereinander erfolgen, werden gezählt. Es gibt maximal 3 Versuche. Ein Versuch ist beendet, wenn der Ball den

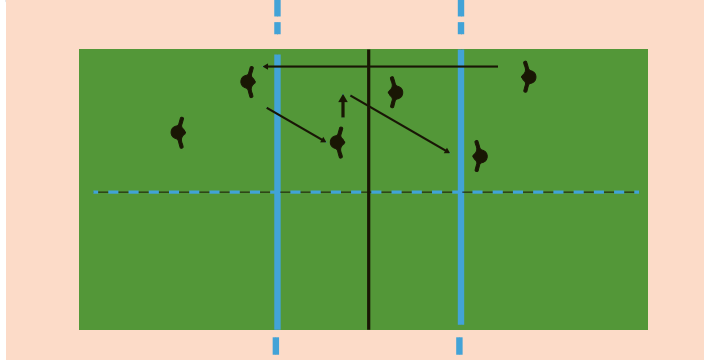


Abbildung 16:
Komplexübung 2 mit 2 zur Bewertung des oberen oder unteren Zuspiels, Niveaustufe F

Note	1	2	3	4	5	6
Niveaustufe D Jgst. 7	10–9	8–7	6–5	4	3–2	≤1
Niveaustufe E Jgst. 8	13–12	11–10	9–8	7–6	5–2	≤1
Niveaustufe F Jgst. 9	13–12	11–10	9–8	7–6	5–2	≤1
Niveaustufe G Jgst. 10	15–14	13–12	11–9	8–7	6–3	≤3

Tabelle 52: Beispiel für die Benotung gelungener Spielzüge

Boden berührt.

Niveaustufe G Jahrgangsstufe 9

Oberes Zuspiel parallel zum Netz zu Position 2 oder 4

Die Zuspielerin oder der Zuspieler auf der Position 3 erhält einen hohen angeworfenen Ball aus dem Hinterfeld und muss diesen in einem hohen Bogen und parallel zum Netz auf die Position 2 oder 4 zuspielen. Auf den Positionen 2 und 4 stehen die Mitspielerinnen und Mitspieler und müssen die Bälle fangen. Ein gefangener Ball, der mindestens 2 Meter über der Netzkante und parallel zum Netz gespielt und gefangen wurde, zählt als ein gültiger Versuch. Die gefangenen Bälle werden zur Hinterfeldspielerin oder zum Hinterfeldspieler geworfen, damit diese bzw. dieser ein erneutes Zuspiel auf die Position 3 machen kann. Eine mögliche Notengebung kann entsprechend der Tabelle 51: Beispiel für die Benotung gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung erfolgen.

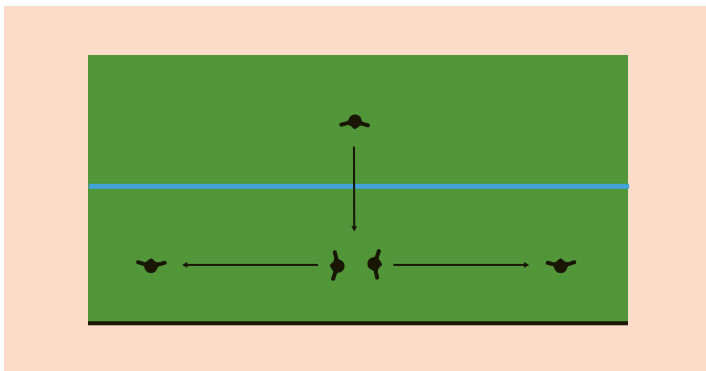


Abbildung 17:
Bewertungssituation im oberen Zuspiel
parallel zum Netz zu Position 2 oder 4,
Niveaustufe G

Niveaustufe H Jahrgangsstufe 10

Oberes Zuspiel parallel zum Netz zu Position 2 oder 4

Die Zuspielerin oder der Zuspieler auf der Position 3 erhält einen hohen zugespielten Ball aus dem Hinterfeld und muss diesen in einem hohen Bogen und parallel zum Netz auf die Position 2 oder 4 zuspielen. Auf den Positionen 2 und 4 stehen die Spielerinnen und Spieler in einem Reifen (wahlweise auf einer Matte) und müssen die Bälle fangen. Ein gefangener Ball, der mindestens 2 Meter über der Netzkante und parallel zum Netz gespielt und gefangen wurde, zählt als ein gültiger Versuch. Die gefangenen Bälle werden zur Hinterfeldspielerin oder zum Hinterfeldspieler geworfen, damit diese oder dieser ein erneutes Zuspiel auf die Position 3 machen kann. Auch in diesem Bewertungsbeispiel kann Tabelle 49 (Beispiel für die Benotung vom gelungenen Zuspielen) oder Tabelle 51 (Beispiel für die Benotung gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung) zur Benotung genutzt werden.

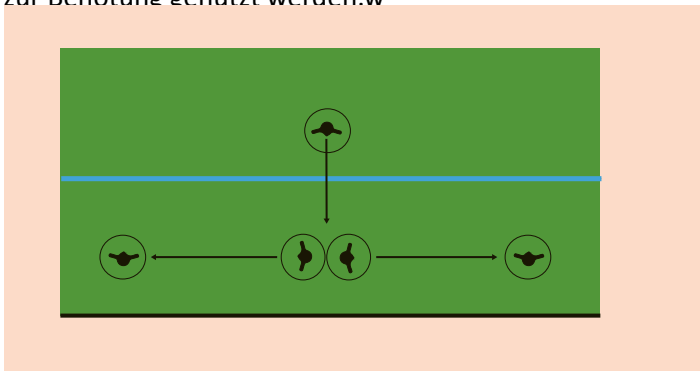


Abbildung 18:
Bewertungssituation im oberen Zuspiel
parallel zum Netz zu Position 2 oder 4,
Niveaustufe H

2.3 Qualitative Bewertung

Alle oben aufgeführten Bewertungssituationen können mit einer qualitativen Bewertung der ausgeführten Technik einhergehen. Zumeist sind Bewegungsknotenpunkte sehr hilfreich, um die einzelnen Spielzüge und Techniken zu bewerten. Die nachfolgenden Tabellen zeigen die einzelnen Techniken. Jede Technik ist in ihre Bewegungsknotenpunkte aufgegliedert. Jeder Knotenpunkt kann in einem gewissen Ausprägungsgrad durchgeführt und beobachtet werden. Dies kann die Lehrkraft in dem jeweiligen Bewegungsknotenpunkt notieren und am Ende einen addierten Gesamtwert erhalten, um eine Note für die Ausführung der Technik zu erteilen.

Bewegungsknotenpunkte – oberes Zuspiel									
Ausgangsstellung			Vorbereitung			Ballkontakt		Körperstreckung	
Gewicht auf den Fußballen	Knie leicht gebeugt	Oberkörper leicht gebeugt	Knie vor dem Spielen des Balls deutlich gebeugt	Arme gebeugt	Finger gespreizt	Daumen zeigen zum Gesicht	Ball wird vor und über der Stirn gespielt	Streckung Knie, Hüfte, Arme beim Spielen des Balls deutlich erkennbar	Ganzkörperbewegung
Schülerin oder Schüler 1									
Schülerin oder Schüler 2									

Tabelle 53: Qualitative Bewertungskriterien des oberen Zuspiels mit Beispiel einer Notenskala

Anforderungen	vollständig erfüllt	überwiegend erfüllt	eher erfüllt	eher nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	gar nicht erfüllt
Punkte	5	4	3	2	1	0
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	50–46	45–40	39–30	29–23	22–8	≤7

Bewegungsknotenpunkte – unteres Zuspiel									
Ausgangsstellung				Spielbrett		Ballkontakt		Körperstreckung	
Gewicht auf den Fußballen	Knie leicht gebeugt	Oberkörper leicht gebeugt	Hände ineinander gelegt	Arme gestreckt und deutlich unter Spannung (Vordrücken der Schultern)	Schultern und Arme gefühlvoll gegen den Ball gestreckt	Ball knapp oberhalb des Handgelenks getroffen	Streckung Knie, Hüfte, beim Spielen des Balls deutlich erkennbar	Ganzkörperbewegung	
Schülerin oder Schüler 1									
Schülerin oder Schüler 2									

Tabelle 54: Qualitative Bewertungskriterien des unteren Zuspiels mit Beispiel einer Notenskala

Anforderungen	vollständig erfüllt	überwiegend erfüllt	eher erfüllt	eher nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	gar nicht erfüllt
Punkte	5	4	3	2	1	0
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	45–42	41–36	35–27	26–20	19–7	≤6

Bewegungsknotenpunkte – Aufschlag von unten									
Ausgangsstellung			Armschwung		Ballkontakt		Endbewegung		
Schrittstellung und Beugung der Knie erkennbar	Ball auf Hüfthöhe	Ball wird auf Schlagarmseite gehalten	Schlagarm schwingt wie ein Pendel nach hinten oben und wieder nach vorne oben	Ball wird vorm Ballkontakt leicht angeworfen	Ball wird mit gestrecktem Arm mit dem Handballen oder der Faust getroffen	Handgelenk bleibt fest	Schlagarm schwingt zur Schlagarmseite aus	Laufbewegung ins Feld wird angedeutet	
Schülerin oder Schüler 1									
Schülerin oder Schüler 2									

Tabelle 55: Qualitative Bewertungskriterien des Aufschlags von unten mit Beispiel einer Notenskala

Anforderungen	vollständig erfüllt	überwiegend erfüllt	eher erfüllt	eher nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	gar nicht erfüllt
Punkte	5	4	3	2	1	0
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	45–42	41–36	35–27	26–20	19–7	≤6

Bewegungsknotenpunkte – Aufschlag von oben									
Ausgangsstellung			Armschwung		Ballkontakt			Endbewegung	
entgegen- gesetzter Fuß vom Schlagarm vorne, Schulter- achse in Schlagrich- tung	Ball auf der Schlag- armseite in Brusthöhe	Handgelenk fixieren, Ellenbogen oberhalb der Schulter	Schlagarm zieht gebeugt nach hinten, Handrücken geht am Ohr vorbei („einen Bogen auf- ziehen“), hoher Ellen- bogen	Hüfte und Beine ver- drillen sich	Hüfte und Schulter nach vorne drehen, „Peitschen- bewegung“	Treffpunkt vor dem Körper mit gestrecktem Arm über der Schlag- schulter, mit Handinnen- fläche Ball gespielt	Handgelenk klappt nach vorne ab	Schlagarm schwingt zur Schlagarm- seite durch	Laufbewe- gung ins Feld wird ange- deutet
Schülerin oder Schüler 1									
Schülerin oder Schüler 2									

Tabelle 56: Qualitative Bewertungskriterien des Aufschlags von oben mit Beispiel einer Notenskala

Anforderungen	vollständig erfüllt	überwiegend erfüllt	eher erfüllt	eher nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	gar nicht erfüllt
Punkte	5	4	3	2	1	0
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	45–42	41–36	35–27	26–20	19–7	≤6

2.4 Bewertung der Spielfähigkeit

Mit steigenden Fertigkeiten in der Technik ergibt sich eine verbesserte Spielfähigkeit. Die Spielfähigkeit sollte zunächst in Kleinfeldspielen optimiert werden. Das bedeutet, dass in den Niveaustufen D und E/F im Spiel 2 gegen 2 im kleineren Rahmen die neu erlernten Techniken angewendet werden können. In den Niveaustufen E/F bieten sich schon größere Teams von 3 oder 4 Mannschaftsmitgliedern an. In den Niveaustufen G/H kann ein Großfeldspiel anvisiert werden.

Mögliche Benotung im Spiel miteinander							
Name	Teamfähigkeit	Bereitschaft	3 x spielen	hochspielen	Kommunikation	Technik-anwendung	Regelkenntnisse, Regel-durchsetzung, Regel-akzeptanz

Tabelle 57: Beispiel für Bewertungskriterien im Spiel miteinander

Mögliche Benotung im Spiel gegeneinander							
Name	Teamfähigkeit	Bereitschaft	3 x spielen	hochspielen	Kommunikation	Technik-anwendung	Regelkenntnisse, Regel-durchsetzung, Regel-akzeptanz

Tabelle 58: Beispiel für Bewertungskriterien im Spiel gegeneinander

Anforderungen	vollständig erfüllt	überwiegend erfüllt	eher erfüllt	eher nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	gar nicht erfüllt
Punkte	5	4	3	2	1	0
Note	1	2	3	4	5	6
Gesamtpunkte	35–33	32–28	27–21	20–16	15–6	≤5

Tabelle 59: Beispiel für Punkteskala für die Bewertung im Spiel miteinander und gegeneinander

3. Basketball (PAUL TOMESCH)

Bei den Schülerinnen und Schülern besitzt Basketball besonders in den Sekundarstufen einen beachtlichen Bezug zur Lebenswelt, ob es sich um nationale oder internationale Stars der Basketballszenen handelt, die als Vorbilder gesehen werden, Basketball in der Freizeit selbst aktiv gespielt oder das Spielgeschehen über einen Controller am Bildschirm beeinflusst wird.

Für den Sportunterricht sollte genau diese Affinität genutzt und sportmotorisch ausgebaut werden, um die Schülerinnen und Schüler durch Erfolgserlebnisse mit dem Ball und dem Spaß am Spiel begeistern zu können.

Trotz allen Spaßes und Ehrgeizes muss darauf verwiesen werden, dass es sich beim Basketball um ein körperkontaktloses Spiel handelt. Es sollten daher durch die Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrkraft entsprechende lerngruppenadäquate Regeln erarbeitet und eingeführt werden. Weiterhin ist mit Blick auf eine Verletzungsprophylaxe ein frühzeitiges Intervenieren bei absehbaren Fouls empfehlenswert.

Im Folgenden finden Sie kompetenzorientierte Übungen mit Bewertungsvorschlägen, um ggf. Ihre Unterrichtskonzeption zu ergänzen oder anzupassen.

Bewegungsfeldspezifische Kompetenzen im Basketball

Die bewegungsfeldspezifischen Kompetenzen *Annehmen und Abspielen*, *Spielobjekt führen*, *Abschließen* und *Taktik* können für die Korbspiele Basketball und Streetball wie folgt verstanden werden

- Annehmen und Abspielen: basketballspezifisches Fangen des Balls; verschiedene basketballspezifische Passtechniken
- Spielobjekt führen: basketballspezifisches Dribbeln des Balls
- Abschließen: Korbwurf und Korbleger
- Taktik: basketballspezifische Individual- (bspw. Finten), Gruppen- (z. B. Give and Go) und Mannschaftstaktiken (z. B. Fastbreak – Schnellangriff)

3.1 Kompetenz Annehmen und Abspielen

Niveaustufe: D

Aufgabe

Ein Schülerpaar läuft in einem vorgegebenen Abstand nebeneinander von einer Grundlinie zur anderen und wieder zurück (Zweierlauf). Die Schülerinnen und Schüler spielen sich den Ball dabei zu.

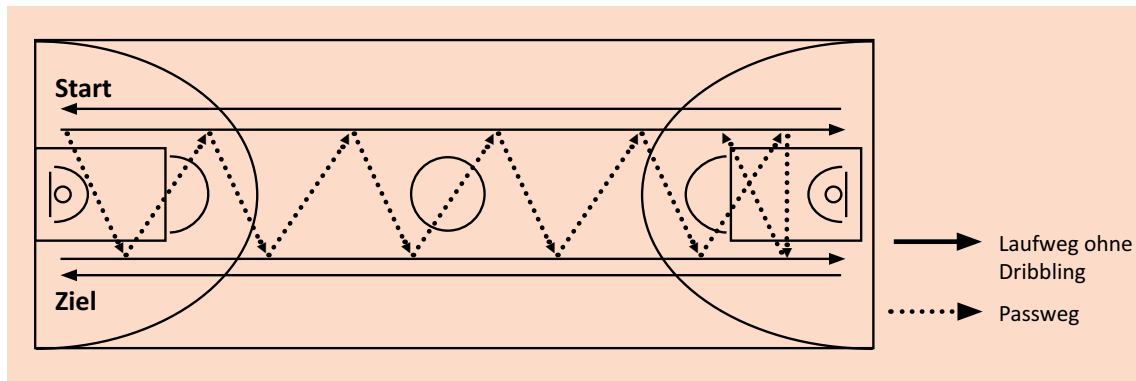


Abbildung 19: Annehmen und Abspielen, Niveaustufe D

Bewertungskriterien

- die Pässe werden regelkonform ausgeführt: maximal 2 Schritte mit Ball in der Hand
- der Ball wird in hoher technischer Qualität gefangen: Handhaltung trichterförmig, Arme zum Ball strecken, Arme beim Fangen beugen und Ball ansaugen
- der Ball wird in hoher technischer Qualität gepasst: Druckpass vor der Brust, deutliche Streckung der Ellenbogen und Handgelenke, Schulterachse zur Mitspielerin oder zum Mitspieler gedreht
- der Lauf wird dynamisch durchgeführt und der Abstand gehalten: Laufbewegung beim Passen und Fangen nicht abstoppen, dem Ball nicht entgegenlaufen

Note	Bewertungskriterien
1	Schrittfehler sind nicht erkennbar; Fangen und Passen wird stets entsprechend den Knotenpunkten der Idealtechnik durchgeführt; der Lauf erfolgt dynamisch in hohem Tempo
2	grundsätzlich keine Schrittfehler erkennbar; Fangen und Passen wird überwiegend entsprechend der Idealtechnik durchgeführt; der Lauf ist überwiegend dynamisch in einem angemessenen Tempo
3	überwiegend keine Schrittfehler erkennbar; Fangen und Passen erfolgt grundsätzlich entsprechend der Idealtechnik, wobei eine überwiegend ideale Ausführung einer der beiden Techniken eine weniger ideale Ausführung der anderen Technik kompensiert; der Lauf erfolgt langsam ist aber grundsätzlich als ein solcher erkennbar, wobei kurze Verzögerungen bei Ballkontakt zu beobachten sind
4	häufige Schrittfehler; Fangen und Passen nur in Teilen entsprechend der Idealtechnik; kein dynamisches Laufen mit vermehrtem Abstoppen beim Passen und Fangen des Balls
5	deutliche Schrittfehler; Fangen und Passen kaum bis gar nicht entsprechend der Idealtechnik; kein Lauf als solcher erkennbar; Passen und Fangen erfolgt aus dem Stehen

Tabelle 60: Bewertungskriterien im Annehmen und Abspielen, Niveaustufe D

Beispielhafte Aufschlüsselung der qualitativen Bewertung beim Annehmen und Abspielen in der Spielsportart Basketball bezüglich der vorgestellten Übungen

Eine höhere Punktzahl wird erzielt, wenn das Bewegungsmerkmal näher am Idealbild ist. Die Dynamik wird höher gewichtet.

Bewertungsmatrix Annehmen und Abspielen (Formatvorlage Benotung siehe → Anhang Tabelle k)								
		Kriterien	Punkte	Schülerin oder Schüler	Schülerin oder Schüler			
Niveaustufen E–H	Niveaustufe D	Präzision allgemein	0, 1 oder 2	2	1			
		Handhaltung	0, 1 oder 2	2	1			
		Position des Balles	0, 1 oder 2	1	1			
		Streckung in Ellenbogen und Handgelenk	0, 1 oder 2	1	2			
		Drehung der Schulterachse	0, 1 oder 2	1	2			
		regelkonforme Schritte	0, 1 oder 2	0	2			
		Dynamik	0, 2 oder 4	2	4			
		Bodenkontaktposition des Balles	0, 1 oder 2		1			
		Präzision Baseballpass	0, 1 oder 2		2			
		Punkte		9	16			
	Note		4	2				

Tabelle 61: Bewertungsmatrix Annehmen und Abgeben

Bewertungstabelle Annehmen und Abspielen		
Niveaustufe D Punkte (16=100%)	Noten	Niveaustufe E-H Punkte (20=100%)
15	1	19
13	2	16
10	3	12
7	4	9
3	5	4

Tabelle 62: Bewertungstabelle Annehmen und Abgeben

Fachdidaktischer Kommentar und methodische Hinweise

- Der Abstand sollte durch mehrere Markierungen auf der Strecke visualisiert werden.
- Der Abstand zwischen den Schülerinnen und Schülern sollte weit genug sein, dass die Passtechnik sinnvoll angewendet werden muss, und nah genug, dass auch mit geringen konditionellen Voraussetzungen (besonders Kraft) ein fortlaufendes Passen und Fangen möglich ist.
- Die Strecke sollte so lang gewählt werden, dass beide Schülerinnen und Schüler mindestens 4 Pässe pro Seite durchführen müssen.
- Es sollte in beide Richtungen gepasst werden (z. B. linke Schulter auf dem Hinweg auf der Außenseite – linke Schulter auf dem Rückweg auf der Innenseite).
- Um eine Leistungsdifferenzierung nach unten vorzunehmen, wäre es möglich, bereits das Passen im Stand zu bewerten. Dabei können im Besonderen folgende Aspekte in ihrer qualitativen Ausprägung bewertet werden.
 - die Ausgangsposition des Balls (vor der Brust),
 - die Passbewegung (Ellenbogen außen, Streckung der Arme, Abklappen der Handgelenke),
 - die Präzision (Ziel auf Brusthöhe bzw. Aufsetzen des Balls im zweiten Drittel beim Bodenpass) sowie
 - das Fangen mit trichterförmiger Handhaltung und das Heranziehen des Balls vor die Brust in ihrer qualitativen Ausprägung bewertet werden.

Niveaustufen: E/F und G/H

Aufgabe: Erweiterung der vorangegangenen Übung

Ein Paar läuft in einem vorgegebenen Abstand nebeneinander von einer Grundlinie zur anderen und wieder zurück (Zweierlauf). Die Schülerinnen und Schüler spielen sich den Ball dabei zu. In bestimmten Zonen ist eine bestimmte Passform gefordert. Dabei ist der Ablauf wie folgt:

(1) Brustpass (Zone 1) – (2) Bodenpass zwischen die Kegel (Zone 2) – (3) Schülerin oder Schüler B läuft ca. 8m zurück – (4) Baseballpass (siehe unten) von A auf B – (5) Baseballpass von B auf A – (6) B läuft zurück zur Grundlinie – Rückweg erst Bodenpass (Zone 2) und Brustpass (Zone 1)

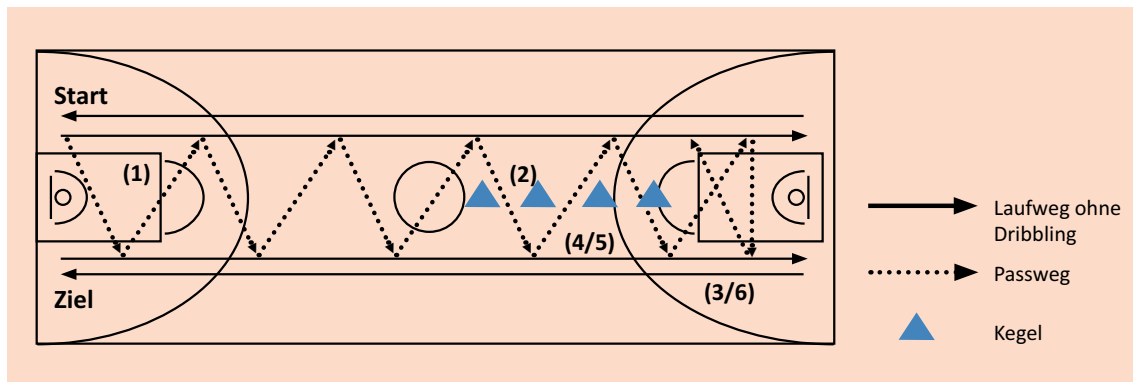


Abbildung 20: Annehmen und Abspielen, Niveaustufen E/F und G/H

Bewertungskriterien

Es gelten die Kriterien der Übung auf Niveaustufe D (Tabelle 60: Bewertungskriterien im Annehmen und Abspielen, Niveaustufe D) und zusätzlich:

- Der Ball wird in hoher technischer Qualität gepasst
- Bodenpass – grundsätzlich wie Brustpass, Beugung in der Hüfte, Bodenkontakt des Balls im zweiten Drittel des Passweges (kein Einwurf)
- Baseballpass – einhändige schlagwurfähnliche Bewegung mit kürzerem Ausholweg und in Schrittstellung

Fachdidaktischer Kommentar und methodische Hinweise

Es gelten die Hinweise der Übung auf Niveaustufe D und zusätzlich:

- Innerhalb der Zone 2 (Bodenpass) sollten Kegel entlang der gedachten Korb-Korb-Linie aufgestellt werden. Dabei sollten Lücken gelassen werden, durch die die Schülerinnen und Schüler den Bodenpass spielen müssen.
- Um zu verdeutlichen, über welche Entfernung der Baseballpass angewendet werden soll, bietet sich eine andersfarbige Markierung auf dem Feld an.

3.2 Kompetenz: Spielobjekt führen

Niveaustufen: D

Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler dribbeln den Ball schnellstmöglich und regelkonform von einer Startlinie um eine Wendemarke herum und zurück zum Start.

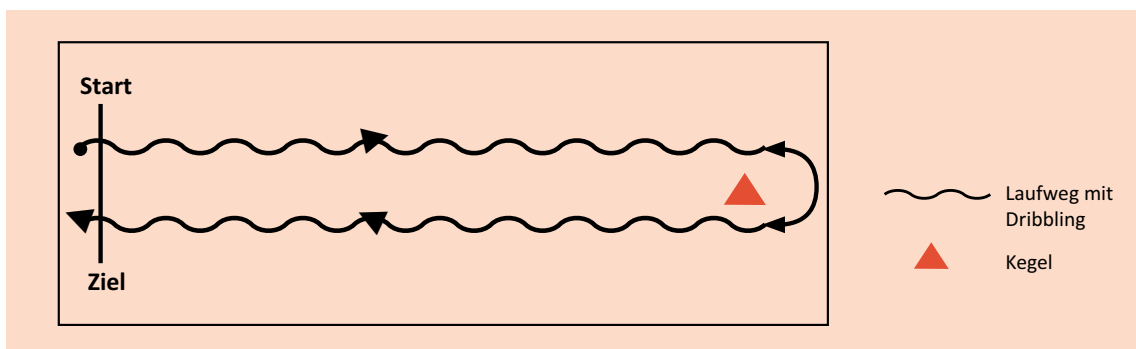


Abbildung 21: Spielobjekt führen, Niveaustufe D

Bewertungskriterien

- Das Dribbling wird regelkonform ausgeführt: nur eine Hand gleichzeitig am Ball; kein Festhalten des Balls und erneutes Dribbling (Doppeldribbling).
- Eine qualitative Bewertung auf Grundlage der Regelkonformität, der Dynamik und der sicheren Durchführung des Dribblings ist möglich.
- Eine quantitative Bewertung auf Grundlage einer Zeitmessung unter Einhaltung eines regelkonformen Dribblings ist ebenfalls möglich.

Note	Bewertungskriterien (qualitativ)
1	keine Regelverstöße im Dribbling erkennbar; dynamisches Dribbling in hoher Geschwindigkeit auch an der Wendemarke; sicherer Umgang mit dem Ball (Dribbling relativ körpernah, in Bewegungsrichtung, ohne Ballverluste)
2	überwiegend keine Regelverstöße erkennbar; überwiegend dynamisches Dribbling in relativ hoher Geschwindigkeit auch an der Wendemarke; überwiegend sicherer Umgang mit dem Ball (Dribbling relativ körpernah, in Bewegungsrichtung, ohne Ballverluste)
3	Regelverstöße nur in geringem Umfang erkennbar; grundsätzlich dynamisches Dribbling in relativ langsamer Geschwindigkeit auch an der Wendemarke; grundsätzlich sicherer Umgang mit dem Ball (Dribbling relativ körpernah, in Bewegungsrichtung, kaum Ballverluste)
4	häufige Regelverstöße erkennbar; kein dynamisches Dribbling in relativ langsamer Geschwindigkeit besonders an der Wendemarke (Abstoppen); vermehrte Unsicherheiten im Umgang mit dem Ball (Dribbling relativ körperfern, aus der Bewegungsrichtung heraus, mehrere Ballverluste)
5	deutliche Regelverstöße erkennbar; Dribbling erfolgt nicht dynamisch mit häufigem Abstoppen; kein sicherer Umgang mit dem Ball

Tabelle 63: Qualitative Bewertungskriterien im Bereich Spielobjektführung, Niveaustufe D

Fachdidaktischer Kommentar und methodische Hinweise

Es gelten die Hinweise der Übung auf Niveaustufe D und zusätzlich:
Der Abstand von der Startlinie zur Wendemarke beträgt 9 Meter
(halbes Volleyballfeld).

Niveaustufen: E/F und G/H

Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler dribbeln den Ball schnellstmöglich und regelkonform von einer Startlinie zu einem Wendepunkt, umrunden diesen einmal, führen den Ball durch 4 Slalomstangen und überqueren erneut die Start-/Ziellinie.

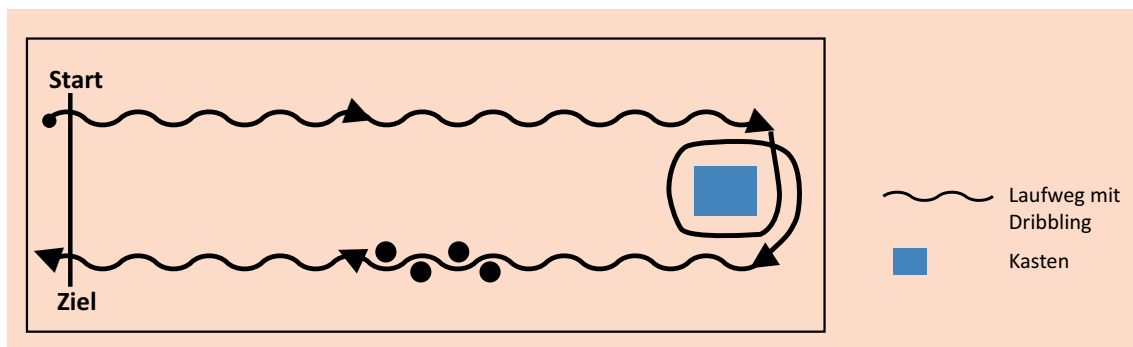


Abbildung 22: Spielobjekt führen, Niveaustufen E/F und G/H

Bewertungskriterien

Es gelten die Kriterien der Übung auf Niveaustufe D (siehe Tabelle 63) und zusätzlich:

- Das Dribbling wird auf der Geraden, beim Umrunden der Wendemarke sowie im Slalomparkour angepasst/verändert: auf der Geraden möglichst hohes und schnelles Dribbling; dann möglichst flaches und körpernahes Dribbling in die sich verändernde Bewegungsrichtung am Wendepunkt und im Slalom.
- Es wird ein Handwechsel zwischen den Slalomstangen durchgeführt, dabei wird der Ball mit der Außenhand geführt.

Fachdidaktischer Kommentar und methodische Hinweise

Es gelten die Hinweise der Übung auf Niveaustufe D und zusätzlich: Als Wendepunkt dient ein Hocker, da somit ein tatsächliches funktionales Umdribbeln des Gegenstandes nötig ist. Der Slalomparkour besteht aus 4 Stangen, da somit mindestens 3 Handwechsel nötig sind.

3.3 Kompetenz: Abschließen

Niveaustufen: D

Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler dribbeln auf einen markierten Abwurfpunkt (A) zu und führen von dort einen Korbwurf aus. Dieses wiederholen sie ein weiteres Mal von dieser Position. Daraufhin rücken die Schülerinnen und Schüler eine Position weiter (B) und führen auch von dort 2 Würfe aus der Bewegung aus. Dieses wiederholen sie an allen noch offenen Positionen (C, D, E). Somit werfen die Schülerinnen und Schüler insgesamt 10 Mal auf den Korb.

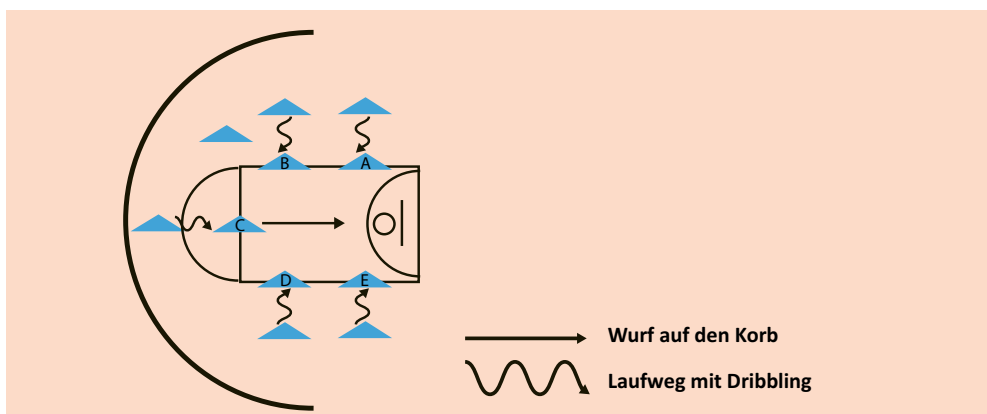


Abbildung 23: Abschließen, Niveaustufe D

Niveaustufen: E/F**Aufgabe**

Die Schülerinnen und Schüler stehen mit dem Ball am Startpunkt, dribbeln auf Zuruf der Lehrkraft zum entsprechenden Abwurfpunkt (A) und führen von dort einen Korbwurf aus. Während die Schülerinnen und Schüler ihren Ball rebounden, nennt die Lehrkraft den nächsten Abwurfpunkt (D), zu dem gedribbelt und von wo aus der nächste Korbwurf ausgeführt wird. Dies wird so lange wiederholt, bis von jeder Position jeweils 2 Würfe durchgeführt wurden. Somit werfen die Schülerinnen und Schüler insgesamt 10 Mal auf den Korb.

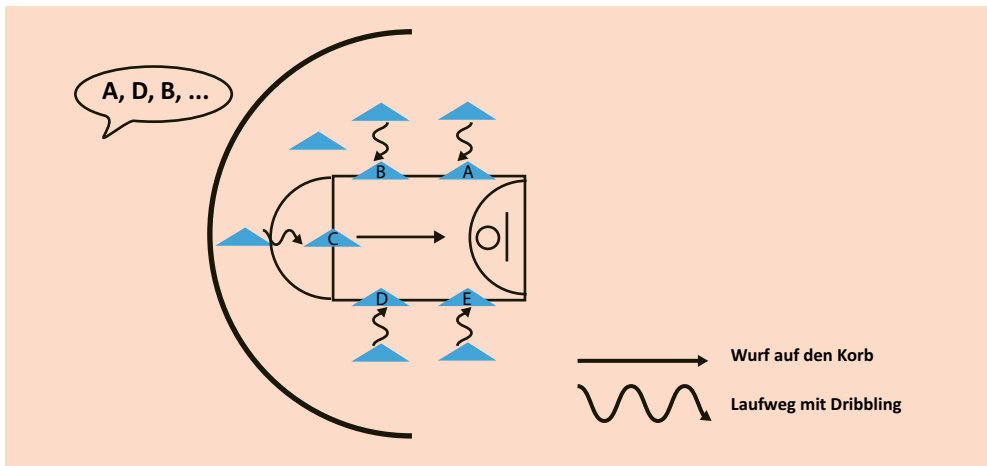


Abbildung 24: Abschließen, Niveaustufen E/F

Niveaustufen: G/H**Aufgabe**

Der Ablauf ist grundsätzlich der gleiche wie auf Niveaustufen E/F. Zusätzlich befindet sich eine Gegenspielerin oder ein Gegenspieler (V) unter dem Korb, der im Augenblick der Positionsansage der Lehrkraft ebenfalls auf diese läuft und den Korbwurf passiv verteidigt.

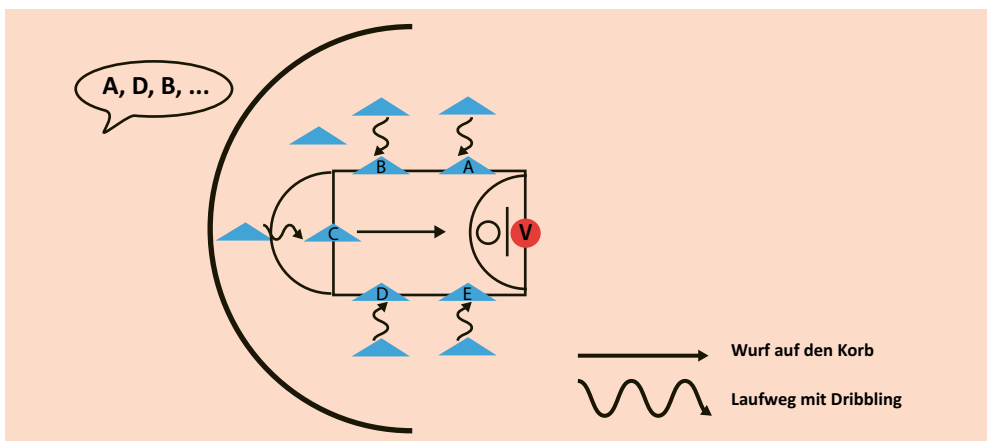


Abbildung 25: Abschließen, Niveaustufen G/H

Bewertungskriterien

- Bei dieser Aufgabe bietet sich eine quantitative Bewertung (siehe Tabelle 64) an. Hierbei zählen Ringtreffer (von oben) einen und Korbtreffer zwei Punkte.
- Darüber hinaus ist auch eine qualitative Bewertung möglich. Dabei können folgende Merkmale bezüglich ihrer Ausführung unterschieden werden:
 - Es wird ein basketballspezifischer Wurf ausgeführt: Positionswurf (D, E/F, G/H).
 - Es wird die Aufgabe dynamisch durchgeführt (werden also Pausen in der Bewegung vermieden). Es wird eine möglichst schnelle Reaktion auf die Zurufe der Lehrkraft und Bewegung hin zur Wurfposition (E/F, G/H) ausgeführt.
 - Der Ball wird regelkonform geführt: Das Dribbling erfolgt einhändig und ohne den Ball während der Bewegung zur Position festzuhalten (E/F, G/H).
 - Letztlich können die Würfe selbst bei entsprechender Vermittlung des basketballspezifischen Idealbilds qualitativ bewertet werden. Hierbei ist es denkbar, dies auch außerhalb der vorgeschlagenen Übung zu tun. (Knotenpunkte: paralleler bzw. leicht versetzter Stand; Kniebeugung; Ellenbogen des Wurfarms zeigt zum Korb; Blick auf den Korb; Wurfhand unter und Sicherungshand seitlich am Ball; Ganzkörperstreckung und Abklappen des Handgelenks).

Jungen	Punkte	Note	Mädchen	Punkte	Note
	13	1		12	1
	12	2		11	2
	11	3		10	3
	10	4		09	4
	09	5		08	5
	01	6		01	6

Tabelle 64: Quantitative Bewertung Abschließen, Niveaustufen E/F und G/H

Fachdidaktischer Kommentar und methodische Hinweise

- Es sollte eine Mitspielerin oder ein Mitspieler unter dem Korb positioniert werden, die bzw. der die geworfenen Bälle zurückpasst (D).
- Die Gegenspielerin oder der Gegenspieler sollte sich nur halbaktiv verhalten, z. B. stehen und nicht abspringen; nicht in die Wurfbewegung eingreifen, aber deutlich die Abwurfposition anlaufen (G/H).
- Die Entfernung der zentralen Position zum Korb sollte auf Niveaustufen D und E/F um 2 bzw. 1 Meter verringert werden.

3.4 Kompetenz Taktik

Niveaustufen: D, E/F, G/H

Aufgabe

Innerhalb einer Spielsituation werden die Schülerinnen und Schüler hinsichtlich ihres taktischen Verhaltens beobachtet.

Bewertungskriterien		
Note		
Niveaustufe D	1	mit der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler wird in der Defensive stets mitgelaufen; in der Offensive wird durchgängig versucht, sich von der Gegenspielerin oder vom Gegenspieler zu lösen; spezifische Bewegungen von Mit- und Gegenspielerinnen und -spielern werden häufig erkannt und darauf zielführend reagiert
	2	mit der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler wird in der Defensive überwiegend mitgelaufen; in der Offensive wird häufig versucht, sich von der Gegenspielerin oder vom Gegenspieler zu lösen; spezifische Bewegungen von Mit- und Gegenspielerin und -spielern werden häufig erkannt und darauf zielführend reagiert
	3	mit der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler wird in der Defensive grundsätzlich mitgelaufen; in der Offensive wird wiederholt versucht, sich von der Gegenspielerin oder vom Gegenspieler zu lösen; spezifische Bewegungen von Mit- und Gegenspielerin und -spielern werden wiederholt erkannt und darauf meist zielführend reagiert
	4	mit der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler wird in der Defensive nur selten mitgelaufen; in der Offensive wird in Einzelfällen versucht, sich von der Gegenspielerin oder vom Gegenspieler zu lösen; spezifische Bewegungen von Mit- und Gegenspielerin und -spielern werden in Einzelfällen erkannt und darauf reagiert
	5	mit der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler wird in der Defensive nicht mitgelaufen; in der Offensive wird sich nicht von der Gegenspielerin oder vom Gegenspieler gelöst; spezifische Bewegungen von Mit- und Gegenspielerin und -spielern werden nicht erkannt; eine grundsätzliche Teilnahme am Spiel ist jedoch erkennbar

Tabelle 65: Qualitative Bewertungskriterien Taktik, Niveaustufe D

	Note	Bewertungskriterien (qualitativ) (die Bewertungskriterien aus D bleiben bestehen und werden erweitert)
Niveaustufe E/F	1	defensive und offensive Phasen sind deutlich zu unterscheiden (Rückzug in die eigene Hälfte in Verteidigungssituationen und gemeinsames Angreifen in Offensivsituationen), freie Räume werden sehr häufig erkannt und stets zielführend besetzt
	2	defensive und offensive Phasen sind überwiegend zu unterscheiden (Rückzug in die eigene Hälfte in Verteidigungssituationen und gemeinsames Angreifen in Offensivsituationen), freie Räume werden immer wieder erkannt und überwiegend zielführend besetzt
	3	defensive und offensive Phasen sind grundsätzlich zu unterscheiden (Rückzug in die eigene Hälfte in Verteidigungssituationen und gemeinsames Angreifen in Offensivsituationen), freie Räume werden mehrmals erkannt und grundsätzlich zielführend besetzt
	4	defensive und offensive Phasen sind in wenigen Fällen zu unterscheiden (Rückzug in die eigene Hälfte in Verteidigungssituationen und gemeinsames Angreifen in Offensivsituationen), freie Räume werden in Einzelfällen erkannt und versucht zu besetzen
	5	defensive und offensive Phasen nicht zu unterscheiden (Rückzug in die eigene Hälfte in Verteidigungssituationen und gemeinsames Angreifen in Offensivsituationen), freie Räume werden nicht erkannt, eine grundsätzliche Teilnahme am Spiel ist jedoch erkennbar

	Note	Bewertungskriterien (qualitativ) (die Bewertungskriterien aus D und E/F bleiben bestehen und werden erweitert)
Niveaustufe G/H	1	gruppentaktische Elemente (z. B. Give and Go, Pick and Roll) werden wiederholt zielführend durchgeführt; mannschaftstaktische Elemente (z. B. Fastbreak) werden zielführend durchgeführt
	2	gruppen- und mannschaftstaktische Elemente mindestens einmal zielführend erkennbar; Umsetzung außerdem mehrfach ohne Erfolg probiert
	3	Umsetzung gruppen- oder mannschaftstaktischer Elemente mehrfach probiert, jedoch ohne Erfolg
	4	Umsetzung gruppen- oder mannschaftstaktischer Elemente in Ansätzen erkennbar
	5	keine Umsetzung gruppen- oder mannschaftstaktischer Elemente erkennbar; eine grundsätzliche Teilnahme am Spiel ist jedoch erkennbar

Tabelle 66: Qualitative Bewertungskriterien Taktik, Niveaustufen E/F und G/H

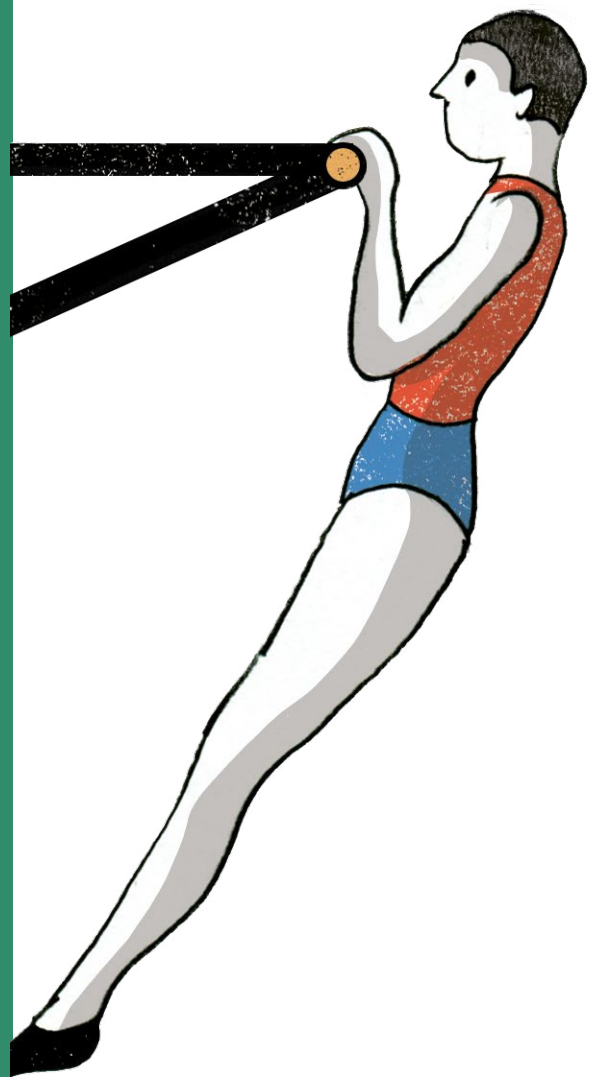
Fachdidaktischer Kommentar und methodische Hinweise

- Die Abhängigkeit der bzw. des Einzelnen von der Leistung der Gruppen sollte beachtet werden. Daher bietet es sich an, die taktische Bewertung über mehrere Unterrichtseinheiten zu verteilen bzw. verschiedene Eindrücke in unterschiedlichen Gruppenkonstellationen in die Bewertung eingehen zu lassen.

- Ein Kriterienraster bzw. ein Spielbeobachtungsbogen sollte aufgrund der Transparenz gegenüber den Schülerinnen und Schülern und zur Unterstützung der Lehrkraft geführt werden.
- Darüber hinaus kann auch eine quantitative Messung einfließen. Dazu können Ballkontakte, Wurfversuche, Finten, Rebounds, Pässe, die zum Korberfolg (oder zu Korbversuchen) führen, erfolgreiche Störungen der Gegnerin bzw. des Gegners, abgefangene Bälle etc. gezählt werden. Diese Aufgabe eignet sich besonders für passive Schülerinnen und Schüler oder Mannschaften, die auf ihren Einsatz warten. Hier sollte ein Statistikbogen von der Lehrkraft angefertigt und an die Beobachterinnen und Beobachter verteilt werden.

D3

BEWEGEN
AN GERÄTEN



Frank Sandow

Das Bewegungsfeld Bewegen an Geräten ermöglicht vielfältige Bewertungsmöglichkeiten. Das Bewegen an und mit verschiedenen Geräten bietet ein umfassendes Aktionsfeld zum Erwerb grundlegender Bewegungserfahrungen und zur Ausprägung von Kondition und Koordination. Das Bewältigen von Bewegungslandschaften, Überwinden von Hindernissen, Turnen an Großgeräten, synchrones Bewegen/Turnen, Bewegungsaufgaben, das Bewegen/Turnen mit Partnerin oder Partner oder in der Gruppe und das gegenseitige Helfen und Sichern schaffen wichtige Situationen zum sozialen Lernen. Der Einsatz von Musik ermöglicht eine gestalterisch-kreative Präsentation erworbener Fertigkeiten.

Besondere Aufmerksamkeit ist der Sicherheit zu widmen. Betriebssicherheit, Geräteaufbau und Geräteabbau und Mattensicherung sind den geltenden Bestimmungen entsprechend zu gewährleisten. Hierzu gibt es eine gute Zusammenfassung der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (DGUV), <https://www.sichere-schule.de/sporthalle/sportgeraete/allgemeine-anforderungen-sport-geraete>.

1. Bewertungsempfehlungen zu den fachbezogenen Kompetenzbereichen

Die Handreichung Leistungsermittlung und Leistungsbewertung im Schulsport für das Land Brandenburg aus dem Jahr 2004 (LISUM, 2004) dient diesem Kapitel als Grundlage.

1.1 Bewegen und Handeln

- Bewertung einzelner Turnelemente an den Geräten und von Übungsverbindungen (Wahl- und Pflichtelemente)
- Bewertung des Turnens an Bewegungslandschaften
- Bewertung von Partnerübungen
- Bewertung von Synchronübungen
- Bewertung ausgewählter Aufgaben zur Sicherheitsstellung und Hilfeleistung
- Bewertung des sicheren Geräteaufbaus und Geräteabbaus
- Bewegungskorrekturen umsetzen

1.2 Interagieren

- Verantwortung für andere übernehmen, z. B. Hilfe- und Sicherheitsstellung
- gemeinsam mit anderen Aufgaben bearbeiten und ausführen, z. B. Geräteaufbau und Geräteabbau
- Hilfe anbieten und andere unterstützen können

1.3 Methoden anwenden

- methodische Übungsreihen zum Erlernen von Übungsformen an verschiedenen Geräten kennenlernen (z. B. Grundelemente des Turnens und Techniken des Geräteüberwindens) der Grundformen an Barren, Stufenbarren, Reck, Boden, Sprung und Schwebebalken (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 24 ff.)

- erarbeitete Bewegungen und Übungsfolgen zusammenstellen können
- Kenntnisse zu erlernten Technikelementen anwenden
- Informationen von Medien und Bewegungsbeschreibungen zunehmend selbstständig entnehmen und, darauf aufbauend, ihre sport- und bewegungsbezogenen Handlungen begründet planen und ausführen
- einfache biomechanische Kenntnisse anwenden
- Lernarrangements sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Bewegen an Geräten durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrechterhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben
- sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich entsprechendem Niveau verständigen
- Bewegungskorrekturen gegenseitig aufzeigen
- Bewegungshandlung durch Medien erschließen

1.4 Reflektieren und Urteilen

- den eigenen Körper und eigene Empfindungen wahrnehmen und sich dazu äußern
- technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Anforderungen reflektieren und ihre zentralen Merkmale beschreiben
- in turnerischen Wagnissituationen mit Verantwortung für sich selbst und andere umsichtig und bewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden
- Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten

2. Empfehlungen zur Leistungsermittlung, Turnen männlich und weiblich, Primarstufe

Elementgruppe Springen und Landen			
Note	Niveaustufe A/B Jahrgangsstufe 1/2	Niveaustufe C Jahrgangsstufe 3/4	Niveaustufe D Jahrgangsstufe 5/6
1	Drehsprung Hocker	Grätsche Bock	Hocke Bock
2	Aufhocken Kasten	Drehsprunghocke	Grätsche Bock
3	Aufknien Kasten	Aufhocken Kasten	Drehsprung Hocker
4	Aufknien Hocker	Aufknien Kasten	Aufhocken Kasten
5	Hockwende Bank	Aufknien Hocker	Aufknien Kasten

Tab. 67: Bewertung Springen und Landen, männlich und weiblich, Primarstufe

„Im Zentrum des Bewegungsfeldes steht die Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit Bewegungsaufgaben an verschiedenen Geräten“ (MBS & SenBJW, 2015, S. 35). Im Nachgang sind verschiedene Leistungsermittlungsmöglichkeiten an verschiedenen Turngeräten in den Niveaustufen A–H aufgezeigt. Dabei werden alle Elementgruppen berücksichtigt. In diesem Kapitel auf Seite 130 und Seite 133 befinden sich die Bewertungskriterien für Einzeltornübungen, Übungsverbindungen und Gesamtübungen.

Elementgruppen Rollen und Drehen, vordergründig am Boden, Schaukeln, Schwingen und Hangeln sowie Stützen und Klettern am Barren, Stufenbarren, Reck, Balancieren und Stehen, hauptsächlich am Schwebebalken	
Elemente für eine Kür (Beispiele) Niveaustufe C, Jahrgangsstufe 3/4	
Boden	Rolle vw, Standwaage, Rolle rw, Kopfstand gehockt, Handstützüberschlag seitwärts
Barren	Sprung in den Stütz, Schwingen, Außenquersitz, Kehre
Reck, Stufenbarren	Hüftaufschwung, Überspreizen, Knieab- und -aufschwung, Abspreizen, Felgunterschwung
Schwebebalken 1 Bahn	Aufgang: Sprung in den Stütz aus dem Außenquerstand; Einspreizen mit $\frac{1}{4}$ Drehung, Kniewaage, Aufrichten in den Stand, Sprung; $\frac{1}{2}$ Drehung im Stand, 2 verschiedene Schrittkombination, Abgang: Strecksprung

Tabelle 68: Elemente für eine Kür in verschiedenen Elementgruppen für die Niveaustufe C (Jahrgangsstufen 3/4)

Elemente für eine Kür (Beispiele) Niveaustufe D, Jahrgangsstufe 5/6	
Boden	Rolle vw, Standwaage, Rolle rw, Kopfstand, Handstützüberschlag seitwärts, gymnastische Elemente: 3 Schritte vorwärts mit Vorspreizen, Strecksprung mit Drehungen, Nachstellschritte
Barren	Übungsverbindung aus Schwingen, Drehungen in Sitz oder Stütz, Abgang (Kehre oder Wende)
Reck, Stufenbarren	Hüftaufschwung, Überspreizen, Knieab- und -aufschwung, Abspreizen, Felgunterschwung
Schwebebalken 2 Bahnen	Aufgang: Sprung in den Stütz aus dem Außenquerstand, Einspreizen mit $\frac{1}{4}$ Drehung, Kniewaage, Aufrichten in den Stand, Sprung; $\frac{1}{2}$ Drehung im Stand, 3 verschiedene Schrittkombination, Abgang: Strecksprung mit halber Drehung

Tabelle 69: Elemente für eine Kür in verschiedenen Elementgruppen für die Niveaustufe D (Jahrgangsstufen 5/6)

3. Empfehlungen zur Leistungsermittlung, Turnen männlich, Sekundarstufe I

Elementgruppe Springen und Landen		
Note	Niveaustufen E/F Jahrgangsstufe 7/8	Niveaustufen G/H Jahrgangsstufe 9/10
1	Grätsche bzw. Hocke Doppelbock	Hocke bzw. Grätsche Pferd oder Kasten lang
2	Hocke Bock	Grätsche bzw. Hocke Doppelbock
3	Grätsche Bock	Hocke Bock
4	Drehsprunghocke	Grätsche Bock
5	Aufhocken Kasten	Drehsprunghocke

Tabelle 70: Bewertung Springen und Landen, männlich, Sekundarstufe I

Elementgruppen Rollen und Drehen, hauptsächlich am Boden Schaukeln, Schwingen und Hangeln sowie Stützen und Klettern am Barren, Stufenbarren, Reck	
Elemente für eine Kür (Beispiele) Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufe 7/8	
Boden	Auftaktbewegung: Rolle vw, Rolle rw, Kopfstand, Streck sprung, Standwaage, fallen in den Liegestütz vorlings (3x), ½ Drehung in den Liegestütz rücklings, Streck sitz, Schwebesitz, Rückenlage 2 Taschenmesser, ½ Drehung in die Bauchlage, in den Liegestütz, in den Hockstreck sprung, flüchtiger Handstand oder Rad oder Ansprungrolle
Barren	Schwingen in den Stütz, Rolle vw, Grätschsitz, Schraubenspreizen, Schwünge (2), Kehre oder Wende gehockt
Reck	Hüftaufschwung, Hüftumschwung, Einspreizen ½ Drehung im Stütz, Knieab- und -aufschwung, Spreizabsitzen, Felgunterschwung aus dem Stand
Niveaust. G/H 9/10 Jgst.	Boden, Reck und Barren: Bewegungsfolgen mit Elementen unterschiedlicher Elementgruppen selbstständig gestalten und präsentieren

Tabelle 71: Elemente für eine Kür in verschiedenen Elementgruppen für die Niveaustufen E/F (Jgst. 7/8) und G/H (Jgst. 9/10), männlich, Sekundarstufe I

4. Empfehlungen zur Leistungsermittlung, Turnen weiblich, Sekundarstufe I

Elementgruppe Springen und Landen		
Note	Niveaustufen E/F Jahrgangsstufe 7/8	Niveaustufen G/H Jahrgangsstufe 9/10
1	Grätsche bzw. Hocke Doppelbock	Grätsche Pferd seit
2	Hocke Bock	Grätsche bzw. Hocke Doppelbock
3	Grätsche Bock	Hocke Bock
4	Drehsprunghocke	Grätsche Bock
5	Aufhocken Kasten	Drehsprunghocke

Tabelle 72: Bewertung Springen und Landen, weiblich, Sekundarstufe I

Elementgruppen Rollen und Drehen, vordergründig am Boden Schaukeln, Schwingen und Hangeln sowie Stützen und Klettern am Barren, Stufenbarren, Reck Balancieren und Stehen, vordergründig am Schwebebalken	
Elemente für eine Kür (Beispiele) Niveaustufen E/F, Jahrgangsstufe 7/8	
Boden	Auftaktbewegung, Rolle vw, Strecksprung, Standwaage, Ausfallschritt mit ½ Drehung, Rumpfvorbeugen, Rolle rw, Kopfstand aus der Hocke, Nachstellschritte, Rad oder flüchtiger Handstand und Ansprungrolle
Stufenbarren	Hüftaufschwung, Einspreizen, Knieumschwung mit Griffwechsel in den Liegehang an den oberen Holm, Hüftaufschwung zum oberen Holm, Hüftabzug, Außenquersitz in den Schwebesitz, ¼ Drehung, Felgunterschwung aus dem Sitz
Schwebebalken 2 Bahnen	Aufgang: Sprung in den Stütz aus dem Außenquerstand, Einspreizen mit ¼ Drehung, Schwebesitz, Aufrichten in den Stand, Kniewaage, 2 Wechselsprünge, ½ Drehung im Stand, 3 verschiedene Schrittkombination, ½ Drehung in der Hocke, Standwaage, ¼ Drehung, Abgang: Hocksprung oder Grätschrittsprung
Niveaust. G/H 9/10 Jgst.	Boden, Schwebebalken (jeweils 3 Bahnen) und Stufenbarren: Bewegungsfolgen mit Elementen unterschiedlicher Elementgruppen selbstständig gestalten und präsentieren

Tabelle 73: Elemente für eine Kür in verschiedenen Elementgruppen für die Niveaustufen E/F (Jgst. 7/8) und G/H (Jgst. 9/10), weiblich, Sekundarstufe I

5. Bewertungskriterien von Einzelübungen

Bei der Bewertung von Einzelübungen bildet ein auf das Schulturnen relativiertes Technikleitbild, die Basis vergleichenden Betrachtens. Dabei wird die Ausführung des Elementes nach Technikkriterien (Abweichungen vom relativierten Technikleitbild) und Haltungskriterien beurteilt. Der Grad der Abweichung vom relativierten Technikleitbild bestimmt die graduierte Festlegung der Notenskala nach folgenden Empfehlungen:

Note	Bewertungskriterien
1	Das Element wird selbstständig, dem Technikleitbild entsprechend, mit exakter Haltung geturnt. Bewegungsrythmus und Bewegungsfluss sind den Erfordernissen des Elementes richtig zugeordnet.
2	Das Element wird selbstständig, dem Technikleitbild entsprechend, mit leichten Haltungsfehlern geturnt. Bewegungsrythmus und Bewegungsfluss stimmen mit den Erfordernissen des Elementes überein.
3	Das Element wird mit leichter Hilfe, mittleren Haltungsfehlern und geringen Abweichungen vom Technikleitbild bewegungsrythmisch und flüssig geturnt.
4	Das Element wird mit Hilfe, groben Haltungsfehlern und großen Abweichungen vom Technikleitbild geturnt. Bewegungsrythmus und Bewegungsfluss sind gestört.
5	Das Element wird mit starker Hilfe und groben Haltungsfehlern geturnt. Die Ausführung entspricht nicht mehr dem Technikleitbild. Bewegungsrythmus und Bewegungsfluss sind gestört.
6	Das Element wird trotz aktiver Hilfe nicht geturnt.

Tabelle 74: Bewertungskriterien von Einzelübungen

Die Technikmerkmale der Elemente sind in den folgenden Beispielen exemplarisch beschrieben.

Beispiel 1: Elementgruppe Schaukeln, Schwingen und Hangeln Niveaustufe D	
Note	Bewertungskriterien – Unterschwing (aus dem Stand in den Stand)
1	aktiver Schwungeinsatz, geschlossener Arm-Rumpf-Winkel, Hüfte über Stangenhöhe, Körper beim Griff lösen über Stangenhöhe, Bogenspannung in der Flugphase, sicherer Stand bei der Landung, exakte Haltung
2	wie oben nur mit leichten Haltungsfehlern
3	aktiver Schwungbeineinsatz, Arm-Rumpf-Winkel leicht geöffnet, Hüftweg mit Entfernung von der Stange, Körper bei Griff lösen in Stangenhöhe, Bogenspannung noch erkennbar, mittlere Haltungsfehler
4	erkennbarer Schwungeinsatz, Arm-Rumpf-Winkel < 60°, Hüfte unter Stangenhöhe, Körper ist beim Griff lösen unter Stangenhöhe, keine Bogenspannung in der Flugphase, unsichere Landung
5	fehlender Schwungeinsatz, Arm-Rumpf-Winkel < 60°, Hüfte weit unter Stangenhöhe, ebenfalls der Körper beim Griff lösen, fehlende Bogenspannung, grobe Landungsfehler, Haltungs-schwächen
6	Element in der Ausführung nicht erkennbar

Tabelle 75: Bewertung anhand von Bewertungskriterien, Beispiel Unterschwing, Niveaustufe D

Beispiel 2: Elementgruppe Rollen und Drehen Niveaustufe D	
Note	Bewertungskriterien – Handstützüberschlag seitwärts
1	Arm-Rumpf- und Beinrumpf-Winkel bei 180°, Grätschinkel über 90°, flüssiger Bewegungsablauf ohne Haltungsfehler, Körperspannung
2	wie oben, aber leichte Haltungsfehler
3	Arm-Rumpf-Winkel und Bein-Rumpf-Winkel unter 180°, fehlender Schulterstütz, Grätschwinkel bei 90°, Bewegungsfluss erkennbar, mittlere Haltungsfehler
4	leichter Arm-Rumpf- und Bein-Rumpf-Winkel, leicht gebeugte Arme, Grätschwinkel unter 90°, Beine leicht gehockt, gestörter Bewegungsfluss, mittlere bis grobe Haltungsfehler
5	geringer Arm-Rumpf- und Bein-Rumpf-Winkel, stark gebeugte Arme, Grätschwinkel weit unter 90°, Beine stark gehockt, gestörter Bewegungsfluss, grobe Haltungsfehler
6	Element nicht erkennbar

Tabelle 76: Bewertung anhand von Bewertungskriterien, Beispiel Handstützüberschlag seitwärts, Niveaustufe D

Beispiel 3: Elementgruppe Springen und Landen Niveaustufen D, E/F und G/H	
Note	Bewertungskriterien - Sprunghocke
1	Einsprung erfolgt über Schulterhöhe, offener Arm-Rumpf-Winkel, keine Schultervorlage beim Stütz, Abdruck deutliche Erhöhung der Flugbahn nach dem Abdruck in der 2. Flugphase, sichere Landung
2	waagerechter Einsprung, offener Arm-Rumpf-Winkel, keine Schultervorlage im Stütz, Abdruck mit erkennbarer Erhöhung der Flugbahn, sichere Landung
3	Einsprungwinkel unter der waagerechten (-30°), keine Schultervorlage im Stütz, Arm-Rumpf-Winkel nicht unter 60°, schwacher Abdruck ohne erkennbare Erhöhung der Flugbahn, leichte Standfehler, leichte bis mittlere Haltungsfehler
4	flacher Einsprung unter 30°, leichte Schultervorlage im Stütz, Abdruck erfolgt mit gebeugten Armen, deutliche Abflachung der 2. Flugphase, größere Standfehler, mittlere bis grobe Haltungsfehler
5	schwacher Absprung und flacher Einsprung, leichte Schultervorlage im Stütz, kaum Abdruck durch stark gebeugte Arme, starke Abflachung der 2. Flugphase, starke Haltungs- und Standfehler
6	Sprung auch mit Hilfen nicht geschafft

Tabelle 77: Bewertung anhand von Bewertungskriterien, Beispiel Sprunghocke, Niveaustufen D, E/F und G/H

Hinweis

- Die Sprunghocke als zu bewertendes Element kann als eine Leistungsbewertung auf den Niveaustufen D, E/F und G/H erfolgen.
- Die Differenzierung der unterschiedlichen Niveaustufen ergibt sich aus der Wahl des zu überspringenden Gerätes oder Hindernisses (Bock Niveaustufe D, Doppelbock Niveaustufen E/F und Kasten/Pferd lang Niveaustufen G/H).

Fachdidaktischer Kommentar und methodische Hinweise**Beispiel für die Relativierung eines nivellierten Technikleitbildes**

Beim Schwingen im Stütz am Barren genügt für den Schulbereich, wenn bei völlig gestrecktem Körper die Füße bis in Holmenhöhe gebracht werden. Dies gilt sowohl für Vor- als auch für Rückschwünge. Beurteilungskriterium ist der geöffnete Arm-Rumpfwinkel. Mit leistungssteigender Tendenz oder in den Wettkampfbereich ausstrahlender Ausführung müssten die Schwünge über Schulterhöhe bzw. bis in den Handstand geturnt werden, um dem wettkampforientierten Technikleitbild zu entsprechen.

6. Übungsverbindungen und Gesamtübungen

Übungsverbindungen und Gesamtübungen im Gerätturnen sollten nach einer 10-Punkte-Skala bewertet werden, wobei wie bei der Bewertung von Einzelübungen Technik- und Haltungsfehler differenziert und nach den Abstufungen kleine (leichte) und grobe Fehler zu registrieren sind. Dabei sollte ein Gesamteindruck in Form einer Bewertung nach der Notenskala vergleichend herangezogen werden. Nur im Vergleich beider Werte ist auch die unter pädagogischen Gesichtspunkten zu erfolgende Bewertung möglich. Deshalb ist der Notenskala gegenüber der Punktebewertung größeres Gewicht beizumessen.

Elementgruppen Schaukeln, Schwingen und Hangeln, Stützen und Klettern, Balancieren und Stehen, Rollen und Drehen	
Bewertungskriterien	
Note	
1	Die Übung wird fehlerfrei geturnt, wobei alle Elemente beherrscht und mit sinnvoll gewählten, harmonisch geturnten Übungsverbindungen selbstständig und in exakter Haltung dargeboten werden.
2	Die Übung wird in allen Elementen beherrscht und mit harmonisch geturnten Übungsverbindungen in selbstständiger Darbietungsweise mit leichten Haltungsfehlern geturnt.
3	Die Übung wird in allen Elementen mit leichten Technikfehlern beherrscht. Die Elemente werden in sinnvoller Verbindung mit mittleren Haltungsfehlern geturnt. Leichte Hilfen sind möglich.
4	Die Übung wird mit groben Fehlern und aktiver Hilfe geturnt. Die Übung bleibt als Ganzes erkennbar.
5	Die Übung wird mit groben Fehlern und starker Hilfe geturnt. Die Elemente sind wenig sinnvoll zusammengefügt.
6	Die Übung wird trotz aktiver Hilfe nicht geturnt.

Tabelle 78: Bewertungskriterien für Übungsverbindungen und Gesamtübungen in verschiedenen Elementgruppen

Empfohlene Bewertungsskala					
Note	1	2	3	4	5/6
Punkte: Geräteübung	10,0–9,0	8,9–7,5	7,4–6,0	5,9–2,0	≤1,9
Punkte: Mehrkampf	30,0–27,0	26,9–22,5	22,4–18,0	17,9–6,0	≤5,9

Tabelle 79: Empfehlung für eine Bewertungsskala für Übungsverbindungen und Gesamtübungen in verschiedenen Elementgruppen

Hinweise

- Dem Mehrkampf kann ein Vierkampf zugrunde liegen, wobei der niedrigste Wert von vier gestrichen werden kann. Somit ist auch ein Dreikampf möglich.

Alternative: Jedes Element erhält eine Note, die Übung wird mit einer Haltungsnote bewertet und aus beiden Teilnoten wird eine Gesamtnote gebildet.

- Für nicht geturnte Elemente wird folgender Punktabzug empfohlen:
 - nicht geturntes Element: 4 Punkte Abzug
 - mit Hilfestellung geturnt: 3 Punkte Abzug
 - grober Fehler: 2 Punkte Abzug
 - mittelschwerer Fehler: 1 Punkt Abzug
 - leichter Fehler: 0,5 Punkt Abzug
- Die Niveaustufen D, E/F und G/H können in Abhängigkeit von der Jahrgangsstufe als Bewertungsmaßstab zugrunde gelegt werden.

7. Bewertung nach den Bundesjugendspielen

Turnen an Geräten setzt sich aus einem Vierkampf zusammen. Grundlage ist der Bewertungsmodus (Grundpunkte, Ausführungspunkte etc.) der Bundesjugendspiele Gerätturnen.

Jungen	Mädchen
Sprung: 2 Versuche, der bessere wird gewertet	Sprung: 2 Versuche, der bessere wird gewertet
Boden	Boden
Reck	Reck/Stufenbarren
Barren	Schwebebalken

Die Übungen der Bundesjugendspiele Gerätturnen sind auf den folgenden Seiten zu finden: <https://www.bundesjugendspiele.de>

Hinweise zur Wertung

Die Wertung besteht aus der *Grundpunktzahl*, den *Gut- und Zusatzpunkten*. Die Grundpunktzahl ist die Schwierigkeitsstufe der Übung, z. B. Ü5 = 5 Punkte.

Frei gewählte Anfangs- und Endposen sowie zusätzliche Turnelemente sind zur Vervollkommnung der Übung (außer beim Sprung) erwünscht und können den Gesamteindruck verbessern. Eine so erweiterte Übung kann bei gleichzeitig gutem Turnen der einzelnen Turnelemente über Gutpunkte honoriert werden.

Es können bis zu drei Gutpunkte je Übung vergeben werden. Dafür sollten folgende Kriterien gelten:

- Grundpunktzahl erreicht Übung in Grobform noch gelungen (ausreichend)
- 1 Gutpunkt Übung mit Ausführungsfehlern gelungen (befriedigend)
- 2 Gutpunkte (erweiterte) Übung mit kleinen Mängeln gut gelungen (gut)
- 3 Gutpunkte erweiterte Übung fehlerlos geturnt (sehr gut).

Beim Sprung ist keine Übungserweiterung erwünscht. Technik, Flughöhe, Bewegungsdynamik und eine sichere, kontrollierte Landung sind unter anderem Kriterien für eine hohe Gutpunktzahl.

Für Abzüge oder Minuspunkte gelten die folgenden Kriterien:

- Wird ein Pflichtelement der ausgewählten Übungsstufe nicht gekonnt, d. h. nicht zum Gelingen gebracht oder mit Hilfe geturnt, so erfolgen entsprechend der Übungsstufe pro nicht gekonntem Element folgende Abzüge von der Grundpunktzahl:
 - 1 Punkt bei Ü 1 bis Ü 4
 - 2 Punkte bei Ü 5 bis Ü 7
- Das Verlassen des Gerätes während der Übung führt zum Abzug von 0,5 Punkten.
- Bei Misslingen einer Übung kann die Teilnehmerin / der Teilnehmer die gleiche Übung wiederholen oder eine andere Übung turnen (ein Versuch).
- Ein Ausgleichsschritt oder ein beidbeiniger Hüpfen in die Bewegungsrichtung gelten bei Abgängen nicht als Standfehler und führen auch nicht zu einem Punktabzug.

Die Benutzung eines festen Weichbodens für Landungen beim Sprung, bei Abgängen vom hohen Reck, vom oberen Holm des Stufenbarrens oder vom hohen Balken ist erlaubt. Die Geräthöhen beim Sprung dürfen nicht verringert werden.

Die Geräthöhen an den anderen Geräten richten sich (soweit nicht angegeben) nach dem Können der Teilnehmerinnen und Teilnehmer und werden nach dem Ermessen der Sportlehrkräfte festgelegt.

Der Brettabstand beim Sprung richtet sich nach dem Können der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Für An- bzw. Aufgänge sind, außer bei den Pflichtangängen am Reck/ Stufenbarren, Sprungbretter erlaubt.

8. Empfehlung zur Leistungsermittlung im Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden

„Das Bewegungsfeld umfasst mehr als die traditionelle Sportart Gerätturnen. Moderne, alternative und kooperative Bewegungsformen an Geräten erweitern das Angebot und ermöglichen den Schülerinnen und Schülern den Zugang zu Inhalten aus der eigenen Lebenswelt“ (MBS & SenBJW, 2015, S. 35). Bei der Bewertung im Parkour ergibt sich eine grundlegende Problematik. Sie liegt darin, dass Parkour im Grunde als wertungsfrei beschrieben wird (vgl. Rochhausen, 2010). Nachstehend werden einige Bewertungsmöglichkeiten beim Parkour genannt.

8.1 Motorisch-sportliche Leistungen

- Bewegungsqualität – Gestaltung von Bewegungen
- Indikatoren:
 - Idee und Gesamteindruck
 - Gestaltungsidee
 - Inspiration
 - Zusammenstellung der Moves und des Weges
 - Originalität
 - Ausführung
 - Kreativität
 - Ausdruck
 - Individualität im Stil
 - Rhythmus, Bewegungsfluss, fließende Übergänge
 - Schwierigkeit
 - Vielfalt der Moves
 - Schwierigkeit der Überwindungen, dem Können angepasste Schwierigkeit

8.2 Theoretisches Wissen

Fachbezogene Kompetenzen wie Reflektieren und Urteilen und Interagieren

Mithilfe eines Bewertungsbogens können Schülerinnen und Schüler ihre individuellen Lösungswege und Bewegungskombinationen gegenseitig einschätzen, auch Lehrkräften kann der Bogen bei der Bewertung der Schülerleistungen helfen. Das Bewertungsblatt kann für die Bereiche Sicherheit (siehe Tabelle 80), Flüssigkeit und Eleganz (siehe Tabelle 81) als auch für den Schwierigkeitsgrad der Bewegungen (siehe Tabelle 82) genutzt werden. Das Bewertungsblatt (Tabelle 83) für den Gebrauch im Unterricht ist im → *Anhang Tabelle I* enthalten.

Sicherheit	
Die Schülerin oder der Schüler achtet stets auf die Sicherheit der eigenen Bewegungen. Die Schülerin oder der Schüler passt den Schwierigkeitsgrad dem eigenen Können an und hat jederzeit Kontrolle über die Bewegungen.	
Bewertungskriterien	
Punkte	
5	alle Bewegungen gelingen kontrolliert und ohne Sturz
4	nur kleine Unsicherheiten erkennbar; Bewegungen sind nicht zu jedem Zeitpunkt unter voller Kontrolle
3	einige Unsicherheiten erkennbar; einige unkontrollierte Bewegungen
2	Bewegungsausführung häufig unsicher; viele Bewegungen werden unkontrolliert ausgeführt
1	Bewegungsausführung sehr unsicher; viele Bewegungen unter Sturzgefahr
0	auf Sicherheit wird nicht geachtet; Sturzgefahr extrem hoch

Tabelle 80: Bewertungskriterien im Parkour zum Thema Sicherheit (© SPIEGLER, S. 2012, S. 56 ff.)

Flüssigkeit/Eleganz	
Die Schülerin oder der Schüler bewältigt den Parkour sehr flüssig, d. h., der Bewegungsfluss wird nicht unterbrochen. Es ist stets eine Vorwärtsbewegung erkennbar. Die Bewegungen sehen zu jeder Zeit elegant und flüssig aus.	
Bewertungskriterien	
Punkte	
5	Bewegungen werden zügig, ohne deutlich sichtbare Unterbrechung des Bewegungsflusses ausgeführt; die Bewegungen sehen sehr elegant aus
4	wenige kleinere Unterbrechungen im Bewegungsfluss; die Bewegungen sind überwiegend elegant mit kleineren Mängeln
3	Bewegungsfluss an einigen Stellen nicht durchgängig und zögerlich; Bewegungen sind mit einigen Mängeln elegant
2	Bewegungsfluss oftmals zögerlich oder unterbrochen; Bewegungen sind kaum elegant
1	Bewegungsfluss sehr zögerlich; Bewegungen sind nicht elegant
0	Bewegungsfluss nicht erkennbar; Pausen zwischen den einzelnen Elementen; Bewegungen sind nicht elegant

Tabelle 81: Bewertungskriterien im Parkour zum Thema Flüssigkeit und Eleganz (© SPIEGLER, S. 2012, S. 56 ff.)

Schwierigkeitsgrad der Bewegungen	
Die Schülerin oder der Schüler zeigt an den Stationen unterschiedliche Parkourtechniken. Schwierige Bewegungen werden in den persönlichen Single-Run integriert (z. B. Saut de Bras über den Kasten).	
Bewertungskriterien	
Punkte	
5	an jeder Station werden unterschiedliche Parkourtechniken ausgeführt; schwierige Bewegungen werden integriert (z. B. Saut de Bras).
4	an jeder Station werden unterschiedliche Parkourtechniken ausgeführt; die Schwierigkeit der Bewegungen ist angemessen (z. B. Tic Tac ohne Handauflage)
3	einige Parkourtechniken wiederholen sich; einige Bewegungen werden mit Unterstützung bewältigt (z. B. Tic Tac mit Handauflage auf dem Kasten)
2	wenige Parkourtechniken werden gezeigt; bei vielen Bewegungen wird der Schwierigkeitsgrad verringert (z. B. Saut de Chat durch Kastengasse)
1	nur wenige einfache Techniken werden gezeigt; die Bewegungen sind dem Könnensstand nur bedingt angemessen.
0	Parkour wird ohne spezielle Techniken überwunden; die Bewegungen sind dem Könnensstand nicht angemessen

Tabelle 82: Bewertungskriterien im Parkour zum Thema Schwierigkeitsgrad der Bewegungen (© SPIEGLER, S. 2012, S. 56 ff.)

Bewertungsblatt für Lehrerinnen und Lehrer, Schülerinnen und Schüler				
Name	Sicherheit	Flüssigkeit/Eleganz	Schwierigkeit	Gesamt
<i>Maxie Musterfrau</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>11 von 15 Punkten</i>
Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5
15 Punkte	14–12 Punkte	11–9 Punkte	8–7 Punkte	6–3 Punkte

Tabelle 83: Bewertungsblatt für die Bereiche Sicherheit, Flüssigkeit/Eleganz und Schwierigkeitsgrad

D4

KÄMPFEN
NACH REGELN



Steffen Hanke

Das Bewegungsfeld Kämpfen nach Regeln eröffnet den Sportlehrkräften vielfältige Möglichkeiten der Umsetzung. Daher sind die hier aufgeführten Bewertungsaufgaben und -tabellen als Vorschlag zu betrachten, die den Fachkonferenzen und Lehrkräften als Beispiele und Ideengeber dienen sollen.

Entsprechend dem Rahmenlehrplan (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 27) wurden die Vorschläge zur Leistungsbewertung an den Standards der Niveaustufen entsprechend den Kompetenzbereichen Fallen und Kämpfen ausgerichtet. In Vorbereitung auf ein angemessenes technisch-taktisches Verhalten während des Kämpfens um Körperpositionen am Boden und im Stand werden im Verlauf dieses Abschnitt mögliche Bewertungsaufgaben mit Bewertungsvorschlägen zu Bewegungsaufgaben vorgestellt, die die Qualität des Kämpfens am Boden und im Stand deutlich steigern sollen, indem die Schülerinnen und Schüler nicht Bewegungen nachahmen, sondern das sportliche Handeln reflektiert und bewusst umsetzen.

Neben den bewegungsfeldspezifischen Kompetenzen bietet das Bewegungsfeld Kämpfen nach Regeln besonders im bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereich Interagieren vielfältige Möglichkeiten der Bewertung, da die ständige Interaktion mit der Partnerin oder dem Partner unabdingbar für einen optimalen Lernerfolg ist, die Kooperation mit und die Rücksichtnahme auf die Partnerin oder den Partner während des Übungsprozesses wesentlich zu einem angstfreien Übungsprozess beiträgt sowie bei Formen des Kräftemessens die stetige Einhaltung von vereinbarten Regeln für die psychische und physische Unversehrtheit unverzichtbar sind. Dahingehend wird an dieser Stelle jedoch auf den bewegungsfeldübergreifenden Teil dieser Handreichung verwiesen (vgl. Kapitel C).

Für den Bereich Fitness, der im Rahmenlehrplan den jeweils einzelnen Bewegungsfeldern zugeordnet ist, wurde ebenfalls ein Bewertungsvorschlag erarbeitet, der innerhalb der Unterrichtsreihe für die Verbesserung der konditionellen Fähigkeiten mit zweikampfspezifischer Aufgabenstellung kontinuierlich vorbereitet und auch umgesetzt werden sollte.

Für das Bewegungsfeld Kämpfen nach Regeln ergibt sich folgender Bewertungsvorschlag mit je einer Note für die folgenden Bereiche:

- Fallen
- Bewegungsaufgabe technisch-taktisch (mit kognitiv-reflexivem Anteil)
- Kämpfen
- Fitness
- Benotung für die bewegungsfeldübergreifenden Standards

1. Fallen

Die Bewertungsmatrix des Fallens ermöglicht eine individuelle Benotung in den einzelnen Niveaustufen entsprechend dem Leistungsniveau der Schülerinnen und Schüler.

Die Matrix ist in zwei Berechnungsabschnitte eingeteilt: die *Punktesummierung* der grundlegenden technischen Merkmale (gestreckter Arm, Kontrolle des Kopfes, deutliches Ausatmen) sowie den *Ausgangswert des Höhenniveaus*, der von 2 Punkten (Strecksitz) bis 14 Punkte (Stand bzw. Übungskampf) entsprechend der Ausgangsposition eine konstante Größe darstellt. Um risikobereiten Schülerinnen und Schülern mit dem Blick auf eine möglichst hohe Punktzahl zuvorkommen, sollte die Lehrkraft rechtzeitig darauf hinweisen, dass die grundlegende Anforderung für eine ausreichende Leistung immer ein sicheres und *kontrolliertes Fallen* ist. Sollte dieses im Allgemeinen nicht gewährleistet sein, kann die gezeigte Leistung nicht mit ausreichend bewertet werden.

Nachdem der Ausgangswert des Höhenniveaus bestimmt wurde, werden die einzelnen technischen Merkmale mit maximal 3 Punkten bewertet (Tabelle 85). Eine Bewertung mit halben Punkten ist ebenfalls möglich. Innerhalb der Bewertungen sind rechte und linke Fallausführung gleichwertig zu berücksichtigen.

Im zweiten Berechnungsabschnitt, der Punktemultiplikation, wird die erreichte Zwischensumme mit dem Faktor der Falldynamik (maximal 1,5) multipliziert.

Faktor Falldynamik

- 0,5: zögernde und langsame/ängstliche Ausführung
- 1,0: flüssige und normale Fallgeschwindigkeit
- 1,5: überaus entschlossene und dynamische Fallübung

Bei großen Unterschieden zwischen der rechten und linken Seite sollte ein Mittelwert verwendet werden.

Entsprechend den Niveaustufen berücksichtigt die Matrix ebenfalls das Einwirken einer Partnerin oder eines Partners (maximal Faktor 2) bzw. die freie Anwendung mit einer Partnerin oder einem Partner (maximal Faktor 3). Beide genannten Faktoren werden bei Aktionen einer bzw. eines entschlossen agierenden Partnerin oder Partners mit normaler Ausführungsgeschwindigkeit vergeben. Sollten die Partnerinnen oder Partner ersichtlich die geforderte Krafteinwirkung vermeiden, Zeichen zur Seitenwahl geben oder eine verlangsamte Ausführungsgeschwindigkeit provozieren, können die Faktoren je nach Ausmaß um halbe oder ganze Punkte reduziert werden sowie sich ebenfalls negativ auf die Falldynamik auswirken.

Somit wird das Zwischenprodukt aus Zwischensumme und Faktor der Falldynamik mit dem Faktor der Partnereinwirkung multipliziert und ergibt die Punktzahl, die entsprechend Tabelle 85, zur Note führt.

**Eine adäquate Aufgabe ergibt sich aus der Niveaustufenübersicht und der Bewertungsmatrix
(Vorlage für den Unterricht siehe → Anhang Tabelle m)**

Ausgangs- level	Summe					Faktoren			max. Punkte
	Ausgangsposition	Streckung Arm r/l	Sicherheit Kopf	Bewusstes Ausatmen	Punkte max.	Falldynamik	Einwirkung der Partnerin oder des Partners	Freie Anwendung	
Streckensitz	2	3	3	3	11	1,5	---	---	17
Hocke	6	3	3	3	15	1,5	2	---	45
Hockstand	10	3	3	3	19	1,5	2	---	57
Stand	14	3	3	3	23	1,5	2	---	69
Rodeo	10	3	3	3	19	1,5	---	3	86
Übungskampf	14	3	3	3	23	1,5	---	3	104

Tabelle 84: Bewertungsmatrix Fallen

	Niveaustufen							
	A	B	C	D	E	F	G	H
Punkte 100 %	23	29	35	45	57	69	86	104
Noten								
1	22	28	34	43	55	66	83	100
2	18	23	28	36	46	55	69	83
3	14	17	21	27	34	41	52	63
4	10	13	16	20	26	31	39	47
5	4	5	6	7	9	11	14	17

Tabelle 85: Bewertungstabelle Fallen


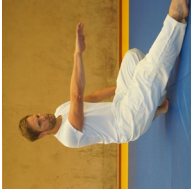

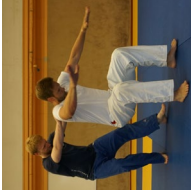

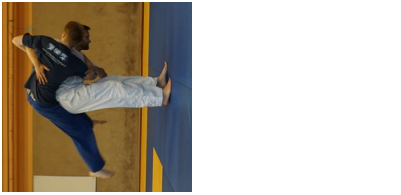
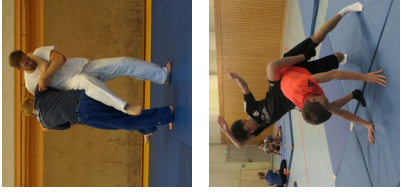
Niveaustufenübersicht des Fallens							
A	B	C	D	E	F	G	H
aus dem Streck-sitz sicher fallen	aus dem Knie-/Hockstand sicher fallen	aus dem Stand sicher fallen	nach Einwirkung der Partnerin oder des Partners sicher und kontrolliert fallen	nach Einwirkung der Partnerin oder des Partners aus unterschiedlichen Ausgangslagen sicher und kontrolliert fallen	nach dynamischer/kämpferischer Auseinandersetzung mit der Partnerin oder dem Partner sicher und kontrolliert fallen		
							
Arm lang! Kopf hoch! Ausatmen!		Zusätzlich: Nicht das Gesäß als Puffer nehmen, um dann langsamer mit dem Rest des Körpers zu fallen.	Die Dynamik des Zugs muss entsprechend des Lernstandes angepasst werden – bei wechselnden Partnerinnen oder Partnern jeweils herantasten.	Die Wurfynamik ist abhängig von der Fallhöhe, der Wurfgeschwindigkeit und der Hilfestellung der Partnerin oder des Partners – diese Faktoren müssen ebenfalls hinsichtlich des Lernstandes der bzw. des Fallenden berücksichtigt werden.	Trotz eines Gegeneinanders miteinander fallen: Die oder der Werfende gibt der bzw. dem Fallenden wenn möglich immer Hilfestellung.		

Tabelle 86: Niveaustufenübersicht Fallens

2. Technisch-taktisches Verhalten

Festhalten einer Partnerin oder eines Partners in der Rückenlage

Eine Bewertung kann durch die Demonstration, Erläuterung und Feststellung der Praxistauglichkeit der zuvor durch die Schülerinnen und Schüler selbst entwickelten Festhalteformen auf Grundlage der vier Festhalteprinzipien (Blockieren der Drehachsen, optimale Belastung der Partnerin oder des Partners, Blockieren von Extremitäten und Nutzen von Unterstützungsflächen) erfolgen. Dazu sollen von den Schülerinnen und Schülern zwei selbst gewählte Varianten erläutert werden, die jeweils aus unterschiedlichen Positionen zur Partnerin oder zum Partner gehalten werden. Möglich wären folgende Positionen:

- das Festhalten von der Seite
- das Festhalten von der Kopfseite
- das Festhalten aus der Oberlage/Reitsitz

Die Auswahl der zu erläuternden Prinzipien (am Beispiel der demonstrierten Festhaltevariante) trifft die Lehrkraft oder kann auch per Zufallsprinzip erfolgen. Aufgrund von möglichen persönlichen Befindlichkeiten der Schülerinnen und Schüler sollten diese die Positionen zur Partnerin oder zum Partner frei wählen dürfen.

Weitere Erläuterungen finden Sie in der LISUM-Handreichung (2020) zu diesem Bewegungsfeld.

Die Bewertungskategorien und entsprechenden Punktwertungen entnehmen Sie bitte der Bewertungsmatrix Tabelle 87 mit den dazugehörigen Erklärungen.

Eine altersangemessene Differenzierung kann über die Anzahl der zu demonstrierenden Festhalteprinzipien erfolgen.



Abbildung 26: Festhalten in der Rückenlage, Teil 1:



Abbildung 27: Festhalten in der Rückenlage, Teil 2

Aufgabe

Erarbeite gemeinsam mit deiner Partnerin oder deinem Partner zwei eigene Festhalteformen, mithilfe derer ein Gegenüber in der Rückenlage gehalten werden kann.

- Beide Festhalteformen sind jeweils in einer anderen Position zur Partnerin oder zum Partner.
- Je Festhalteform sind mindestens 2 (3) Prinzipien deutlich erkennbar (die ggf. auch erläutert werden können).
- Mithilfe einer Festhalteform gelingt es dir, eine gleich starke Partnerin oder einen gleichstarken Partner, die bzw. der sich in die Bauchlage drehen möchte, mindestens 10 Sekunden lang in der Rückenlage festzuhalten. (Bezug zum Teilbereich Kämpfen)

Name	Demonstration				Erläuterung		Anwendung		Punkte
	Drehachsen	Belastung	Unterstützungsflächen	Extremitäten	Prinzip I	Prinzip II	Zeit	Punkte	
	Variante I								
	Variante II								
	Variante I								
	Variante II								
	Variante I								
	Variante II								
	Variante I								
	Variante II								
	Variante I								
	Variante II								
Note	Σ 20	Σ 40							
1	P. 19,0	P. 38,5	2 Punkte – Prinzip sehr deutlich erkennbar: 1 Punkt – Prinzip erkennbar: 0 Punkte – Prinzip nicht erkennbar: Je Variante: max. 4 x 2 Punkte						
2	P. 16,0	P. 32,0	2 Punkte – Prinzip deutlich in der Umsetzung gezeigt und im Zusammenhang erklärt 1 Punkt – Prinzip in der Umsetzung gezeigt oder Prinzip im Zusammenhang erklärt Je Variante: max. 2 x 2 Punkte						
3	P. 12,0	P. 24,0	Hält die Partnerin oder den Partner gegen dessen Widerstand fixiert: 8 Punkte – 15 sec. 6 Punkte – 10 sec. 4 Punkte – 05 sec. 2 Punkte – 03 sec. 1 Punkt – 01 sec.						
4	P. 09,0	P. 18,0							
5	P. 03,0	P. 06,5							

Tabelle 87: Bewertungsmatrix Festhalten einer Partnerin oder eines Partners am Boden

Umdrehen der Partnerin oder des Partners aus der Bankposition / Bauchlage in die Rückenlage

Entsprechend der folgenden Bewertungsmatrix basiert die Benotung auf drei Teilgebieten. Die Demonstration des Umdrehens basiert auf den technischen Schwerpunkten, wobei hier

- der Ansatz des Umdrehers (Position zur Partnerin oder zum Partner, Wahl der Kontaktpunkte / des Griffs),
- das Stören der gegnerischen Kraft (neutralisieren von Gegenkräften, verkleinern der Unterstützungsfläche) und
- der zielgerichtete und effiziente Einsatz der Kraft (wurde sofern möglich das eigene Körpergewicht genutzt, um Kraft zu erzeugen, und nicht nur die oberen Extremitäten? War die Richtung der aufgebrauchten Kraft zweckmäßig, ohne dass die Partnerin oder der Partner dieser etwas entgegensetzen konnte?)

berücksichtigt und in den unten genannten Abstufungen (Tabelle 88) bewertet werden.

Kognitiv sollen die Schülerinnen und Schüler das Funktionsprinzip der demonstrierten Umdreher anhand der genannten Schwerpunkte altersadäquat erläutern.

Der Praxisbezug sieht eine kurze Handlungskette vor. Sobald die Partnerin oder der Partner in die Rückenlage gedreht wurde, ist diese bzw. dieser bestrebt, schnellstmöglich wieder in die Bauchlage zurückzukehren. Ziel des Agierenden ist es, das zu unterbinden und die Partnerin oder den Partner sofort in der Rückenlage zu fixieren.

Dieses Anwendungsbeispiel ist jedoch zuvor in den Unterrichtseinheiten zu üben und sollte den Schülerinnen und Schülern als Bewertungsanforderung frühzeitig mitgeteilt werden (Transparenz der Bewertung).



Abbildung 28: Umdrehen der Partnerin oder des Partners aus der Bankposition/Bauchlage in die Rückenlage, Teil 1



Abbildung 29: Umdrehen der Partnerin oder des Partners aus der Bankposition/Bauchlage in die Rückenlage, Teil 2

Aufgabe

Demonstriere eine (zwei) Möglichkeit(en), deine Partnerin oder deinen Partner aus der Bankposition/Bauchlage in die Rückenlage zu drehen (erläutere dabei dein Vorgehen) und halte sie bzw. ihn anschließend dort fest.

Drehe deine Partnerin oder deinen Partner auch gegen deren bzw. dessen Widerstand (Partnerin oder Partner darf nicht agieren, nur durch Körperspannung, Vergrößerung der Unterstützungsflächen und Gewichtsverlagerung das Umdrehen verhindern) in die Rückenlage. (Bezug zum Teilbereich Kämpfen)

Name	Demonstration				Erläuterung		Punkte
	Griffansatz	Störung mögl. Gegenkräfte/Unterstützungsfläche	Korrektur Kraffeinsatz	Nachsetzen	Erläuterung der Variante		
				Zeit	Punkte		
Variante I							
Variante II							
Gesamtpunktzahl							
Variante I							
Variante II							
Gesamtpunktzahl							
Variante I							
Variante II							
Gesamtpunktzahl							
Note	Σ max. 12 P.	Σ max. 24 P.			Gegen deren bzw. dessen Widerstand kann die Partnerin oder der Partner für:		max. 12 Punkte je Variante
1	11,5	23,0			3 Punkte – Prinzipien deutlich in der Umsetzung gezeigt und im Zusammenhang erklärt		
2	09,5	19,0			2 Punkte – Prinzipien deutlich gezeigt und im Ansatz erklärt bzw. Prinzip im Ansatz gezeigt und im Zusammenhang erklärt		
3	07,0	14,5			1 Punkt – Prinzipien in der Umsetzung gezeigt oder Prinzipien im Zusammenhang erklärt		
4	05,5	11,0					
5	02,0	04,0					

Tabelle 88: Bewertungsmatrix zum Umdrehen der Partnerin oder des Partners aus der Bankposition/Bauchlage in die Rückenlage

3. Kämpfen

Das Kämpfen ist neben dem Fallen die zentrale Kompetenz des Bewegungsfeldes und daher auch namensgebend. Die im Rahmenlehrplan formulierten Standards innerhalb der Niveaustufen (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 27) dienen der Sicherung des Lernfortschritts und der Lernziele.

Der hier aufgeführte Bewertungsvorschlag lässt der Lehrkraft aufgrund des modularen Systems die Freiheit, die Bewertung entsprechend ihres Unterrichtsschwerpunktes und der Lerngruppe auszulegen und zu akzentuieren. Sollte z. B. während der Unterrichtsreihe die Ausprägung des Interagierens im Vordergrund gestanden haben, so könnte das Modul *Fairness/Einhalten der Regeln* sowie das Erweiterungsmodul *Reflexion* doppelt in die Bewertung einbezogen werden.

Die Module *technisch-taktische Fertigkeiten*, *Motivation/Durchhaltewille* und *Fairness/Einhaltung der Regeln* sind als die elementaren Bausteine zu sehen, die ab der Niveaustufe D obligatorisch sein sollten, da ab diesem Leistungsstand die technisch-taktischen Fertigkeiten einen festen Bestandteil des Standards bilden. Für ein besseres Verständnis muss darauf hingewiesen werden, dass dieses Modul nicht verlangt, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Aktionen immer mit Erfolg abschließen müssen. Vielmehr kann auch die volle Punktzahl gegeben werden, wenn die Schülerinnen und Schüler stets ernsthaft und mit Einsatz die erlernten und erarbeiteten Lösungsmöglichkeiten ansetzen, auch wenn diese gegen den Widerstand der Partnerin oder des Partners dann nicht zum Erfolg führen.

Die weiteren Module *Zeit-Punkt* und *Reflexion* können zusätzlich mit in die Bewertung integriert werden. Der Hintergrund der Zeit-Punkte ist es, sich gegen eine gleichwertige Partnerin oder einen gleichwertigen Partner in einer durch die Lehrkraft vorgegebenen Situation durchzusetzen. Vorschläge zu diesen Situationen sind in der Bewertungsmatrix zu finden.

Das zweite Erweiterungsmodul *Reflexion* gibt der Lehrkraft die Möglichkeit, der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenz Reflektieren und Urteilen speziell innerhalb des Themenkomplexes gerecht zu werden und diese allgemein mit in die Leistungsbewertung mit einfließen zu lassen.

Die Reflexion und Beurteilung können sich auf alle Bereiche des gezeigten Verhaltens während der Leistungsüberprüfung beziehen und sollten nicht nur entsprechend des Schwerpunkts der Unterrichtsreihe das technisch-taktische Verhalten beinhalten. Besonders das Verhalten zwischen den Partnerinnen und den Partnern bzw. Regeleinhalten sollten hier bei Klassen mit Verhaltensauffälligkeiten thematisiert und durch die Schülerinnen und Schüler reflektiert und beurteilt werden. Weiterhin kann auch das eigene Verhalten (z. B. die Anstrengungsbereitschaft) thematisiert und für bestimmte Situationen eine Lösung besprochen werden.

Aufgaben ergeben sich aus den unterschiedlichsten Übungs- und Spielformen, die mit diesem Vorgehen jeweils bewertet werden können (LISUM, 2020, i. Vorb.).

Technisch-taktische Fertigkeiten	Motivation / Durchhaltewille	Fairness / Einhaltung Regeln	Zeit-Punkte	Reflexion / Beurteilung Problemstellung																		
<p>5 Punkte: erlernte Techniken und Prinzipien, sowie eigene Lösungsansätze werden fast immer richtig und konsequent in Offensive UND Verteidigung an- und umgesetzt</p> <p>4 Punkte: erlernte Techniken und Prinzipien werden fast immer richtig in Offensive UND Verteidigung an- und umgesetzt</p> <p>3 Punkte: erlernte Techniken und Prinzipien werden zum Teil unsauber unter vermehrtem Kräfteinsatz in Offensive UND Verteidigung umzusetzen versucht</p> <p>2 Punkte: erlernte Techniken und Prinzipien werden nur ansatzweise in Offensive UND Verteidigung umzusetzen versucht</p> <p>1 Punkt: erlernte Techniken und Prinzipien werden nur vereinzelt und ansatzweise in Offensive ODER Verteidigung umzusetzen versucht</p>	<p>5 Punkte: Schülerin oder Schüler ist über die gesamte Dauer des Kampfes in Offensive UND Defensive äußerst aktiv</p> <p>4 Punkte: Schülerin oder Schüler ist über die gesamte Dauer des Kampfes in Offensive UND Defensive aktiv</p> <p>3 Punkte: Schülerin oder Schüler ist während des Kampfes in Offensive UND Defensive überwiegend aktiv</p> <p>2 Punkte: Schülerin oder Schüler bemüht zu agieren, gibt jedoch in der Defensive ihre oder seine Handlung zu schnell auf</p> <p>1 Punkt: Schülerin oder Schüler ist während des Kampfes nur selten aktiv und zeigt sich in der Defensive hauptsächlich aufgebend</p>	<p>5 Punkte: festgelegte Regeln wurden immer eingehalten und akzeptiert, auf die Partnerin oder den Partner wurde immer Rücksicht genommen</p> <p>4 Punkte: festgelegte Regeln wurden fast immer eingehalten und nicht böswillig verletzt, auf die Partnerin oder den Partner wurde überwiegend Rücksicht genommen</p> <p>3 Punkte: festgelegte Regeln wurden fast immer eingehalten und nicht böswillig verletzt, der eigene Vorteil/Sieg stand gegenüber dem Befinden der Partnerin oder des Partners im Vordergrund</p> <p>2 Punkte: trotz Hinweise wurde wiederholt gegen Regeln verstoßen, wenn auch nicht böswillig, der eigene Vorteil stand dem Befinden der Partnerin oder des Partners voran</p> <p>1 Punkt: festgelegte Regeln wurden wiederholt absichtlich – ohne Gefährdung anderer – missachtet</p>	<p>Aufgaben, die zum Ziel haben, sich z. B. aus einer bestimmten Körperposition zu befreien, sich daraus zu wehren oder diese gegen den Widerstand der Partnerin bzw. des Partners zu halten.</p> <p>Beispiele.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Festhalten in der Rückenlage ▪ Befreiung aus der Festhalte ▪ Halten der Bankposition/Bauchlage ▪ Umdrehen des Partners aus der Bankposition/Bauchlage <table border="1"> <thead> <tr> <th>Punkte</th> <th>Defensive in sec.</th> <th>Offensive in sec</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>05</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>15</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>20</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>25</td> <td>05</td> </tr> </tbody> </table>	Punkte	Defensive in sec.	Offensive in sec	1	05	25	2	10	20	3	15	15	4	20	10	5	25	05	<p>Ein Bewegungsproblem ...</p> <p>5 Punkte: ... kann, unter Einbeziehung spezifischer Termini, genau beschrieben und die Lösung nachvollziehbar in einem Zusammenhang vollständig erläutert werden</p> <p>4 Punkte: ... kann, mit leichten sprachlichen Abstrichen, treffend beschrieben und die Lösung nachvollziehbar und nahezu vollständig erklärt werden</p> <p>3 Punkte: ... kann mit sprachlichen und fachlichen Abstrichen nachvollziehbar beschrieben und die Lösung verständlich aber mit leichten Mängeln erklärt werden</p> <p>2 Punkte: ... kann benannt und in Ansätzen beschrieben und die Lösung mit deutlichen Mängeln, noch nachvollziehbar erklärt werden</p> <p>1 Punkt: ... kann nur benannt und die Lösung nur ansatzweise besprochen werden</p>
Punkte	Defensive in sec.	Offensive in sec																				
1	05	25																				
2	10	20																				
3	15	15																				
4	20	10																				
5	25	05																				

Name	Technisch-taktische Fertigkeiten	Motivation / Durchhaltewille	Fairness / Einhaltung Regeln	Zeit-Punkte	Reflexion / Beurteilung Problemstellung	Summe-Punkte

Tabelle 89: Bewertungsmatrix Kämpfen, Teil 1

Summe der Module (inkl. ggf. Doppelwertigkeit)							
	2	3	4	5	6	7	8
Punkte 100 %	10	15	20	25	30	35	40
Note							
1	09,5	14,5	19,0	24,0	29,0	33,5	38,5
2	08,0	12,0	16,0	20,0	24,0	28,0	32,0
3	06,0	09,0	12,0	15,0	18,0	21,0	24,0
4	04,5	07,0	09,0	11,5	13,5	16,0	18,0
5	01,5	02,5	03,0	04,0	04,0	05,5	06,5

Tabelle 90: Bewertungsmatrix Kämpfen, Teil 2

Niveaustufenübersicht Kämpfen							
A	B	C	D	E	F	G	H
die Partnerin oder den Partner gezielt aus dem Gleichgewicht bringen	am Boden spielerisch um Gegenstände, Körperpositionen und Raum kämpfen (erobern, einnehmen bzw. verteidigen)	im Stand und am Boden spielerisch um Gegenstände, Körperpositionen und Raum kämpfen (erobern, einnehmen bzw. verteidigen)	Kraft und Techniken gezielt zum Festhalten der Partnerin oder des Partners und Stören ihres oder seines Gleichgewichts einsetzen; gemeinsam erarbeitete Lösungsansätze zum Erobern, Einnehmen bzw. Verteidigen von Gegenständen, Körperpositionen und Raum im Stand und am Boden umsetzen	selbstständig erarbeitete Lösungsansätze zum Erobern, Einnehmen bzw. Verteidigen von Gegenständen, Körperpositionen und Raum im Stand und am Boden umsetzen	selbstständig erarbeitete Lösungsansätze zum Erobern, Einnehmen bzw. Verteidigen von Gegenständen, Körperpositionen und Raum im Stand und am Boden umsetzen	reguliert unter Verwendung unterschiedlicher Lösungsansätze am Boden und im Stand kämpfen, unter Verwendung selbstgewählter Handlungsketten die körperliche Kontrolle über die Partnerin oder den Partner, bei dosiertem Widerstand, erlangen	

Die Schülerinnen und Schüler setzen ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zielgerichtet und kontrolliert ein.

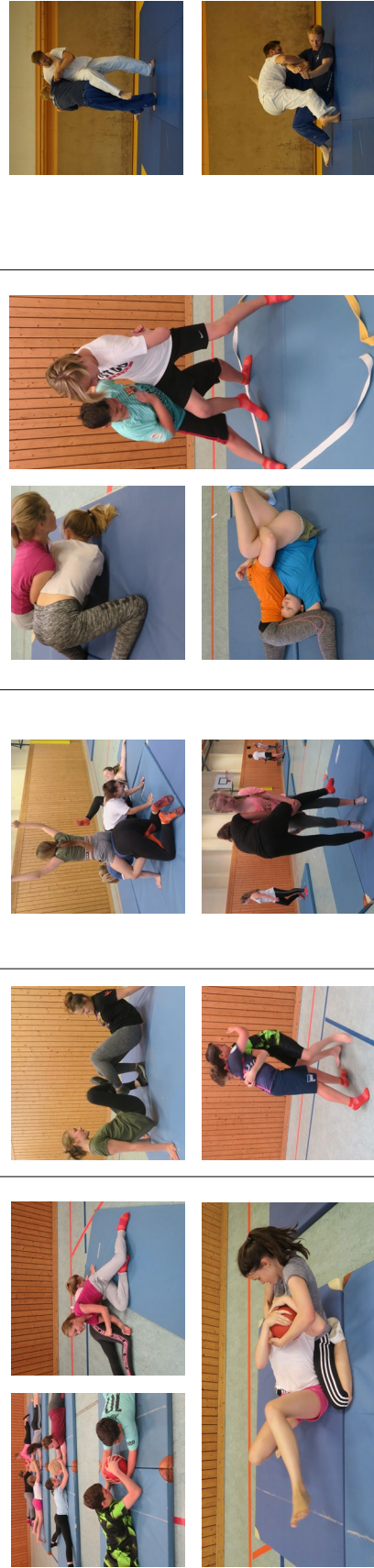


Tabelle 91: Niveaustufenübersicht Kämpfen

4. Fitness Kämpfen

Während dieser Möglichkeit der Leistungsbewertung steht alleinig die Leistung hinsichtlich der konditionellen Belastung und Anstrengungsbereitschaft der Schülerinnen und Schüler im Vordergrund. Bewertungsrelevant sind daher nur zwei unterschiedlich gewichtete Aspekte: Motivation/Durchhaltewillen und Fairness/Einhaltung der Regeln. Entsprechend der Niveaustufe wird die Anzahl der zu kämpfenden Runden jeweils erhöht, sodass mit zunehmendem Alter eine entsprechend steigende Leistung erbracht werden muss. Die Bewertung von Motivation/Durchhaltewillen erfolgt mit maximal drei Punkten (Abstufung siehe Bewertungsmatrix), die Bewertung von Fairness/Einhaltung der Regeln mit einem Punkt – entweder wurden die vereinbarten Regeln über die Runde hinweg eingehalten und es wurde fair gekämpft oder nicht.

Die Durchführung des Kampfes kann vor dem Hintergrund der Leistungsfähigkeit der Lerngruppen, auf verschiedene Weisen organisiert werden. Als Dauer- und als Intervallbelastung mit jeweils gleichem oder wechselnden Partnerinnen und Partnern.

Jede der vier Methoden hat ihre Legitimität. Während bei der Dauermethode mit gleicher Partnerin oder gleichem Partner die Aktivität von Runde zu Runde abnimmt, wird durch einen Partnerwechsel die Intensität erhöht und die bzw. der zu Bewertende zu mehr Aktivität angehalten.

Als Richtungszeit sollten hier für eine Runde 45–90 Sekunden dienen.

Die Intervallmethode lässt den Kämpfenden kurze regenerative Phasen. Daraus resultiert, dass jeweils zum Rundenbeginn die Aktivität der beiden Kämpfenden erhöht wird und somit die Intensität steigt.

Wird die Intervallmethode mit wechselnden Partnerinnen oder Partnern durchgeführt, profitiert die oder der zu Bewertende durch die kurzen Pausen.

Empfehlenswert für die Intervallmethode ist eine Belastungszeit zwischen 45–90 Sekunden und 10–30 Sekunden Pause.

Hinsichtlich der Intensität der Belastung lässt sich folgende Rangfolge festlegen:

1. Intervallmethode mit gleicher Partnerin oder gleichem Partner
2. Dauermethode mit gleicher Partnerin oder gleichem Partner
3. Intervallmethode mit wechselnder Partnerin oder wechselndem Partner
4. Dauermethode mit wechselnder Partnerin oder wechselndem Partner

Name, Vorname	Motivation / Durchhaltewille	Fairness / Einhaltung der Regeln	Summe Punkte
Runde 1			
Runde 2			
Runde 3			
Runde 4			
Runde 5			
Runde 6			
	<p>3 Punkte: Schülerin oder Schüler ist die komplette Runde deutlich aktiv und arbeitet kontinuierlich und zielgerichtet in Offensive und Defensive</p> <p>2 Punkte: Schülerin oder Schüler ist die überwiegende Zeit der Runde deutlich aktiv und arbeitet zielgerichtet in Offensive und Defensive</p> <p>1 Punkt: Schülerin oder Schüler ist ca. die Hälfte der Runde aktiv und arbeitet punktuell in Offensive und Defensive <i>oder</i> kontinuierlich ohne erkennbaren Willen zur Durchsetzung</p>	<p>1 Punkt: Schülerin oder Schüler verhält sich während der Runde komplett fair und hält die vereinbarten Regeln immer ein</p>	

Tabelle 92: Bewertungsmatrix Fitness-Kämpfen, Teil 1

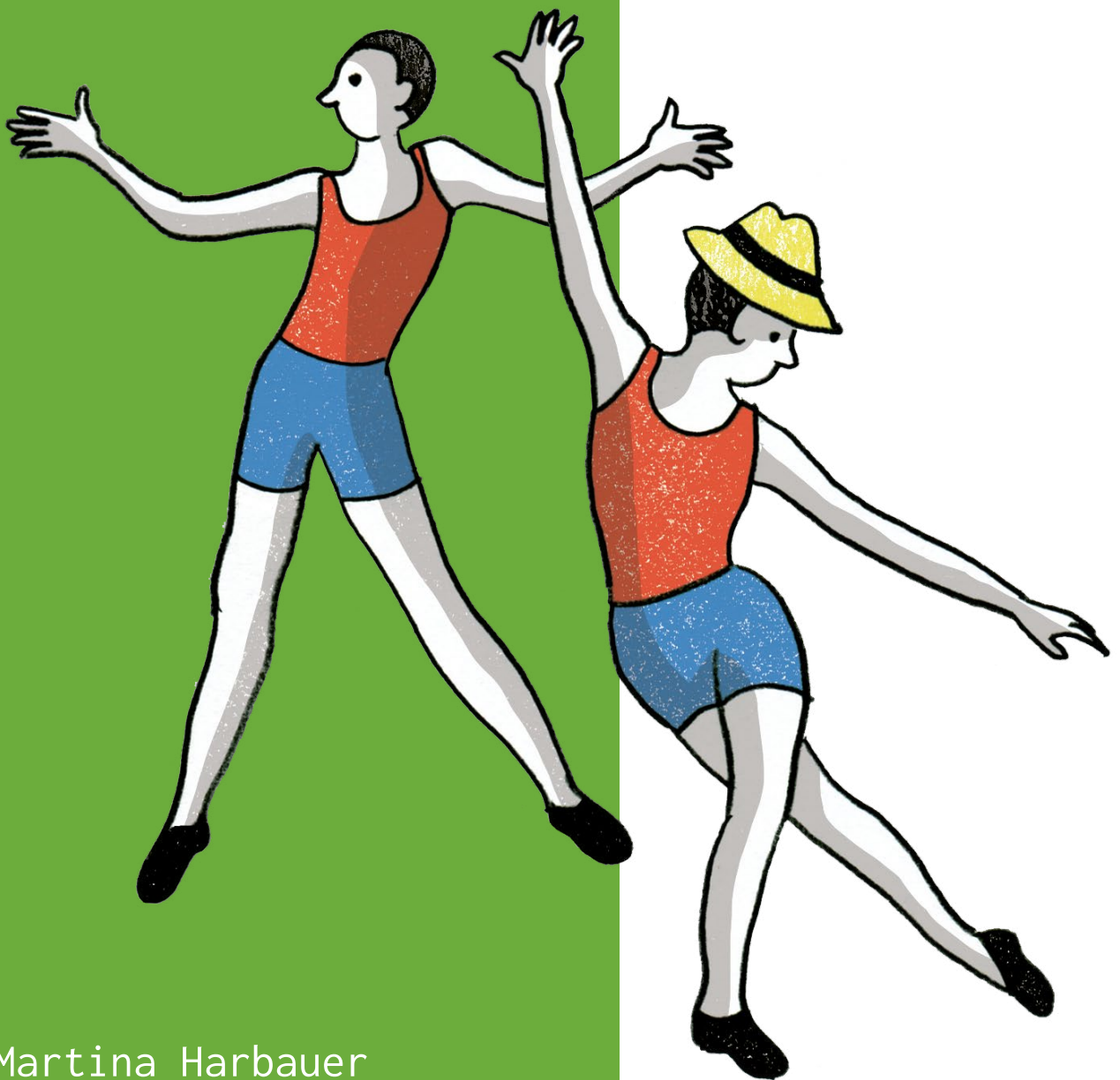
D4 – KÄMPFEN
NACH REGELN

	Niveaustufen				
	A/B	C	D	E/F	G/H
Anzahl Runden	2 Runden	3 Runden	4 Runden	5 Runden	6 Runden
Punkte 100%	8,0	12,0	16,0	20,0	24,0
1	7,5	11,5	15,5	19,0	23,0
2	6,5	9,5	13,0	16,0	19,0
3	5,0	7,0	9,0	12,0	14,5
4	3,5	5,5	7,0	9,0	11,0
5	1,5	2,0	2,5	3,0	4,0

Tabelle 93: Bewertungsmatrix Fitness-Kämpfen, Teil 2

D5

BEWEGUNGS-
FOLGEN GESTALTEN
UND DARSTELLEN



Martina Harbauer
Dr. Heike Zimmermann

Das Bewegungsfeld Bewegungsfolgen gestalten und darstellen bietet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Zugänge zu elementaren, sportiven, künstlerischen und tänzerischen Bewegungssystemen. Charakteristisch sind auf unterschiedlichen Niveaustufen das Finden und Erfinden von Bewegungsfolgen, das Gestalten zu Rhythmen, zur Musik und im Bewegungsraum. Da innerhalb verschiedener Inhaltsbereiche Bewegungsfolgen gestaltet werden können (vgl. Abbildung 29), ist von einem vielfältigen und unterschiedlichen Bewegungsrepertoire auszugehen, welches an die Zielgruppe angepasst werden kann. Laut Rahmenlehrplan werden zunehmend komplexere Gestaltungsleistungen erwartet und auch das Niveau der Kreativität und Selbstständigkeit nimmt zu. Es kann einerseits nachgestaltet werden, andererseits können auch eigene Bewegungslösungen durch Um- und Neugestalten entstehen (vgl. MBS & SenBJW, 2015, S. 28).

Gestaltungsprozesse sind von der Lehrkraft kompetent zu initiieren, zu begleiten und auch zu bewerten. Prinzipiell wird die Bewegungsqualität beurteilt, was aufgrund der möglichen Vielfalt und der Komplexität eine Herausforderung darstellt. Die Bewertung von Gestaltungsleistungen erfolgt auf der Basis qualitativer Kriterien, die man beobachten können muss. Die Beobachtungs- und Bewertungskriterien sind im Vorfeld festzulegen und zu kommunizieren. Anregungen befinden sich in Tabelle 94 bis Tabelle 100.

Gestaltungsprozesse schließen unabhängig von den unterschiedlichen Inhaltsbereichen immer das (spielerische) Erproben von individuellen Ausdrucksmöglichkeiten, die systematische Erweiterung des Bewegungsrepertoires mit dem eigenen Körper, das Sammeln von vielfältigen Bewegungserfahrungen im Umgang mit Materialien, Objekten und Handgeräten sowie das komplexe Gestalten von Bewegungsfolgen bzw. choreografisch gestalteten Verbindungen (Kompositionen) ein. Dies kann allein, mit Partnerin oder Partner oder in der Gruppe erfolgen.

Bei der Beurteilung von *komplexen Gestaltungsleistungen* (Bewegungsfolgen/Komposition) werden in der Regel technische und gestalterische Aspekte berücksichtigt. Technische Aspekte umfassen im Wesentlichen die Bewegungsqualität des einbezogenen Bewegungsrepertoires, gestalterische Aspekte hingegen die Anpassung der Bewegungen an die Musik, die Raumgestaltung, die Originalität und Kreativität (vgl. Abbildung 29).

Bewertungsbeispiele komplexer Gestaltungsleistungen

- (Traditionelle) Tänze nachgestalten – Alle tanzen mit
- Bälle und Reifen in Bewegung – Gemeinsames Gestalten mit Partnerin oder Partner
- Ab-Geben-Auf-Nehmen – Gruppengestaltung thematisch inspiriert

Neben der Bewertung von komplexen Gestaltungsleistungen ist es aber auch möglich, den Gestaltungsprozess bzw. ausgewählte kleinere, weniger *komplexe Teilleistungen* zu bewerten. Entsprechend der Aufgabenstellung müssen in jedem Fall auch hier im Vorfeld die Kompetenzerwartungen und entsprechende Kriterien festgelegt werden. Prinzipiell sollten Arbeitsergebnisse von Gestaltungsprozessen immer wertschätzend abgeschlossen werden.

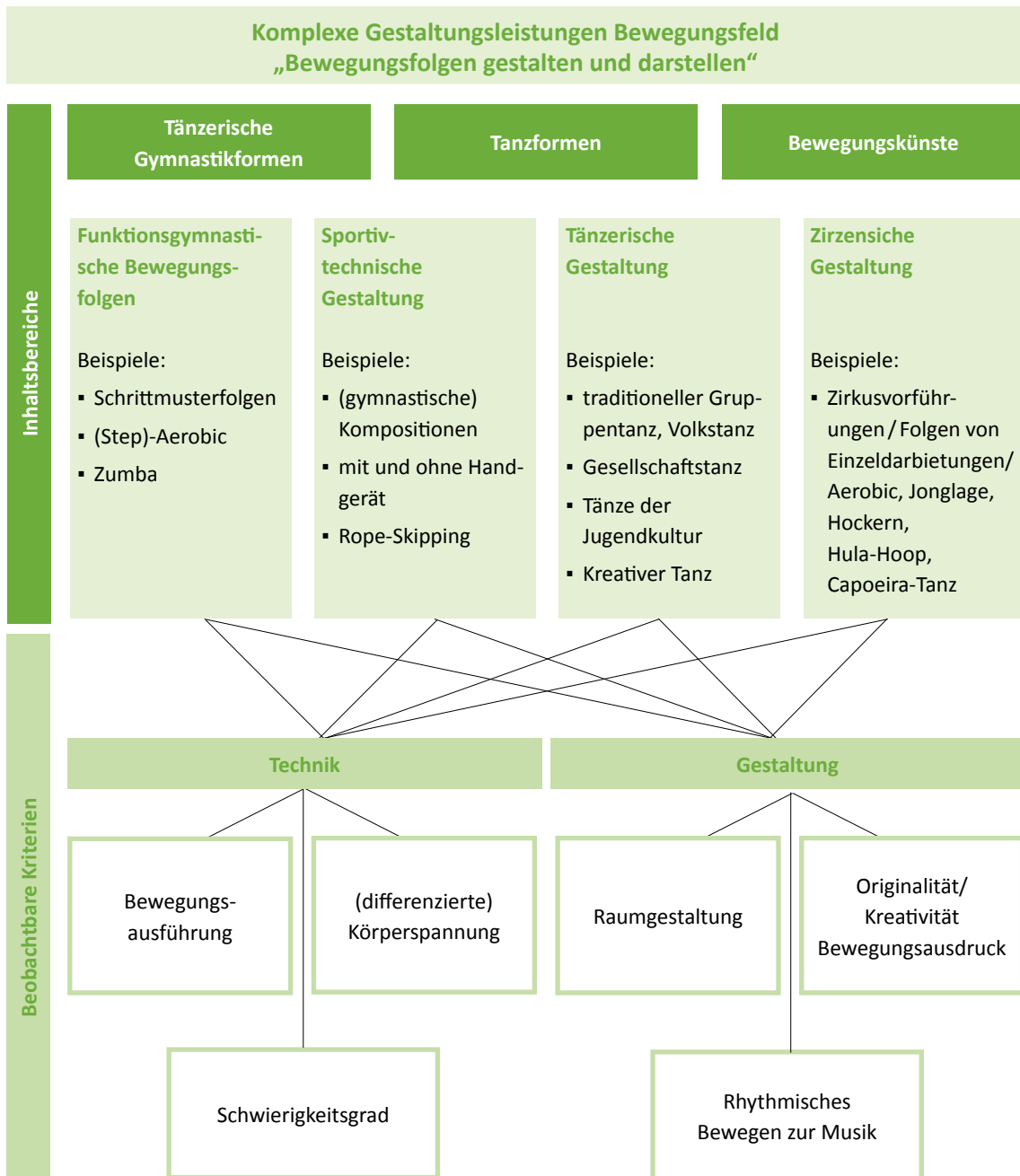


Abbildung 30: Kriterien zur Bewertung komplexer Gestaltungsleistungen im Bewegungsfeld Bewegungsfolgen gestalten und darstellen

Bewertungsbeispiele von Teilleistungen:

- Alles bewegt sich – So ein Zirkus
- Achtung, sprunghaft! – Seilsprünge in Kombination
- Warm Up! – Mit Aerobic-Schritten alle erwärmen

In den vorgestellten Beispielen werden Kompetenzen für die Bewertung exemplarisch in einem Bewertungsinstrument vorgestellt. Diese können und müssen variabel an die jeweilige Bewertungssituation angepasst werden.

1. Beobachtungs- und Bewertungskriterien

Um ein praktikables Bewertungsinstrument zur Verfügung stellen zu können, wurden im Vorfeld für das Bewegungsfeld relevante Kompetenzen systematisch erfasst und beschrieben sowie Abstufungen im Rahmen der Qualität vorgenommen. Basierend auf dem Kriterienkatalog soll die Beurteilung der Bewegungsqualität erleichtert und vergleichbar gemacht werden. Der ausführliche Kriterienkatalog ist auch im Rahmenlehrplan Sport online zu finden. Nachvollziehbare Kriterien dienen nicht nur den Lehrkräften als Orientierungshilfe, sondern sind auch für die Schülerinnen und Schüler bedeutsam. Mit der Auflistung möglicher beobachtbarer Kompetenzen wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben.

Mit Blick auf die praktikable Umsetzung und Transparenz des Bewertungsprozesses empfiehlt sich die Beschränkung der Bewertungskriterien. Die Anzahl ist unter anderem abhängig vom Komplexitätsgrad der Aufgabenstellung, von den zeitgleich zu beobachtenden Kriterien und den vorhandenen Rahmenbedingungen.

Mögliche Beobachtungs- und Bewertungskriterien im Bewegungsfeld Bewegungsfolgen gestalten und darstellen von Harbauer und Zimmermann, 2019					
Bewertungsmöglichkeiten					
Da die Note 6 nur bei Leistungsverweigerung erteilt werden sollte, entfällt die Beschreibung der beobachtbaren Kriterien.					
	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5
	5 Punkte	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
	++ (sehr gut)	+	o (teilweise)	o/- (im Ansatz vorhanden)	- (nicht vorhanden)
FÄ_1	sich zu Musik/Rhythmus bewegen können (Rhythmusfähigkeit)	kann Bewegungen meist an Musik/Rhythmus anpassen	kann Bewegungen an Musik/Rhythmus mit geringen Abweichungen anpassen	kann Bewegungen kaum an Musik/Rhythmus anpassen	kann Bewegung nicht an Musik/Rhythmus anpassen
FÄ_2	sich im Raum bewegen können (räumliche Orientierungsfähigkeit)	kann Räume mit verschiedenen Raumwegen ausnutzen	kann Räume mit einer eingeschränkten Variabilität ausnutzen	kann Räume wenig ausnutzen	kann Räume nicht ausnutzen
FÄ_3	Bewegungen nacheinander ausführen können (Kopplungs-/Kombinationsfähigkeit)	kann Bewegungsfolgen durchweg ohne Unterbrechungen ausführen	kann Bewegungsfolgen nur mit Unterbrechungen ausführen	Bewegungsfolgen weisen deutliche Unterbrechungen auf	kann Bewegungsfolgen nicht ausführen
FÄ_4	Arme und Beine gleichzeitig abgestimmt bewegen können (Kopplungs-/Kombinationsfähigkeit)	kann Arm- und Beinbewegungen exakt aufeinander abstimmen	kann Arm- und Beinbewegungen teilweise aufeinander abstimmen	kann Arm- und Beinbewegungen kaum aufeinander abstimmen	kann Arm- und Beinbewegungen nicht aufeinander abstimmen
FÄ_5	Bewegungen antizipieren, schnell und differenziert reagieren können (Auge-Hand-Koordination, Reaktionsfähigkeit)	kann Bewegungen exakt antizipieren und differenziert reagieren	kann Bewegungen weitestgehend antizipieren und differenziert reagieren	kann Bewegungen kaum antizipieren und differenziert reagieren	kann Bewegungen nicht antizipieren und differenziert reagieren

Tabelle 94: Motorische Fähigkeiten / über Lernvoraussetzungen verfügen können, Teil 1

Motorische Fähigkeiten / über Lernvoraussetzungen verfügen		Bewertungsmöglichkeiten				
		Da die Note 6 nur bei Leistungsverweigerung erteilt werden sollte, entfällt die Beschreibung der beobachtbaren Kriterien.	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4
FÄ_6	Bewegungen mit differenzierter Körperspannung ausführen können (kinästhetische Differenzierungsfähigkeit, Spannungsfähigkeit, Spannungs- und Haltekraft)	++ (sehr gut)	+	0 (teilweise)	o / - (im Ansatz vorhanden)	- (nicht vorhanden)
FÄ_7	sich ausdauernd bewegen können (Grundlagenausdauer)	kann Bewegungen harmonisch und mit differenzierter Körperspannung ausführen	kann Bewegungen mit gut differenzierter Körperspannung ausführen	kann Körperspannung nicht durchgängig aufrecht erhalten	kann Bewegungen kaum mit Körperspannung ausführen	kann sich nicht mit Körperspannung bewegen
FÄ_8	sich schnell und kraftvoll abdrücken können (Sprungkraft)	kann Bewegungen ausdauernd mit gleichbleibender Qualität ausführen	kann Bewegungen ausdauernd weitestgehend in gleichbleibender Qualität ausführen	kann Bewegungen ausdauernd mit erkennbarem Qualitätsverlust ausführen	kann Bewegungen nur begrenzt ausdauernd qualitätsgerecht ausführen	kann Bewegungen nicht über einen bestimmten Zeitraum ausführen
FÄ_9	sich synchron mit Partnerin oder Partner oder in der Gruppe bewegen können (Anpassungsfähigkeit)	kann sich explosiv abdrücken und eine große Sprunghöhe erreichen	kann sich kraftvoll abdrücken, Flugphase ist erkennbar	kann sich abdrücken, nur kurze Flugphase erkennbar	kann sich nur wenig abdrücken	kann sich nicht abdrücken
		kann eigene Bewegungen sehr genau an die Bewegungen anderer Personen anpassen	kann eigene Bewegungen gut an die Bewegungen anderer Personen anpassen	kann eigene Bewegungen oft an die Bewegungen anderer Personen anpassen	kann eigene Bewegungen wenig an die Bewegungen anderer Personen anpassen	kann eigene Bewegungen nicht an die Bewegungen anderer Personen anpassen

Tabelle 95: Motorische Fähigkeiten / über Lernvoraussetzungen verfügen können, Teil 2

Komplexes (künstlerisches) Gestalten Bewegungskomposition (Bewegung-Musik-Raum) erstellen		Bewertungsmöglichkeiten Da die Note 6 nur bei Leistungsverweigerung erteilt werden sollte, entfällt die Beschreibung der beobachtbaren Kriterien.				
		Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5
		5 Punkte ++ (sehr gut)	4 Punkte +	3 Punkte o (teilweise)	2 Punkte o/- (im Ansatz vorhanden)	1 Punkt - (nicht vorhanden)
kG_1	Bewegungsfolgen demonstrieren können (Pflichtübungen, vorgegebene Bewegungsfolgen, Anpassung an die Musik-Raumgestaltung)	kann Bewegungsfolgen folgerichtig, sicher und fehlerfrei im Raum und zur Musik demonstrieren	kann Bewegungsfolgen folgerichtig und fehlerfrei im Raum und zur Musik demonstrieren	kann Bewegungsfolgen weitestgehend folgerichtig und korrekt im Raum und zur Musik demonstrieren	kann Bewegungsfolgen unsicher demonstrieren	kann Bewegungsfolgen nicht demonstrieren
kG_2	das Bewegungsrepertoire entsprechend der Gestaltungsaufgabe und des eigenen Leistungsniveaus angemessen auswählen können	kann passende und angemessene Bewegungen auswählen	kann angemessene Bewegungen	kann weitestgehend passende und angemessene Bewegungen auswählen		kann keine passende und angemessene Bewegungen auswählen
kG_3	das individuelle Bewegungsrepertoire entsprechend der Gestaltungsaufgabe nutzbar machen und erweitern können	kann eigenständig das Repertoire in seiner Vielfalt nutzbar machen und erweitern	kann das Repertoire eigenständig nutzbar machen und erweitern	kann das Repertoire mit Unterstützung nutzbar machen und erweitern	kann das Repertoire mit Unterstützung eingeschränkt nutzbar machen und erweitern	kann das Repertoire nicht nutzbar machen und erweitern
kG_4	eine vorgegebene Musik analysieren können (Musik dient der Gestaltungsgrundlage)	kann Strukturen und Gestaltungsmittel in der Musik erkennen und für die Bewegungsgestaltung nutzbar machen	kann Strukturen in der Musik erkennen und für die Gestaltung nutzbar machen	kann Teile einer Musik analysieren und für die Gestaltung nutzbar machen	kann nur vereinzelt Strukturen der Musik erkennen und als Gestaltungsgrundlage nutzen	kann Strukturen in der Musik nicht erkennen
kG_5	eine individuelle Musik entsprechend der Gestaltungsaufgabe selbstständig auswählen, analysieren und interpretieren können	kann selbstständig eine passende Musik auswählen, analysieren und interpretieren	kann selbstständig eine passende Musik auswählen, analysieren und interpretieren	kann mit Unterstützung Musiken auswählen, analysieren und interpretieren		kann Musiken nicht auswählen und analysieren

Tabelle 96: Komplexes (künstlerisches) Gestalten, Bewegungskomposition erstellen, Teil 1

Komplexes (künstlerisches) Gestalten Bewegungskomposition (Bewegung-Musik-Raum) erstellen		Bewertungsmöglichkeiten				
		Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5
Da die Note 6 nur bei Leistungsverweigerung erteilt werden sollte, entfällt die Beschreibung der beobachtbaren Kriterien.		5 Punkte	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
		++ (sehr gut)	+	0 (teilweise)	0/- (im Ansatz vorhanden)	- (nicht vorhanden)
kG_6	den Raum in der Gestaltung bewusst und vielfältig berücksichtigen können (am Ort und vom Ort, Vielfalt an Raumebenen, Raumebenen nutzen)	kann räumliche Aspekte bewusst und sehr vielfältig für die Gestaltungsarbeit beachten und anwenden	kann räumliche Aspekte bewusst und vielfältig für die Gestaltungsarbeit beachten und anwenden	kann räumliche Aspekte zum Teil für die Gestaltungsarbeit beachten und anwenden	kann räumliche Aspekte kaum für die Gestaltungsarbeit beachten und anwenden	kann räumliche Aspekte nicht für die Gestaltungsarbeit beachten
kG_7	Vielfalt an Formationen/Raumbilder bei Paar- und Gruppengestaltungen einbeziehen können	kann Formationen/Raumbilder bewusst und sehr vielfältig für die Gestaltungsarbeit beachten und anwenden	kann Formationen/Raumbilder vielfältig für die Gestaltungsarbeit beachten und anwenden	kann Formationen/Raumbilder teilweise für die Gestaltungsarbeit beachten und anwenden	kann Formationen/Raumbilder kaum für die Gestaltungsarbeit beachten	kann Formationen/Raumbilder nicht für die Gestaltungsarbeit beachten
kG_8	ein interessantes choreografisches Konzept entwickeln können (originell, überraschend, humorvoll etc.)	kann in hohem Maße originelle, überraschende oder humorvolle Abschnitte in einer Gestaltung entwickeln	kann originelle, überraschende oder humorvolle Abschnitte in einer Gestaltung entwickeln	kann zum Teil überraschende oder humorvolle Abschnitte in einer Gestaltung entwickeln	kann kaum überraschende oder humorvolle Abschnitte in einer Gestaltung entwickeln	kann keinerlei überraschende Abschnitte in einer Gestaltung entwickeln
kG_9	Bewegungen mit individuellem Ausdruck und Präsenz wirkungsvoll demonstrieren können	kann Bewegungen sehr wirkungsvoll und ausdrucksstark präsentieren	kann Bewegungen wirkungsvoll präsentieren	kann Bewegungen nur wenig wirkungsvoll präsentieren	kann Bewegungen nur unsicher demonstrieren	kann Bewegungen nicht demonstrieren

Tabelle 97: Komplexes (künstlerisches) Gestalten, Bewegungskomposition erstellen, Teil 2

Spezifische fachübergreifende Kompetenzen im Bewegungsfeld (Interagieren, Reflektieren und Urteilen, Methoden anwenden im Bewegungsfeld)		Bewertungsmöglichkeiten				
		Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5
<p>IRUM_1</p> <p>Bewegungsabläufe (andere) beobachten und auf der Basis von Ausführungskriterien korrigieren können</p> <p>IRUM_2</p> <p>Gestaltungsleistungen kriteriengeleitet beurteilen können – Selbsteinschätzung und Fremdeinschätzung (wertschätzend und produktiv-kritisch zugleich)</p> <p>IRUM_3</p> <p>selbstständig üben und gestalten können (Selbststeuerung/Planung)</p> <p>IRUM_4</p> <p>in Kleingruppen produktiv agieren können (produktiv kommunizieren, einander helfen und Hilfe annehmen, Konflikte lösen)</p>	5 Punkte ++ (sehr gut)	4 Punkte + (gut ausgeprägt)	3 Punkte o (teilweise)	2 Punkte o/- (im Ansatz vorhanden)	1 Punkt - (nicht vorhanden)	
	kann Knotenpunkte der Bewegung benennen und bei der Korrektur sicher anwenden	kann Knotenpunkte der Bewegung benennen und bei der Korrektur anwenden	kann wesentliche Knotenpunkte der Bewegung benennen und teilweise bei der Korrektur anwenden	kann teilweise Knotenpunkte der Bewegung benennen und bei der Korrektur sicher anwenden	kann Knotenpunkte der Bewegung nicht benennen und nicht bei der Korrektur anwenden	
	kann Gestaltungsleistungen vollständig nachvollziehbar beurteilen und sachlich begründen	kann Gestaltungsleistungen nachvollziehbar beurteilen und sachlich begründen	kann Gestaltungsleistungen teilweise nachvollziehbar beurteilen und sachlich begründen	kann Gestaltungsleistungen kaum nachvollziehbar beurteilen und sachlich begründen	kann Gestaltungsleistungen nicht nachvollziehbar beurteilen und sachlich begründen	
	kann sehr selbstständig arbeiten	kann selbstständig arbeiten	kann weitestgehend selbstständig arbeiten	kann kaum selbstständig arbeiten	kann nicht selbstständig arbeiten	
	kann in der Gruppe sehr respektvoll kommunizieren, anderen helfen, Konflikte sehr schnell allein erkennen und lösen	kann in der Gruppe respektvoll agieren, anderen helfen, Konflikte schnell erkennen und lösen	kann in der Gruppe respektvoll agieren, Konflikte mit Unterstützung erkennen und lösen	kann in der Gruppe wenig respektvoll agieren, Konflikte nur mit viel Unterstützung erkennen und lösen	kann in der Gruppe nicht respektvoll agieren, Konflikte trotz Unterstützung nicht erkennen	

Tabelle 98: Spezifische fachübergreifende Kompetenzen im Bewegungsfeld, Teil 1

Spezifische fachübergreifende Kompetenzen im Bewegungsfeld (Interagieren, Reflektieren und Urteilen, Methoden anwenden im Bewegungsfeld)		Bewertungsmöglichkeiten				
		Da die Note 6 nur bei Leistungsverweigerung erteilt werden sollte, entfällt die Beschreibung der beobachtbaren Kriterien.	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4
IRUM_5	kriteriengeleitete Gestaltungsprozesse dokumentieren können (Choreografie-tagebuch/Lerntagebuch)	5 Punkte ++ (sehr gut)	4 Punkte + (gut ausgeprägt)	3 Punkte o (teilweise)	2 Punkte o/- (im Ansatz vorhanden)	1 Punkt - (nicht vorhanden)
	Medien in den Gestaltungsprozess einbeziehen können (Ideensammlung, Optimierung der Gestaltung und Korrektur, Präsentation des Gestaltungsergebnisses)	kann Prozesse konsequent und sehr gut nachvollziehbar dokumentieren	kann Prozesse größtenteils konsequent und gut nachvollziehbar dokumentieren	kann Prozesse nicht immer konsequent aber meist nachvollziehbar dokumentieren	kann Prozesse mit einigen Lücken dokumentieren, das Nachvollziehen ist nur teilweise möglich	kann Prozesse nicht nachvollziehbar dokumentieren, da die Dokumentation inkonsequent erfolgte
IRUM_6	sich mit Engagement im Lern- und Gestaltungsprozess einbringen können	kann (digitale) Medien für individuelle Gestaltungsprozesse umfangreich nutzbar machen	kann (digitale) Medien für individuelle Gestaltungsprozesse nutzbar machen	kann (digitale) Medien für individuelle Gestaltungsprozesse teilweise nutzbar machen	kann (digitale) Medien für individuelle Gestaltungsprozesse kaum nutzbar machen	kann (digitale) Medien für individuelle Gestaltungsprozesse nicht nutzbar machen
IRUM_7		kann aufgrund des hohen Engagements Gestaltungsprozesse nachhaltig produktiv beeinflussen und Gruppenprozesse fördern	kann aufgrund des Engagements Gestaltungsprozesse produktiv beeinflussen und Gruppenprozesse fördern	kann Gestaltungsprozesse nur teilweise produktiv beeinflussen, da Engagement nicht kontinuierlich ist	kann Gestaltungsprozesse kaum produktiv beeinflussen	kann Gestaltungsprozesse nicht produktiv beeinflussen und behindert sogar produktive Gruppenprozesse

Tabelle 99: Spezifische fachübergreifende Kompetenzen im Bewegungsfeld, Teil 2

Motorische Fertigkeiten/ Bewegungsbausteine präzise ausführen können		Bewertungsmöglichkeiten				
		Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5
Da die Note 6 nur bei Leistungsverweigerung erteilt werden sollte, entfällt die Beschreibung der beobachtbaren Kriterien.		5 Punkte	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
		++ (sehr gut)	+	o (teilweise)	o/- (im Ansatz vorhanden)	- (nicht vorhanden)
FE_1	Bewegungen beobachten und nachmachen können (nachgestalten)	kann Bewegungen aus der Beobachtung heraus korrekt nachahmen	kann Bewegungen aus der Beobachtung heraus größtenteils korrekt nachahmen	kann Teilbewegungen aus der Beobachtung heraus nachahmen	kann Teilbewegungen aus der Beobachtung heraus mit Abweichungen nachahmen	kann Bewegungen nicht aus der Beobachtung heraus nachahmen
FE_2	Bewegungsbausteine (2/4 Zählzeiten) präzise entsprechend der Technikkriterien demonstrieren können (Orientierung am Technikleitbild, Grobform bis Fein(st)form)	kann Bewegungen anhand des Technikleitbildes fehlerfrei demonstrieren (Fein(st)form)	kann Bewegungen anhand des Technikleitbildes weitestgehend fehlerfrei demonstrieren (Feinform)	kann Bewegungen anhand des Technikleitbildes demonstrieren (Grobform)	kann Bewegungen anhand des Technikleitbildes teilweise demonstrieren (zum Teil Grobform)	kann Bewegungen nicht demonstrieren (keine Grobform)
FE_3	Bewegungsfolgen (8/16 Zählzeiten) präzise entsprechend der Technikkriterien demonstrieren können (Orientierung am Technikleitbild, Grobform bis Fein(st)form)	kann Bewegungsfolgen mit hoher Präzision demonstrieren (Fein(st)form)	kann Bewegungsfolgen präzise demonstrieren (Feinform)	kann Bewegungsfolgen weitestgehend korrekt demonstrieren (Grobform)	kann Bewegungsfolgen mit Einschränkungen korrekt ausführen (zum Teil Grobform)	kann Bewegungsfolgen nicht ausführen (keine Grobform)
FE_4	Bewegungsbausteine und -folgen variieren können (umgestalten)	kann Bewegungsbausteine vielfältig variieren	kann Bewegungsbausteine variieren	kann Bewegungsbausteine geringfügig variieren	kann Bewegungen kaum variieren	kann Bewegungen nicht variieren

Tabelle 100: Motorische Fertigkeiten / Bewegungsbausteine ausführen

2. Bewertungsbeispiele komplexer Gestaltungsleistungen

Beispiel 1: (Traditionelle) Tänze nachgestalten – Alle tanzen mit

Jahrgangsstufen: 4–6

Niveaustufen: C/D

Aufgabenstellung

Präsentiert den gemeinsam erlernten Gruppentanz/Kreistanz zur Musik.

Kompetenzen und Standards:

In den Kompetenzbereichen Darstellen und Bewegen im Rhythmus können die Schülerinnen und Schüler eine Bewegungsfolge nach vorgegebenen Kriterien und einem Rhythmus präsentieren.

Fachdidaktische Hinweise

Die Tanzchoreografie wurde im gesamten Klassenverband erarbeitet (Nachgestalten) und der Gruppentanz lässt sich sowohl in dieser Form als auch in Gruppen von 4–8 Schülerinnen und Schülern tanzen. Für die Präsentation in den Kleingruppen üben die Schülerinnen und Schüler eigenständig zur vorgegebenen Musik. Sie müssen die musikalischen Einsätze selbst finden, sich in der Gruppe organisieren, um den Tanz reproduzieren zu können. Es wird die Gruppenleistung bewertet. Bei großen Leistungsunterschieden kann die Leistungsbewertung auch individualisiert werden.

Bewertungskriterien

- Demonstration (Bewegungsfolgen präsentieren können / FE_3)
- Gestaltung (sich zur Musik bewegen können / FÄ_1, sich im Raum bewegen können / FÄ_2)
- Interaktion (selbstständig üben und gestalten können / IRUM_3)

Bewertungsinstrument:

Variante 1:

Aus den Teilnoten in Demonstration, Gestaltung und Interaktion im Übungsprozess wird die Gruppengesamtleistung festgelegt. (Ein Beispiel ist in grün in der nachfolgenden Tabelle markiert: Demo 2 + Gest 1 + Inter 2 = 5, Berechnung der Gesamtnote: $5/3 = 1,6$)

Variante 2:

Die Lehrkraft vergibt (z. B. in Jahrgangsstufe 4) eine, der Gruppenleistung entsprechende Sammelnote und die Gruppe verständigt sich über die Einzelbewertung. (Sammelnote = Anzahl der Gruppenmitglieder * Notenwert oder Addition der Notenwerte, welche den Gruppenmitgliedern einzeln von der Lehrkraft erteilt werden würde. Beispielsweise gibt die Lehrkraft die Sammelnote 8 und die Gruppe entscheidet sich

intern dafür, dass zwei Schülerinnen und Schüler die Note 1 erhalten und zwei Schülerinnen und Schüler die Note 3.)

Note	Punkte 4er-Gruppe	Präsentation Demonstration	Präsentation Gestaltung	Übungsprozess Interaktion
1	4–5	folgerichtiger und fehlerfreier Vortrag in hoher Bewegungsqualität mit Körperspannung im gesamten Verlauf	sehr gute Übereinstimmung von Musik und Bewegung, Einhaltung der Raumwege/Tanzformationen	sehr gute Kommunikation beim selbstständigen Üben (Korrektur), effektives Organisieren des Übungsprozesses, hohes Engagement
2	6–9	folgerichtiger Vortrag, gute Bewegungsqualität, kaum Fehler in der Ausführung mit meist guter Körperspannung	geringe Abweichungen in der Übereinstimmung von Musik und Bewegung, Raumwege und Tanzformationen weitestgehend eingehalten	gute Kommunikation beim selbstständigen Üben, im Wesentlichen gute Organisation im Übungsprozess, fast immer Engagement
3	10–13	wenige Ausführungsfehler, kleine Unsicherheiten/Unterbrechungen und Fehler in der Abfolge	zeitweise Unstimmigkeiten zwischen Musik und Bewegung, Unsicherheiten bei der Raumgestaltung	Gruppe übt nicht durchgehend selbstständig und effektiv, benötigt Unterstützung bei der Organisation des Übungsprozesses
4	14–17	unsicherer Vortrag mit vielen Ausführungsfehlern	Unstimmigkeiten bei der Abstimmung von Musik und Bewegung und Unsicherheiten in der Raumgestaltung	
5	18–22	sehr viele Ausführungsfehler, folgerichtige Bewegungsfolge kann nicht erkannt werden	im gesamten Verlauf treten sehr große Probleme in der Abstimmung von Musik und Bewegung und in der Raumgestaltung auf	
6	0	Aufgabe konnte nicht gelöst werden		

Tabelle 101: Bewertungsinstrument Tänze nachgestalten – Alle tanzen mit

Ergänzende Bemerkungen

Bei der Bewertung der Präsentationsleistung wird das Endergebnis betrachtet. Bei der Beurteilung der Interaktion im Übungsprozess können Beobachtungen aus der gesamten Übungsphase einfließen und auch Fortschritte wertschätzend gewürdigt werden.

Beispiel 2:**Bälle und Reifen in Bewegung – Gemeinsames Gestalten mit Partnerin oder Partner****Jahrgangsstufen: 5–6****Niveaustufe: D****Aufgabenstellung**

Gestaltet mit einer Partnerin oder einem Partner Bewegungsbausteine mit den Handgeräten Reifen und/oder Ball nach. Präsentiert die Paarkombination (16+16 Zählzeiten) mit der vorgegebenen Musik.

Kompetenzen und Standards

In den Kompetenzbereichen Bewegen mit Gegenständen und Bewegen im Rhythmus können die Schülerinnen und Schüler eine vorgegebene Bewegungsfolge mit mindestens einem Gegenstand kontrolliert ausführen und nach einem Rhythmus präsentieren.

Fachdidaktische Hinweise

Nachdem die Schülerinnen und Schüler die Handgeräte Ball und Reifen und verschiedene Bewegungsbausteine kennengelernt haben, entscheiden sie mit ihrer Partnerin oder ihrem Partner, mit welchen Handgeräten die Paarkombination gestaltet werden soll. (Reifen/Reifen, Ball/Reifen, Ball/Ball). Entsprechend den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler können Pflichtbausteine vorgegeben werden, bzw. es werden Mindestanforderungen als Orientierungshilfen für die individuelle Gestaltung festgelegt (z. B. Was soll unbedingt enthalten sein? → ein Gerätewechsel, eine spezifische Gerätetechnik, ein Bodenteil). Die Musik sollte eine gut hörbare Struktur aufweisen und den Rahmen für die Gestaltung bilden (z. B. Motiv A 16 Zählzeiten (ZZ) und Motiv B 16 ZZ).

Bewertungskriterien

- Bewegungsbausteine korrekt demonstrieren und variieren können (FE_2, FE_4)
- sich passend zur Musik bewegen können (FÄ_1) und den Raum nutzen (FÄ_2)
- eine Paarkombination (synchron) präsentieren können (FÄ_9)
- Gestaltungsprozesse aktiv beeinflussen (IRUM_3, IRUM_7) und Medien einbeziehen (IRUM_6)

Bewertungsinstrument:**Variante 1**

Jedes Paar erarbeitet eine eigene Paarkombination und präsentiert sie.

Variante 2

Alle Schülerinnen und Schüler präsentieren den Teil A gemeinsam (Motiv A, Pflichtteil, Kreisauflistung), wenn das musikalische Motiv B erklingt, demonstriert ein Paar seinen individuellen Teil (in der Kreismitte) und die anderen Schülerinnen und Schüler schauen zu. Ergänzende Bemerkungen:

Die Bewertung der Paarkombination basiert hauptsächlich auf den präsentierten Endergebnissen zum Pflichtteil und zum individuell gestalteten Teil (Kür). Ergänzend kann, wie in der Tabelle dargestellt ist, eine individuelle Benotung vorgenommen werden, falls die Leistungen sehr unterschiedlich sind. Das Paar erhält in der Regel eine gemeinsame Note, wie in der ersten Zeile der Tabelle exemplarisch zu sehen ist, in der auch eine individuelle Rückmeldung möglich ist. Der Beurteilungsbogen für die Verwendung im Unterricht ist im → *Anhang Tabelle n* enthalten.

Beurteilungsbogen für die Paarkombinationen mit Handgeräten (Komplexe Gestaltung)													
Bemerkungen: Es werden (Teil-)Noten entsprechend der Bewertungstabelle vergeben. Alternativ zur Notenvergabe kann auch der Ausprägungsgrad in einer 3er-Skala beurteilt werden. Die Leistung ist erbracht, wenn alle Aspekte mindestens mit 0 bewertet wurden bzw. im Ansatz erfüllt sind. Demonstration Pflichtbausteine (FE_1)	Teil A 16 ZZ_Pflicht (musikalisches Motiv A)				Teil B 16 ZZ_Kür (musikalisches Motiv B)				Gestaltungsprozess				
	Demonstration Pflichtbausteine (FE_1)	Anpassung an die Musik (FÄ_4)	Raumgestaltung (FÄ_2)	Gesamt Pflicht	Demonstration eigener Gestaltung (FE_4)	Anpassung an die Musik (FÄ_1)	Raumgestaltung (FÄ_2)	Gesamt individueller Teil (Kür)	Selbstständig üben und gestalten können (IRUM_3)	Engagement im Lern- und Gestaltungsprozess (IRUM_7)	Medien in den Gestaltungsprozess einbeziehen (IRUM_6)	Gesamt Prozess	
Namen	Handgerä- te	Teilnoten				Teilnoten				Teilnoten			
Schülerin 1 Schüler 2	Reifen/ Reifen	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Schülerin 3 Schülerin 4	Ball/ Ball	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1
Schüler 5 Schüler 6	Reifen/ Ball	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
		3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2

Tabelle 102: Beurteilungsbogen für die Paarkombinationen mit Handgeräten (Komplexe Gestaltung)

Beispiel 3:**Ab-Geben-Auf-Nehmen Gruppengestaltung thematisch inspiriert****Jahrgangsstufen: 9/10****Niveaustufen: G/H****Aufgabenstellung**

Entwickelt in einer Kleingruppe eine zeitgenössische Bewegungsgestaltung zum Thema Ab-Geben-Auf-Nehmen. Probiert verschiedene Gewichtsveränderungen und -verlagerungen durch Kontaktimprovisation in der Gruppe aus und nutzt die auf diese Weise gefundenen Bewegungsbausteine und deren vielfältige Variation in Raum und Zeit! Erstellt ein Choreografiebuch, in welchem ihr wichtige Gruppenentscheidungen und Entwicklungsschritte eurer Choreografie bzw. Teilergebnisse festhältet.

Kompetenzen und Standards

In den Kompetenzbereichen Darstellen und Bewegen im Rhythmus können die Schülerinnen und Schüler eine Bewegungsfolge nach gemeinsam erarbeiteten Kriterien und nach einem Rhythmus in einer Gruppe selbstständig gestalten und präsentieren.

Fachdidaktische Hinweise

Die Nutzung von Alltagsbewegungen (hinsetzen, hinlegen, anlehnen, aufstehen, hinfallen, aufstützen) eignet sich für dieses Aufgabenformat besonders, da den Schülerinnen und Schülern diese bekannt sind und Ängste und Hemmungen abgebaut werden können. Zur Gewöhnung an Kontaktsituationen können zunächst Hilfsmittel wie beispielsweise Tennisbälle oder Seile als Kontaktfläche eingesetzt werden. Zwischenpräsentationen in bestimmten Zeitabständen können helfen, den Gestaltungsfortschritt sichtbar zu machen, die Schülerinnen und Schüler an Präsentationssituationen zu gewöhnen und Aspekte der Bühnenpräsenz und Körpersprache zu thematisieren.

Bewertungskriterien

- das individuelle Bewegungsrepertoire entsprechend der Gestaltungsaufgabe nutzbar machen und erweitern können (kG_3), ein interessantes choreografisches Konzept entwickeln können (kG_9)
- eine Musik entsprechend der Gestaltungsaufgabe analysieren und interpretieren können (kG_5)
- in Kleingruppen produktiv agieren können (IRUM_4)
- Gestaltungsprozess kriteriengeleitet dokumentieren können (IRUM_5)

Bewertungsinstrument							
	Namen der Gruppenmitglieder:	5 P.	4 P.	3 P.	2 P.	1 P.	Noten
Gestaltungsprozess	Schülerin 1/Schüler 2/Schülerin 3/Schüler 4						
	Umsetzung der Gestaltungsaufgabe (Konzept)		X				
	Musikauswahl	X					
	Produktive Gruppenarbeit		X				
	Teilnote I	<i>13 Punkte</i>					
Choreografiebuch	Schriftliche Musikanalyse	X					
	Raumskizze		X				
	Reflexionsaufgabe		X				
	Vollständigkeit und äußere Form			X			
	Teilnote II	<i>16 Punkte</i>					
Gruppennote	<i>29 Punkte</i>						2

Verwendung einer Notenskala entsprechend der Anzahl verwendeter Kriterien / maximal zu erreichender Punkte (vgl. Abl. MBS/11) z. B. Gestaltung max. 15 Punkte = Note 1 Choreografiebuch max. 20 Punkte = Note 1

Beispiel	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5	Note 6
prozentuale Notenverteilung (in %)	100–96	95–80	79–60	59–45	44–16	≤ 15
Gesamt 35 Punkte	35–34	33–28	27–21	20–16	15–6	≤ 5

Tabelle 103: Bewertungsinstrument Ab-Geben-Auf-Nehmen – Gruppengestaltung thematisch inspiriert

Ergänzende Bemerkungen

Schwerpunkt ist die Bewertung des kreativ-schöpferischen Prozesses sowie der Gruppenarbeit. Eine Präsentation der entwickelten Gestaltung sollte dennoch erfolgen, um den Prozess wertschätzend und mit einem positiv wahrgenommenen Höhepunkt abschließen zu können. Eine Tabelle für die Verwendung im Unterricht findet sich in → Anhang Tabelle o.

3. Bewertungsbeispiele von Teilleistungen

Beispiel 4: Alles bewegt sich – So ein Zirkus

Jahrgangsstufen: 1/2

Niveaustufen: A/B

Aufgabenstellung

Probiert aus, mit welchen Objekten euch bereits kleine Bewegungskunststücke gelingen. Übt sie allein oder zu zweit. Zeigt euch, was ihr gelernt habt.

Kompetenzen und Standards

Im Kompetenzbereich Bewegen mit Geräten können die Schülerinnen und Schüler einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften kontrolliert bewegen.

Fachdidaktische Hinweise

Die ausgewählten Bewegungsideen / Bewegungskunststücke haben Bezug zur Lebenswelt der Kinder und greifen spielerische Ideen aus dem Freizeitbereich auf (Pausenspiele), machen sie allen Kindern zugänglich und erweitern sie systematisch. Die Schülerinnen und Schüler sollen motiviert werden, Bewegungen selbstständig zu erproben. Sie entscheiden zunächst selbst, welche Aufgaben auf welchem Schwierigkeitsniveau gelöst werden. Durch Beobachtung ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler erhalten sie Anregungen für neue Herausforderungen. Die Lehrkraft organisiert den Rahmen, beobachtet die Schülerinnen und Schüler, gibt Impulse und unterstützt bei Bedarf individuell.

Bewertungskriterien

- Bewegungen beobachten und nachmachen können (FE_1)
- Arme und Beine gleichzeitig abgestimmt bewegen können (FÄ_4), Bewegungen antizipieren, schnell und differenziert agieren können (FÄ_5)

Bewegungsinstrument

Die Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils ein kindgerecht gestaltetes Arbeitsblatt für den Erprobungs- und Übungsprozess. Der Umgang mit dem Arbeitsblatt und das selbstständige Arbeiten an den Stationen werden vorher eingeführt. Die Aufgaben sind im Wesentlichen bekannt. Die Lehrkraft beobachtet die Kinder und macht sich entsprechende Notizen. Bei Bedarf ist der Schwierigkeitsgrad anzupassen (leichter oder schwerer). Individuelle Leistungsfortschritte können somit dokumentiert und den Schülerinnen und Schülern wertschätzend mitgeteilt werden.

Wenn Level 2 als zu erreichender Standard angenommen würde, könnte man bei 8 x Level 2 geschafft die Note 1 geben. Im Beispiel würde die Schülerin oder der Schüler die Note 1 erhalten (grüne Markierung), Level 3 gleicht Level 1 aus (siehe → Seite 180).

Beobachtungsbogen					
	Schülerin oder Schüler kann	Level 1 (leicht)	Level 2 (mittel)	Level 3 (schwer)	Bemerkung
Bohnen-säckchen	Bohnen-säckchen hochwerfen und sicher fangen (Jonglieren)	8 x fehlerfrei werfen und fangen (beidhändig)	8 x fehlerfrei werfen und fangen (einhändig)	8 x fehlerfrei werfen, 1/1 Drehung und fangen	
Luftballon	Luftballon in der Luft halten (Jonglieren)	Luftballon mit 2 Fliegenklatschen in der Luft halten (8 x)	L. mit Fliegenklatschen in der Luft halten und vorwärts gehen (8 x)	L. mit Partnerin oder Partner in der Luft halten (8 Wechsel)	
Reifen	Reifen wiederholt um die Hüfte kreisen (Hula-Hoop)	Reifen kreist 8 x um die Hüfte	Reifen kreist 16 x um die Hüfte	2 Reifen kreisen fortlaufend um die Hüfte	
Zauber-schnur	rhythmisch über eine Zauberschnur springen (Gummi-hopse)	zu einem Sprechvers rhythmisch über bodennah gespannte Schnur springen (8 Zählzeiten, ZZ)	zu einem Sprechvers rhythmisch über knöchelhoch gespannte Schnur springen (8 ZZ)	mit Partnerin oder Partner gemeinsam zu einem Sprechvers synchron (über gespannte Schnur) springen (2 x 8 ZZ)	
Seile	durch ein Seil springen	Durchschläge/ Laufen durch einen Reifen (8 x)	Durchschläge durch ein Seil (8 x)	Durchschläge mit Partnerin oder Partner durch ein Seil (8 x)	
verschiedene Bälle	unterschiedliche Bälle prellen und sicher fangen (Jonglieren)	Zeitlupenball fortlaufend zu einem Sprechvers prellen, am Ende fangen	Gymnastikball fortlaufend zu einem Sprechvers prellen, am Ende fangen	kleinen Moosgummiball fortlaufend zu einem Sprechvers prellen, am Ende fangen	
Tücher/ Bälle/ Reifen/	Objekte auf unterschiedliche Weise mit Partnerin oder Partner tauschen (Jonglieren)	2 Chiffontücher zuwerfen und fangen (8 Wechsel mit Partnerin oder Partner)	Reifen zuwerfen und fangen (8 Wechsel mit Partnerin oder Partner)	Ball und Reifen zuwerfen und fangen (8 Wechsel mit Partnerin oder Partner)	
Pedalo	Pedalo fahren	allein mit Pedalo vorwärts fahren	allein mit Pedalo rückwärts fahren	beim Pedalo fahren (vw und rw) Chiffontuch werfen und fangen	Leistungsstand/ Datum

Tabelle 104: Beobachtungsbogen Alles bewegt sich – So ein Zirkus

Ergänzende Bemerkungen

Mit dieser Aufgabe kann das Niveau der motorischen Fähigkeiten erfasst und ein individuelles Feedback gegeben werden. Darüber lässt sich aus den einzelnen Bewegungsaufgaben auch eine Präsentation zusammenstellen, bei der jedes Kind zeigen kann, was es geübt hat und gut kann. *(Aufgabenstellung für komplexe Gestaltung: Zu einer passenden Musik könnt ihr nacheinander eure Kunststücke zeigen und beobachten, was die anderen Kinder können.)*

Beispiel 5:**Achtung, sprunghaft! – Seilsprünge in Kombination****Jahrgangsstufen: 6/7****Niveaustufe: D****Aufgabenstellung**

Führe kleine Bewegungsfolgen bestehend aus verschiedenen Seilsprungtechniken aus und demonstriere diese zusammen mit einer Partnerin oder einem Partner zyklisch wiederholt und synchron zu einer Musik. Achte auf eine saubere Sprungtechnik!

Kompetenzen und Standards

In den Kompetenzbereichen Bewegen mit Geräten und Bewegen im Rhythmus, können die Schülerinnen und Schüler eine vorgegebene Bewegungsfolge mit Seil kontrolliert ausführen und nach einem Rhythmus präsentieren.

Fachdidaktische Hinweise

Das Handgerät Seil hat einen hohen Aufforderungscharakter und kann Handlungssicherheit bieten. Hanfseile oder Seile aus Polypropylen eignen sich für Anfängerinnen und Anfänger besser als spezielle Rope-Skipping-Seile. Eine Differenzierung ist möglich durch Hinzunahme oder das Weglassen des Easy Jumps als Basissprung zwischen den einzelnen Bausteinen sowie durch Verlängerung auf 8 Zählzeiten je Baustein. Die Interaktion mit einer Partnerin oder einem Partner erhöht die Motivation, beugt Präsentationsängsten vor und kann zur gegenseitigen Beobachtung der Ausführungskriterien und zur Korrektur genutzt werden.

Bewertungskriterien

- Bewegungsbausteine präzise demonstrieren können (FE_2)
- sich zur Musik bewegen können (FÄ_1)
- sich synchron mit einer Partnerin oder einem Partner oder in der Gruppe bewegen können (FÄ_9)
- Bewegungsabläufe beobachten und beurteilen können (IRUM_1)

Bewertungsinstrument:			
Paar (Namen)	Schülerin 1 / Schüler 2 + / o / -	Schülerin 3 / Schüler 4 + / o / -	Schülerin 5 / Schüler 6 + / o / -
Bewegungsbaustein 1	(Easy Jump, Side Swing)	(Easy Jump, Side Straddle)	(Easy Jump, Forward Straddle)
Demonstration	+ (oder +/+)		
Grundform (FE_2)	+ (oder +/+)	+ (oder +/o)	o (oder o/o)
Rhythmik/Musik (FÄ_1)	+ (oder +/+)	+ (oder +/+)	- (oder o/-)
Synchronität (FÄ_9)		+ (oder +/+)	- (oder -/-)
Bewegungsbaustein 2	(Easy Jump, Criss-Cross)	(Easy Jump, Skier)	(Easy Jump mit und ohne Zwischensprung)
Demonstration	+ (oder +/+)	o (oder +/-)	
Grundform (FE_2)	+ (oder +/+)	o (oder o/o)	+ (oder +/o)
Rhythmik/Musik (FÄ_1)	+ (oder o/+)	o (oder o/o)	+ (oder +/o)
Synchronität (FÄ_9)			+ (oder o/+)
Bewegungsabläufe beobachten und beurteilen können (IRUM_1)	+	+	o
Individuelles Feedback (Stärken/Schwächen)	sehr gut / viele Ideen Rhythmik sehr gut	Baustein 1 sehr gut Rhythmik nicht immer korrekt Baustein 2 üben	Baustein 2 besser insgesamt mehr üben

Tabelle 105: Bewertungsinstrument Achtung, sprunghaft! – Seilsprünge in Kombination

Berechnungsbeispiel: (+ = 5 Punkte, o = 3 Punkte, - = 1 Punkt)						
Beispiel	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5	Note 6
prozentuale Notenverteilung (in %)	100–96	95–80	79–60	59–45	44–16	≤ 15
Gesamt 35 Punkte	35–34	33–28	27–21	20–16	15–6	≤ 5

Tabelle 106: Berechnungsbeispiel Achtung, sprunghaft – Seilsprünge in Kombination

Ergänzende Bemerkungen

Die Bewertung der Bewegungsbausteine erfolgt nach einer intensiven Übungsphase, in welcher das Bewegungsrepertoire erweitert wurde. Das Feedback sollte Stärken und Schwächen abbilden und zum Weiterüben animieren. Das Üben der Seilsprünge in Kombination und zu einer Musik kann Ausgangspunkt für eine gestalterische Erweiterung im Raum, mit anderen Elementen und Tricks mit dem Seil, in einer Vierergruppe bis hin zur komplexen Gestaltung sein.

Beispiel 6:
Warm Up! – Mit Aerobic-Schritten alle erwärmen

Jahrgangsstufen: 8/9

Niveaustufen: E/F

Aufgabenstellung

Bereite mit einer Partnerin oder einem Partner eine aktive Erwärmung mit Musik vor, indem du verschiedene Aerobic-Schritte auswählst und deine Mitschülerinnen und Mitschüler durchgehend und abwechslungsreich in Bewegung hältst! Beachte dabei wichtige Grundsätze für die Gestaltung einer Aufwärmphase.

Kompetenzen und Standards

Im Kompetenzbereich Bewegen im Rhythmus, können die Schülerinnen und Schüler eine Bewegungsfolge nach einem Rhythmus mit einer Partnerin, einem Partner oder in der Gruppe unter Anleitung gestalten und präsentieren.

Fachdidaktische Hinweise

Aerobic ist gleichermaßen für erfahrene wie unerfahrene Schülerinnen und Schüler geeignet, da eine Differenzierung durch elementare Basisschritte oder komplexere Schrittmuster möglich ist. Das Thema Aerobic knüpft an die Erfahrungs- und Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler an und ist somit gut für den Einstieg in das selbstständige Agieren im Bewegungsfeld geeignet. Digitale Medien bieten zahlreiche Impulse zur Lösung der Aufgabe.

Bewertungskriterien

- sich zur Musik bewegen können (FÄ_1)
- Arme und Beine gleichzeitig bewegen können (FÄ_4)
- sich ausdauernd bewegen können (FÄ_7)
- Bewegungsbausteine variiert demonstrieren können (FE_4)

Bewertungsinstrument:						
Beobachtungsbogen						
Name: Schülerin oder Schüler 1						
kann Bewegungen ausdauernd mit gleichbleibender Qualität ausführen	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Bewegungen nicht über einen bestimmten Zeitraum ausführen
kann Bewegungen immer an Musik anpassen	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Bewegungen nicht an Musik anpassen
kann Arm- und Beinbewegungen exakt aufeinander abstimmen	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Arm- und Beinbewegungen nicht aufeinander abstimmen
kann Bewegungen mit sehr hoher Variabilität ausführen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Bewegungen nicht mit Variabilität ausführen
kann theoretische Aspekte in der Erwärmungsgestaltung umsetzen	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann theoretische Aspekte nicht in der Erwärmungsgestaltung umsetzen
Gesamteinschätzung: sehr gute Musikauswahl und überzeugende Demonstration, variablerer Armeinsatz wünschenswert, motivierende sprechrhythmische Begleitung						
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	25–24	23–20	19–15	14–11	10–4	≤ 3

Tabelle 107: Bewertungsinstrument Warm Up! – Mit Aerobic-Schritten alle erwärmen

Ergänzende Bemerkungen:

Schwerpunkt des Unterrichtsvorhabens ist nicht nur die Vermittlung von sporttechnischen Fertigkeiten, sondern auch das Verstehen sporttheoretischer Inhalte und deren direkte Anwendung. Die Ausrichtung auf die Pädagogische Perspektive Gesundheit bietet sich für eine sinnvolle Theorie-Praxis-Verknüpfung an.

D6

BEWEGEN
IM WASSER



André Blaschke

Arbeitsgruppe
Schulschwimmen
der Kommission Sport
der KMK

Für das Bewegungsfeld Bewegen im Wasser gilt ebenfalls, dass möglichst alle vier Kompetenzbereiche, Bewegen und Handeln, Interagieren, Methoden anwenden und Reflektieren und Urteilen, in die Bewertung einfließen sollen. Hierbei ist es wichtig, dass die Bewertungsmaßstäbe und Bewertungskriterien den Schülerinnen und Schülern transparent vorliegen und verständlich vermittelt werden.

Häufig stellt das Bewegungsfeld sowohl für Lehrerinnen und Lehrer als auch für Schülerinnen und Schüler eine besondere Herausforderung dar. Dies liegt unter anderem an folgenden Faktoren:

- der Schwimmunterricht findet häufig in unbekanntem Sportstätten statt
- den Schülerinnen und Schülern ist das Medium Wasser nicht bzw. nur bedingt geläufig
- häufig muss man sich das Schwimmbad mit anderen Sportgruppen teilen, was eine zusätzliche Einschränkung darstellen kann
- die Lehrkraft kann nicht immer sofort aktiv in den Lernprozess eingreifen, da sie sich außerhalb des Schwimmbeckens befindet

All diese Besonderheiten sind bei der Leistungsermittlung und Leistungsbewertung zu beachten.

Um Schülerinnen und Schülern Ängste und Unsicherheiten zu nehmen und sie für das Bewegungsfeld Bewegen im Wasser zu motivieren, sollte ein mehrperspektivischer Schwimmunterricht höchste Prämisse sein. Bei der didaktisch-methodischen Gestaltung des Schwimmunterrichts gilt es daher, die Pädagogischen Perspektiven Leistung, Wagnis, Gestaltung, Gesundheit, Kooperation und Körpererfahrung situationsgemäß und individuell angemessen anzuwenden. Für die Bewertung sollte hierbei der Fokus auf die von den Schülerinnen und Schülern zu erlangenden Kompetenzen und Standards gelegt werden.

Für den Kompetenzbereich Bewegen und Handeln ist es notwendig, sportartenspezifische und an die materiellen und institutionellen Voraussetzungen angepasste Übungen zu verwenden. In den nachfolgenden Teilen werden hierfür einige Bewertungsvorschläge näher erläutert. Diese Bewertungsvorschläge werden nach den entsprechenden Pädagogischen Perspektiven untergliedert, um den Lehrerinnen und Lehrern mögliche Bewertungsmöglichkeiten darzulegen, denen nicht nur die Perspektive Leistung zugrunde liegt.

Zudem finden die weiteren Kompetenzen und Standards Reflektieren und Urteilen, Interagieren und Methoden anwenden in den nachfolgenden Bewertungsmöglichkeiten auch Anwendung, wie es in den anschließenden Beispielen erkennbar ist.

1. Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektive Gestaltung (ANDRÉ BLASCHKE)

Spiele entwickeln

Mit Spielen kann man im Sportunterricht Situationen schaffen, in denen sich die Schülerinnen und Schüler sicher und unbewusst im Medium Wasser fortbewegen. Die Motivation der Schülerschaft steigt hierbei, wenn sie sich diese Spiele selbst kreativ erarbeiten müssen.

Um eine möglichst kreative und abwechslungsreiche Form der Spielentwicklung zuzulassen, bietet es sich an, die Spielidee, das heißt auch, wie sich die Schülerinnen und Schüler im Wasser fortbewegen müssen oder welche Materialien für das Spiel verwendet werden sollen, auszuwürfeln. Somit ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass unterschiedliche und neue Spiele entstehen. Aus methodischer Sicht ist es von Vorteil, nur Schwimmmarten zu verwenden, die den Schülerinnen und Schülern geläufig sind. Auch sollte die Lehrkraft darauf achten, dass die gestellten Anforderungen den koordinativen und konditionellen Voraussetzungen der Kinder und Jugendlichen entsprechen.

Tabelle 108 stellt eine mögliche Übersicht dar, woraus die Schülerinnen und Schüler ihre Spielidee würfeln können. Den Schülerinnen und Schülern sollte bewusst sein, dass diese gewürfelten Kriterien im Spiel enthalten sein müssen. Zusätzlich können aber auch weitere Fortbewegungsarten, Materialien etc. zum Einsatz kommen. Hier sind Kreativität und Ideenreichtum gefragt.

Die Tabellen 109 und 110 stellen die Bewertungsbögen für den Prozess und das Ergebnis der entstandenen Spiele dar. Hierbei sollte die Lehrkraft, je nach Niveaustufe der Schülerinnen und Schüler, das Maß der Bewertung individuell einschätzen und skalieren. Zudem sollten die Schülerinnen und Schüler selbst ihren Entwicklungsprozess reflektieren. Hierfür folgt in der Tabelle 112 noch ein exemplarischer Reflexionsbogen für die Schülerinnen und Schüler. Diese Einschätzung zur Förderung der Kompetenz Reflektieren und Urteilen soll ebenfalls in die Bewertung einfließen.

Würfelaugen	Fortbewegungsart im Wasser	Material	Spielziel	Organisation
1	Gleiten	Wasserball	gewinnen	Staffel
2	Brustschwimmen	Schwimmbrett	schneller sein	eine Gruppe
3	Rückenkraulschwimmen	Poolnudel	tiefer sein	zwei Mannschaften
4	Brustkraulschwimmen	Flossen	reagieren	mehrere Kleingruppen
5	ziehen	Tischtennisball	abwerfen	Paar
6	tauchen	Plastikflasche	abschlagen/ abwerfen	Kreis

Tabelle 108: Rahmenbedingungen für ein selbstständig zu entwickelndes Spiel mithilfe eines Würfels

Bewertungsbogen
Name des Spiels:
Gruppenmitglieder:

Bewertung des Entstehungsprozesses	Punkte				
Die Gruppe hat gemeinsam nach Lösungen für die Entstehung des Spiels gesucht.	0	1	2	3	4
Die Gruppe hat effektiv gearbeitet.	0	1	2	3	4
Die Meinung und Idee jedes Gruppenmitgliedes wurde gehört und diskutiert.	0	1	2	3	4
Die Gruppe hat das Spiel auch praktisch getestet.	0	1	2	3	4

Tabelle 109: Bewertungsbogen Entstehungsprozess

Bewertung des Spiels	Punkte				
Es wurden alle geforderten Kriterien (Materialien, Fortbewegungsarten ...) eingehalten.	0	1	2	3	4
Das Spiel wurde einfach und verständlich erklärt.	0	1	2	3	4
Die Bewegungsintensität aller Spielenden war hoch.	0	1	2	3	4
Der Schwierigkeitsgrad des Spiels war dem Alter der Spielenden angemessen.	0	1	2	3	4
Die Spielenden hatten viel Freude und Spaß beim Spielen.	0	1	2	3	4
Das Zeitverhältnis zwischen Aufbau/Erklärung und Spielzeit war angemessen.	0	1	2	3	4

Tabelle 110: Bewertungsbogen Spiel

Gesamtpunkte:
/ 40
Gesamtnote:

Note	1	2	3	4	5	6
Punktzahl	40–39	38–32	31–24	23–18	17–7	≤ 6

Tabelle 111: Notenskala für die Bewertung des selbstständig entwickelten Spiels im Schwimmunterricht

Reflexionsbogen zur Spielentwicklung				
Einschätzung der Arbeit in der eigenen Gruppe und des eigenen Spiels				
	trifft immer zu	trifft teilweise zu	trifft nur gelegentlich zu	trifft nie zu
Meine Vorschläge und Ideen wurden in meiner Gruppe angehört und besprochen.				
Meine Gruppe hat die gesamte Zeit ununterbrochen an unserem Spiel gearbeitet.				
Das Spiel haben wir auch praktisch getestet.				
Ich war mit meiner Aufgabe/Rolle in meiner Gruppe zufrieden.				
Es fiel uns leicht, unser Spiel den anderen Schülerinnen und Schülern zu präsentieren.				
Die Umsetzung unseres Spiels gelang so, wie wir es uns vorgestellt haben.				

Tabelle 112: Reflexionsbogen zur Spielentwicklung

Ich hatte folgende Aufgabe bei der Spielentwicklung in meiner Gruppe:

Wenn wir erneut ein Spiel im Wasser entwickeln sollen, würde ich Folgendes anders machen:

2. Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektive Kooperation

Um den Schülerinnen und Schülern eine möglichst hohe Bewegungszeit im Wasser zu ermöglichen, bieten sich Beobachtungs- und Selbsteinschätzungsbögen an, die die Schülerinnen und Schüler untereinander anwenden können. Hierfür kann die Lehrkraft laminierte Beobachtungs- und Selbsteinschätzungsbögen ausgeben. Je nach Alter der Schülerinnen und Schüler können sie diese Bögen dann ankreuzen oder ausfüllen. Das Ausfüllen der Bögen kann direkt am Beckenrand mit Folienstiften erfolgen, wodurch gleich Feedback gegeben werden kann.

Hierbei erfolgt ein stetiger Austausch unter den Schülerinnen und Schülern. Diesen kooperativen Lernprozess kann die Lehrkraft während der Unterrichtszeit beobachten und individuell bewerten.

- Ein möglicher Beobachtungs- bzw. Selbsteinschätzungsbogen für die Schwimmart Brustkraulschwimmen (siehe Tabelle 113) und
- ein Bewertungsbogen für diesen kooperativen Prozess unter den Mitschülerinnen und Mitschülern für die Lehrkraft (siehe Tabelle 114) können wie folgt aussehen.

Bewertungsbogen Brustkraulschwimmen				
Name Beobachterin / Beobachter:		Name Schwimmerin / Schwimmer:		
Wasserlage: gestreckte Körperlage				
stark ausgeprägt	gut ausgeprägt	wenig ausgeprägt	fehlt	Bemerkungen
Beinschlag: Bewegung aus dem Hüftgelenk, durchgehende & kräftige Beinbewegung				
stark ausgeprägt	gut ausgeprägt	wenig ausgeprägt	fehlt	Bemerkungen
Armzug: hoher Ellenbogen über Wasser und Zugphase durch Eintauchen der Hand weit vor dem Ellenbogen				
stark ausgeprägt	gut ausgeprägt	wenig ausgeprägt	fehlt	Bemerkungen
Atmung: seitwärts drehen des Kopfes und ausatmen ins Wasser, gleichmäßige Atmung				
stark ausgeprägt	gut ausgeprägt	wenig ausgeprägt	fehlt	Bemerkungen

Tabelle 113: Beobachtungsbogen Brustkraulschwimmen

Bewertungsbogen für den kooperativen Lernprozess beim Bewegen im Wasser				
	Punkte			
Die Schülerinnen und Schüler standen regelmäßig im verbalen Austausch.	0	1	2	3
Die beobachtende Schülerin oder der beobachtende Schüler hat umfangreiche Notizen zur Schwimmerin oder zum Schwimmer gemacht.	0	1	2	3
Die beobachtende Schülerin oder der beobachtende Schüler hat der Schwimmerin oder dem Schwimmer Verbesserungsvorschläge unterbreitet.	0	1	2	3
Die beobachtende Schülerin oder der beobachtende Schüler hat die Schwimmerin oder den Schwimmer verbal unterstützt (angefeuert und motiviert).	0	1	2	3

Tabelle 114: Bewertungsbogen für den kooperativen Lernprozess beim Bewegen im Wasser

Gesamtpunkte:		/ 12					Gesamtnote:	
Note	1	2	3	4	5	6		
Punktzahl	12–11	10–9	8–7	6–5	4–2	≤ 1		

Tabelle 115: Notenskala für den kooperativen Lernprozess beim Bewegen im Wasser

3. Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektiven Gesundheit und Körpererfahrung

Besonders im praxisorientierten Sportunterricht ist es immer eine Herausforderung für Sportlehrerinnen und Sportlehrer, ein Gesundheitsbewusstsein zu entwickeln, zu fördern und auch die Wahrnehmungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler für ihren eigenen Körper zu verbessern und zu erweitern. Besonders im Medium Wasser kann der Mensch ganz besondere Körper- und Bewegungserfahrungen machen, die in anderen Elementen nicht möglich sind.

Für eine individuelle Selbstwahrnehmung empfiehlt es sich, dass die Schülerinnen und Schüler über den gesamten Lernprozess ein *Schwimmtagebuch* erstellen. Ähnlich wie bei einem normalen Tagebuch können sie hier eigene Entwicklungen, Eindrücke, Erfahrungen und emotionale Empfindungen notieren. Hinsichtlich des Lehrplanbezugs kann die Lehrkraft den dokumentierten individuellen Lernprozess steuern, indem sie inhaltliche Anregungen vorgibt. Die Schülerinnen und Schüler können z. B. folgende Impulse erhalten:

- Beschreibe deine Empfindungen beim Fortbewegen im Wasser.
- Beschreibe, wie sich deine eigene Gefühlslage und Motivation hinsichtlich des Bewegungsfeldes Bewegen im Wasser während der einzelnen Sportstunden entwickelt hat.
- Die Reinigung des Körpers vor und nach dem Schwimmen in einem öffentlichen Bad ist eine wichtige Schwimmhallenregel. Beurteile selbst den Zweck und Nutzen dieser Regel.
- Erkläre, welche Vor- und Nachteile regelmäßiges (einmal täglich) Duschen für den menschlichen Körper mit sich bringt.
- Hinsichtlich der Bewertung des Schwimmtagebuchs sollte die Lehrkraft individuell entscheiden, ob sie die Schülerarbeit einsammelt und bewertet oder ein Gespräch mit der Schülerin oder dem Schüler sucht, wo diese bzw. dieser anhand des Tagebuchs die eigene Entwicklung reflektiert und beurteilt. Auch in dieser Bewertungsmöglichkeit der Pädagogischen Perspektiven Gesundheit und Körpererfahrung erweisen sich die Kompetenzen Reflektieren und Urteilen und Interagieren als sehr bedeutsam.

Ein Bewertungsbogen für das Schwimmtagebuch oder das Auswertungsgespräch ist in Tabelle 116 dargestellt.

Bewertungsbogen für das Schwimmtagebuch					
Name der Schülerin oder des Schülers:					
Inhalt	Punkte				
Einschätzung des eigenen Körperempfindens im Wasser	0	1	2	3	4
Reflexion des eigenen Fortschritts der Schwimmfähigkeit durch eigene Körper- und Wasserwahrnehmung	0	1	2	3	4
Einschätzung der Entwicklung der eigenen Motivation und Gefühlslage hinsichtlich des Bewegungsfeldes Bewegen im Wasser	0	1	2	3	4
Reflexion der eigenen Leistungsfähigkeit und Kraftintensität beim Bewegen im Wasser	0	1	2	3	4
Einschätzung der Bedeutung von regelmäßiger Körperreinigung, unter anderem vor und nach dem Besuch eines Schwimmbades	0	1	2	3	4
Ausdruck/Sprachlichkeit					
Verwendung von Adjektiven zum Ausdruck der eigenen Gefühlslage und Emotionalität	0	1	2	3	4
Beschreibung von erlebten Situationen und Beispielen aus dem Schwimmunterricht	0	1	2	3	4
Einhalten der Regeln für Orthografie/Grammatik	0	1	2	3	4

Tabelle 116: Bewertungsbogen Schwimmtagebuch

Gesamtpunkte: /29

Gesamtnote:

Note	1	2	3	4	5	6
Punktzahl	29–28	27–23	22–17	16–13	12–4	≤ 3

Tabelle 117: Notenskala für die Bewertung des Schwimmtagebuchs

4. Bewertungsmöglichkeiten der Pädagogischen Perspektive Leistung

Tauchen (Jahrgangsstufen 1–4)

Für die Jahrgangsstufen 1/2 (Niveaustufen A/B) bietet es sich an, die Leistungsüberprüfung im Tauchen auf spielerische Art und Weise durchzuführen. Hierbei wäre eine Möglichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler Tauchringe oder ähnliche Tauchgegenstände vom Beckenboden aus ca. 1 Meter Tiefe mit den Händen hochholen müssen. Folgende Bewertungsrichtlinie wäre hierbei denkbar:

- kein Ring: Note 6
- 1 Ring: Note 5
- 2 Ringe: Note 4
- 3 Ringe: Note 3
- 4 Ringe: Note 2
- 5 Ringe: Note 1

Für die Jahrgangsstufen 3/4 (Niveaustufe C) kann man diese Leistungsüberprüfung unter anderem durch folgende Faktoren differenzieren:

- Wassertiefe, in der die Ringe liegen
- vorgegebene Zeit, in der die Schülerinnen und Schüler die Ringe hochholen müssen
- Art/Technik des Herabtauchens (kopfwärts, fußwärts, mit Sprung vom Beckenrand)

Streckentauchen
Jahrgangsstufen 5–10

Es ist der Schülerin oder dem Schüler freigestellt, ob sie oder er die Tauchabnahme mit einem Startsprung vom Startblock bzw. vom Beckenrand beginnt oder sich im Becken abstößt.

	Jahrgangsstufe 5 Niveaustufe D		Jahrgangsstufe 6 Niveaustufe D		Jahrgangsstufe 7 Niveaustufe E		Jahrgangsstufe 8 Niveaustufe F		Jahrgangsstufe 9 Niveaustufe G		Jahrgangsstufe 10 Niveaustufe H	
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
Note 1	15 m	13 m	16 m	14 m	18 m	15 m	20 m	16 m	22 m	18 m	25 m	20 m
Note 2	13 m	8 m	14 m	9 m	15 m	10 m	16 m	11 m	18 m	13 m	20 m	15 m
Note 3	8 m	4 m	9 m	5 m	10 m	6 m	11 m	8 m	13 m	10 m	15 m	12 m
Note 4	4 m	2 m	5 m	2 m	6 m	3 m	8 m	5 m	10 m	7 m	12 m	9 m
Note 5	2 m	1 m	2 m	1 m	3 m	2 m	5 m	3 m	7 m	5 m	9 m	7 m
Note 6	< 2 m	< 1 m	< 2 m	< 1 m	< 3 m	< 2 m	< 5 m	< 3 m	< 7 m	< 5 m	< 9 m	< 7 m

Tabelle 118: Bewertung Streckentauchen, Niveaustufen D–H (Jgst. 5–10)

Zeitschwimmen Brustschwimmen Jahrgangsstufen 5–10

Alle Werte sind in der Einheit Minuten angegeben.
Der erstgenannte Wert gilt für eine Schwimmstrecke von 25 m und der nachfolgende Wert für eine Schwimmstrecke von 50 m.
Neben der Jahrgangsstufe ist auch die zu erreichende Niveaustufe angegeben.

Niveau- stufe	Jungen										Mädchen									
	D		E	F	G	H	D		E	F	G	H	D		E	F	G	H		
Jgst.	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10		
Note 1	0:28 / 0:58	0:27 / 0:57	0:26 / 0:56	0:24 / 0:52	0:23 / 0:49	0:22 / 0:46	0:29 / 0:57	0:28 / 0:59	0:27 / 1:01	0:27 / 0:58	0:26 / 0:55	0:24 / 0:50	0:29 / 0:57	0:28 / 0:59	0:27 / 1:01	0:27 / 0:58	0:26 / 0:55	0:24 / 0:50		
Note 2	0:32 / 1:00	0:31 / 1:01	0:30 / 1:02	0:27 / 0:57	0:26 / 0:55	0:24 / 0:50	0:35 / 1:10	0:34 / 1:09	0:32 / 1:07	0:31 / 1:06	0:32 / 1:04	0:26 / 0:54	0:35 / 1:10	0:34 / 1:09	0:32 / 1:07	0:31 / 1:06	0:32 / 1:04	0:26 / 0:54		
Note 3	0:37 / 1:15	0:36 / 1:13	0:34 / 1:10	0:31 / 1:05	0:29 / 1:01	0:27 / 0:56	0:39 / 1:20	0:38 / 1:18	0:36 / 1:16	0:34 / 1:13	0:34 / 1:10	0:29 / 1:00	0:39 / 1:20	0:38 / 1:18	0:36 / 1:16	0:34 / 1:13	0:34 / 1:10	0:29 / 1:00		
Note 4	0:43 / 1:24	0:42 / 1:22	0:41 / 1:20	0:37 / 1:16	0:33 / 1:09	0:31 / 1:04	0:44 / 1:32	0:45 / 1:31	0:43 / 1:29	0:41 / 1:25	0:40 / 1:22	0:33 / 1:08	0:44 / 1:32	0:45 / 1:31	0:43 / 1:29	0:41 / 1:25	0:40 / 1:22	0:33 / 1:08		
Note 5	0:47 / 1:35	0:46 / 1:33	0:45 / 1:30	0:44 / 1:28	0:39 / 1:21	0:37 / 1:16	0:51 / 1:44	0:50 / 1:42	0:47 / 1:40	0:44 / 1:35	0:44 / 1:32	0:39 / 1:20	0:51 / 1:44	0:50 / 1:42	0:47 / 1:40	0:44 / 1:35	0:44 / 1:32	0:39 / 1:20		
Note 6	> 0:47 / > 1:35	> 0:46 / > 1:33	> 0:45 / > 1:30	> 0:44 / > 1:28	> 0:39 / > 1:21	> 0:37 / > 1:16	> 0:51 / > 1:44	> 0:50 / > 1:42	> 0:47 / > 1:40	> 0:44 / > 1:35	> 0:44 / > 1:32	> 0:39 / > 1:20	> 0:51 / > 1:44	> 0:50 / > 1:42	> 0:47 / > 1:40	> 0:44 / > 1:35	> 0:44 / > 1:32	> 0:39 / > 1:20		

Tabelle 119: Zeitschwimmen Brustschwimmen, Niveaustufen D–H (Jungen/Mädchen)

Zeitschwimmen Brustkraulschwimmen
Jahrgangsstufen 5–10

Alle Werte sind in der Einheit Minuten angegeben.

Der erstgenannte Wert gilt für eine Schwimmstrecke von 25 m und der nachfolgende Wert für eine Schwimmstrecke von 50 m.

Neben der Jahrgangsstufe ist auch die zu erreichende Niveaustufe angegeben.

Niveau- stufe	Jungen								Mädchen									
	D		E	F	G	H	D		E	F	G	H	D		E	F	G	H
Jgst.	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10
Note 1	0:27 / 0:55	0:26 / 0:53	0:25 / 0:51	0:22 / 0:46	0:20 / 0:41	0:18 / 0:37	0:31 / 1:04	0:30 / 1:02	0:29 / 0:59	0:26 / 0:57	0:24 / 0:52	0:20 / 0:42	0:31 / 1:04	0:30 / 1:02	0:29 / 0:59	0:26 / 0:57	0:24 / 0:52	0:20 / 0:42
Note 2	0:30 / 1:01	0:29 / 0:59	0:28 / 0:57	0:26 / 0:53	0:24 / 0:49	0:20 / 0:41	0:34 / 1:10	0:33 / 1:08	0:31 / 1:05	0:29 / 1:03	0:27 / 0:58	0:22 / 0:46	0:34 / 1:10	0:33 / 1:08	0:31 / 1:05	0:29 / 1:03	0:27 / 0:58	0:22 / 0:46
Note 3	0:34 / 1:09	0:33 / 1:07	0:32 / 1:05	0:31 / 1:03	0:27 / 0:56	0:23 / 0:47	0:38 / 1:19	0:36 / 1:17	0:35 / 1:14	0:34 / 1:12	0:30 / 1:05	0:25 / 0:52	0:38 / 1:19	0:36 / 1:17	0:35 / 1:14	0:34 / 1:12	0:30 / 1:05	0:25 / 0:52
Note 4	0:40 / 1:22	0:39 / 1:20	0:38 / 1:18	0:37 / 1:16	0:32 / 1:06	0:27 / 0:55	0:45 / 1:32	0:44 / 1:30	0:43 / 1:27	0:40 / 1:24	0:37 / 1:19	0:28 / 0:58	0:40 / 1:22	0:44 / 1:30	0:43 / 1:27	0:40 / 1:24	0:37 / 1:19	0:28 / 0:58
Note 5	0:47 / 1:35	0:46 / 1:33	0:45 / 1:31	0:43 / 1:27	0:39 / 1:21	0:32 / 1:07	0:51 / 1:43	0:50 / 1:41	0:48 / 1:38	0:43 / 1:34	0:41 / 1:28	0:35 / 1:12	0:47 / 1:35	0:50 / 1:41	0:48 / 1:38	0:43 / 1:34	0:41 / 1:28	0:35 / 1:12
Note 6	> 0:47 / > 1:35	> 0:46 / > 1:33	> 0:45 / > 1:31	> 0:43 / > 1:27	> 0:40 / > 1:21	> 0:33 / > 1:07	> 0:51 / > 1:43	> 0:50 / > 1:41	> 0:48 / > 1:38	> 0:43 / > 1:34	> 0:41 / > 1:28	> 0:35 / > 1:12	> 0:47 / > 1:35	> 0:51 / > 1:43	> 0:48 / > 1:38	> 0:43 / > 1:34	> 0:41 / > 1:28	> 0:35 / > 1:12

Tabelle 120: Zeitschwimmen Brustkraulschwimmen, Niveaustufen D–H (Jungen/Mädchen)

Zeitschwimmen Rückenkraultschwimmen
Jahrgangsstufen 5–10

Alle Werte sind in der Einheit Minuten angegeben.
Der erstgenannte Wert gilt für eine Schwimmstrecke von 25 m und der nachfolgende Wert für eine Schwimmstrecke von 50 m.
Neben der Jahrgangsstufe ist auch die zu erreichende Niveaustufe angegeben.

Niveau- stufe	Jungen										Mädchen							
	D		E	F	G	H	D		E	F	G	H	D		E	F	G	H
Jgst.	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10
Note 1	0:28 / 0:58	0:27 / 0:57	0:26 / 0:56	0:24 / 0:52	0:23 / 0:49	0:22 / 0:46	0:29 / 0:57	0:28 / 0:59	0:28 / 1:01	0:27 / 0:58	0:26 / 0:55	0:24 / 0:50	0:29 / 0:57	0:28 / 0:59	0:28 / 1:01	0:27 / 0:58	0:26 / 0:55	0:24 / 0:50
Note 2	0:30 / 1:00	0:31 / 1:01	0:30 / 1:02	0:27 / 0:57	0:26 / 0:55	0:24 / 0:50	0:35 / 1:10	0:34 / 1:09	0:32 / 1:07	0:31 / 1:06	0:32 / 1:04	0:24 / 0:50	0:35 / 1:10	0:34 / 1:09	0:32 / 1:07	0:31 / 1:06	0:32 / 1:04	0:26 / 0:54
Note 3	0:37 / 1:15	0:36 / 1:13	0:34 / 1:10	0:31 / 1:05	0:29 / 1:01	0:27 / 0:56	0:39 / 1:20	0:38 / 1:18	0:36 / 1:16	0:34 / 1:13	0:34 / 1:10	0:27 / 0:56	0:39 / 1:20	0:38 / 1:18	0:36 / 1:16	0:34 / 1:13	0:34 / 1:10	0:29 / 1:00
Note 4	0:43 / 1:24	0:42 / 1:22	0:41 / 1:20	0:37 / 1:16	0:33 / 1:09	0:31 / 1:04	0:44 / 1:32	0:45 / 1:31	0:43 / 1:29	0:41 / 1:25	0:40 / 1:22	0:31 / 1:04	0:44 / 1:32	0:45 / 1:31	0:43 / 1:29	0:41 / 1:25	0:40 / 1:22	0:33 / 1:08
Note 5	0:47 / 1:35	0:46 / 1:33	0:45 / 1:30	0:44 / 1:28	0:39 / 1:21	0:37 / 1:16	0:51 / 1:44	0:50 / 1:42	0:47 / 1:40	0:44 / 1:35	0:44 / 1:32	0:37 / 1:16	0:51 / 1:44	0:50 / 1:42	0:47 / 1:40	0:44 / 1:35	0:44 / 1:32	0:39 / 1:20
Note 6	> 0:47 / > 1:35	> 0:46 / > 1:33	> 0:45 / > 1:30	> 0:44 / > 1:28	> 0:39 / > 1:21	> 0:37 / > 1:16	> 0:51 / > 1:44	> 0:50 / > 1:42	> 0:47 / > 1:40	> 0:44 / > 1:35	> 0:44 / > 1:32	> 0:37 / > 1:16	> 0:51 / > 1:44	> 0:50 / > 1:42	> 0:47 / > 1:40	> 0:44 / > 1:35	> 0:44 / > 1:32	> 0:39 / > 1:20

Tabelle 121: Zeitschwimmen Rückenkraultschwimmen, Niveaustufen D–H (Jungen/Mädchen)

Ausdauerschwimmen

Für das Erreichen der Niveaustufen E–H müssen die Schülerinnen und Schüler beim Ausdauerschwimmen durchgehend in jeweils einer erkennbaren Schwimmart (Brustschwimmen, Brustkraulschwimmen oder Rückenkraulschwimmen) schwimmen. Ein Wechsel der Schwimmart ist hierbei gestattet. Jedoch muss ca. $\frac{3}{4}$ der Zeit in Bauchlage und ca. $\frac{1}{4}$ in Rückenlage geschwommen werden.

Die Schülerinnen und Schüler dürfen sich während der Leistungsabnahme nicht am Beckenrand festhalten oder eine Pause am Beckenrand oder im Wasser machen. Sollte dies geschehen, wird die Zeit gestoppt und die Leistungsabnahme ist beendet. Das Abstoßen vom Beckenrand ist gestattet.

Die Anforderungen für das Erreichen der Niveaustufe D sind fast dieselben. Hierbei müssen die Schülerinnen und Schüler jedoch nicht $\frac{3}{4}$ der Strecke in Bauchlage und $\frac{1}{4}$ in Rückenlage schwimmen. Dies ist ihnen freigestellt.

Für das Erreichen der Niveaustufen A–C wird keine spezifische Schwimmtechnik vorgegeben. Die Schülerinnen und Schüler müssen nur die vorgegebene Zeit schwimmend fortbewegend im Wasser absolvieren.

Ausdauerschwimmen								
Niveaustufe	A/B	C	D	E	F	G	H	
Jahrgangsstufe	1/2	3/4	5/6	7	8	9	10	
Note 1	14	17	20	23	26	29	32	
Note 2	12	15	18	21	24	27	30	
Note 3	10	13	16	19	22	25	28	
Note 4	7	10	13	15	18	21	24	
Note 5	4	7	10	11	14	17	20	

Tabelle 122: Ausdauerschwimmen, Niveaustufen A–H (Angaben in Minuten)

Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung)

Bei der Komplexübung werden je nach zu erreichender Niveaustufe die drei Basischwimmtechniken (Brustschwimmen, Brustkraulschwimmen und Rückenkraulschwimmen) sowie der Startsprung, die Brustwende und der Rückenstart nach den Bewegungsknotenpunkten überprüft. Hierbei wird nicht die Zeit gestoppt. Die Schülerin bzw. der Schüler soll jedoch eine fließende Schwimmbewegung nachweisen. Der Inhalt und Umfang der Komplexübung kann je nach Niveaustufe angepasst werden.

Nachfolgend werden exemplarische Bewertungsbögen für die Niveaustufen C, E/F und G/H dargestellt, die jedoch, je nach Bedingungen durch die Lehrkraft angepasst werden können. Zur Berechnung der Bewertungspunkte, kann die Lehrkraft einen Punkt/Bewegungsknotenpunkt geben. Wenn also z. B. bei der Technik des Brustschwimmens 5 Bewegungsknotenpunkte angegeben sind, kann die Schülerin oder der Schüler maximal 5 Punkte erlangen. Am Ende werden alle Punkte der Komplexübung addiert, woraus die Note berechnet wird.

Der nachfolgende Einschätzungsbogen sollte zum Erreichen der Niveaustufe C verwendet werden.

Der nachfolgende Einschätzungsbogen sollte zum Erreichen der Niveaustufe C verwendet werden.

Bewertung			
Name	Senkrechter Sprung vom Startblock ins Wasser	Brustschwimmen	Gesamtpunkte/ Note
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperhaltung ▪ beim Absprung schwingen die Arme nach oben ▪ Arme liegen beim Eintauchen seitlich am Oberschenkel ▪ Fußspitzen zeigen nach unten ▪ gerader Sprung (ohne Schräglage) ins Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperlage ▪ ausatmen ins Wasser ▪ Fußspitzen nach außen drehen und Blick nach vorn bei Streckbewegung ▪ Beine sind parallel ▪ schwingvolle Körperstreckung 	
	Punkte: /5	Punkte: /5	/10

Tabelle 123: Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufe C

Note	1	2	3	4	5	6
Punktzahl	10–9	8	7–6	5	4–2	≤ 1

Tabelle 124: Notenskala für die Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufe C

Der nachfolgende Einschätzungsbogen sollte zum Erreichen der **der Niveaustufen E/F** verwendet werden.

Name	Startsprung/Kopfsprung	Brustschwimmen	Brustkraul	Rückenkraul	Gesamtpunkte/ Note
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausholbewegung der Arme ▪ schnellkräftiges Wegstrecken vom Block ▪ Blick nach vorn / zum Eintauchpunkt ▪ Kopf zwischen die Arme ▪ Körperstreckung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperlage ▪ Gesicht ins Wasser ▪ Wasser fassen ▪ Fußspitzen nach außen drehen und Kopf hoch ▪ schwingungsvolle Körperstreckung und Gleitphase 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperlage ▪ ausatmen ins Wasser ▪ Zugphase durch Wasserfassen ▪ eintauchen des Arms vor dem Kopf ▪ durchgehende und kräftige Beinbewegung ▪ gleichmäßige Atmung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperlage ▪ wechselseitige Armbeugung mit Rollbewegung ▪ Nase zeigt Richtung Decke ▪ ziehen des Arms an den Körper ▪ kontinuierliche und kräftige Beinbewegung 	
	Punkte: /5	Punkte: /5	Punkte: /5	Punkte: /5	/20

Tabelle 125: Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufe E/F

Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	20–19	18–16	15–12	11–9	8–3	≤ 2

Tabelle 126: Notenskala für die Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufe E/F

Der nachfolgende Einschätzungsbogen sollte zum Erreichen der **Niveaustufen G/H** verwendet werden.

Name	Startsprung/ Kopfsprung	Brustschwimmen	Brustwende/ hohe Wende	Brustkraul	Rückenstart	Rückenkraul	Gesamtpunkte/ Note
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausholbewegung der Arme ▪ schnellkräftiges Wegstrecken vom Block ▪ Blick nach vorn/zum Eintauchpunkt ▪ Kopf zwischen die Arme ▪ Körperstreckung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperlage ▪ Gesicht ins Wasser ▪ Wasser fassen ▪ Fußspitzen nach außen drehen und Kopf hoch ▪ schwingvolle Körperstreckung und Gleitphase 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abschlag mit beiden Händen an der Wand ▪ Beine hocken an die Wand ▪ explosive Drehung ▪ beide Beine stoßen sich knapp unter der Wasseroberfläche von der Wand ab ▪ Gesamtkörperstreckung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperlage ▪ ausatmen ins Wasser ▪ Zugphase durch Wasserfassen ▪ eintauchen des Arms vor dem Kopf ▪ kontinuierliche und kräftige Beinbewegung ▪ gleichmäßige Atmung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ beide Füße stemmen unter der Wasseroberfläche gegen die Wand, explosives Abdrücken ▪ Kopf in den Nacken ▪ Streckbewegung des Körpers ▪ Hüfte nach oben drücken / Bogenspannung ▪ Kopf zwischen den Armen beim Eintauchen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gestreckte Körperlage ▪ wechselseitige Armbewegung mit Rollbewegung ▪ Nase zeigt Richtung Decke ▪ ziehen des Arms an den Körper ▪ kontinuierliche und kräftige Beinbewegung 	
	Punkte: /5	Punkte: /5	Punkte: /5	Punkte: /5	Punkte: /5	Punkte: /5	/

Tabelle 127: Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufe G/H

Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	30–29	28–24	23–18	17–14	13–5	≤ 4

Tabelle 128: Notenskala für die Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufe G/H

5. Die vier Niveaustufen der Entwicklung zum Sicherem Schwimmen Können

(ARBEITSGRUPPE SCHULSCHWIMMEN DER KOMMISSION SPORT DER KMK IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER DGUV, DVS UND BFS)

Im Folgenden wird ein bundesweiter Vorschlag zur Bewertung des Bewegungsfeldes Bewegen im Wasser vorgestellt, der von der Arbeitsgruppe Schulschwimmen der Kommission Sport in der ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland (KMK) in Zusammenarbeit mit der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (DGUV), Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (dvs) und Bundesverband zur Förderung der Schwimmbildung (BFS) erstellt wurde.

Folgende vier Niveaustufen der Entwicklung zum Sicherem Schwimmen Können werden beschrieben (vgl. KMK, BFS, dvs, 2017):

- Wassergewöhnung
- Grundfertigkeiten
- Basisstufe
- Sicheres Schwimmen Können

Die Wassergewöhnung umfasst die körperlichen Wahrnehmungen und Adaptionen an die physikalischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers. Sie bildet die Voraussetzung für die solide Aneignung der Grundfertigkeiten des Schwimmens und umfasst vielfältige Gelegenheiten, das Wasser freudvoll zu erleben, zu erfahren und wahrzunehmen (Aufenthalt, Stehen, Gehen, Schweben, Auftreiben – mit und ohne Hilfsmittel, mit und gegen den Wasserwiderstand).

Die Beherrschung der Grundfertigkeiten des Schwimmens (Atmen, Tauchen, Gleiten, Springen, Rollen, Drehen, Fortbewegen) optimiert fundamental und komplex, lernpsychologisch, motorisch und zeitlich die Entwicklung zielgerichteter und vortriebswirksamer Bewegungen im Wasser.

Mit der Basisstufe wird eine Verbindung von Grundfertigkeiten und Schwimmen Können vorgenommen. Es sind mindestens folgende Anforderungen an das Niveau des Schwimmen Könnens der Schülerinnen und Schüler zu stellen:

- beliebiger Sprung ins tiefe Wasser,
- anschließend 100 m in einer beliebigen Schwimmart, keine Zeitbegrenzung, Wechsel der Schwimmart ist erlaubt,
- das Wasser ohne Hilfsmittel selbstständig verlassen.

Mit der Realisierung dieser Anforderungen wird der Nachweis erbracht, dass die Schülerinnen und Schüler die Auftriebs- und Widerstandsbedingungen im Sinne eigener kontrollierter und koordinierter Bewegungen zielgerichtet und andauernd für eine effektive Vortriebsleistung nutzen können.

Das *Sichere Schwimmen Können* im Tiefwasser wird durch ein qualitativ hohes Niveau des Könnens und durch Sprünge ins tiefe Wasser, einschließlich des selbstständigen Verlassens des Wassers ohne Hilfsmittel gekennzeichnet. Weiterhin können beliebige Änderungen der Schwimm- und der Fortbewegungsrichtung im tiefen Wasser sowie eine vielseitige Anwendung der erlernten Schwimmtechniken (Schwimmarten) erfolgen.

Es sind mindestens folgende Anforderungen an das Niveau des Sicheren Schwimmen Könnens der Schülerinnen und Schüler zu stellen:

- Sprung ins tiefe Wasser, anschließend 15 min Schwimmen und dabei mindestens 200 m in einer beliebigen Schwimmart zurücklegen oder
- Kopfsprung ins tiefe Wasser, anschließend 100 m Schwimmen in einer Schwimmart, mit Zeitbegrenzung (maximal 3:30 min, ab Jahrgangsstufe 9 2:30 min /männlich, 2:45 min/weiblich); 100 m Schwimmen in einer zweiten Schwimmart, keine Zeitbegrenzung.

Die vier Niveaustufen zum Sicheren Schwimmen Können lassen sich als Standards eines modernen, methodisch strukturierten Schwimmunterrichts verstehen.



Abbildung 31: Niveaustufen zum Sicheren Schwimmen Können, ©evoletics

5.1 Ermittlung, Bewertung und Benotung von Leistung

Allgemeine Grundsätze

Das Ermitteln, Bewerten und Benoten von Leistungen der Schülerinnen und Schüler leitet sich aus den Bildungs- und Erziehungszielen des Schwimmunterrichts ab.

Darin eingeordnet besteht das Ziel der Leistungsermittlung in der Feststellung des aktuellen Kompetenzniveaus der Schülerinnen und Schüler gemessen an den Vorgaben der Niveaustufen des Schwimmunterrichts sowie der übergeordneten Bildungs- und Rahmenlehrpläne.

Die Leistungsbewertung umfasst die Leistungsermittlung, die Leistungsbeurteilung und das Mitteilen des Ergebnisses an die Schülerinnen und Schüler, an deren Eltern und an die weiterführende Schule (z. B. als Bemerkung auf dem Übergangszugzeugnis, Schwimmpass).

Die Leistungsbewertung im Schwimmunterricht berücksichtigt den jeweiligen individuellen Entwicklungsstand in Bezug zu den Niveaustufen des Schwimmunterrichts. Dabei sind der Leistungswille und das Sozialverhalten sowie die physischen und psychischen Voraussetzungen angemessen einzubeziehen. Für den Erfolg des Schwimmunterrichts ist die pädagogische Beachtung verschiedener Bezugsnormen bedeutsam. Die abschließende Bewertung und Benotung des Lernerfolgs im Schwimmunterricht ist an die objektiven Anforderungen der vierten Niveaustufe Sicher Schwimmen Können gebunden. Die Benotung erfolgt unter anderem anhand bewährter indikatorengestützter Verfahren.

Durch die Schwimmlehrkräfte sind die Voraussetzungen zu schaffen, dass die Schülerinnen und Schüler ihre individuell bestmöglichen Lernleistungen erbringen. Die Leistungsanforderungen und Bedingungen sind so zu gestalten, dass sie dem individuellen Entwicklungsstand und der Zone der nächsten Entwicklung entsprechen.

Die Leistungsbewertung ist ein bewusster pädagogischer Vorgang. Sie muss für die Schülerinnen und Schüler nachvollziehbar und verständlich sein und schließt sich immer an einen vorausgegangenen Übungsprozess an.

Die Leistungsbewertung kann nonverbal, verbal oder numerisch erfolgen. Über die numerische Leistungsbewertung erfolgt die Benotung. Sie ist ein Spezialfall der Bewertung. Die Leistungsbewertung erfolgt in der Regel durch Fremdeinschätzung seitens der Schwimmlehrkräfte und ggf. durch Mitschülerinnen und Mitschüler (z. B. über Leistungsmessung oder kriteriengestützte Bewegungsbeobachtung). Leistungsbewertung durch Selbsteinschätzungen (z. B. über Lerntagebücher, Leistungsentwicklungskarten) ist ein wichtiges pädagogisches Mittel zur Einbeziehung der Schülerinnen und Schüler. Bei allen Formen der Schülerelbsteinschätzung bzw. Partnerbewertung behält die Schwimmlehrkraft die Bewertungshoheit.

Die Leistungsbewertung dient insbesondere der Information über den Leistungsstand und die Leistungsentwicklung. Sie ist Ausgangspunkt für die Beratung und Förderung der Schülerinnen und Schüler.

Schwerpunkte der damit verbundenen Leistungserziehung sind die Entwicklung von Anstrengungsbereitschaft, die Stärkung des Vertrauens in die eigene Leistungsfähigkeit und das Erfahren von Selbstwirksamkeit. Die Ergebnisse der Leistungsbewertung

sind durch die Schwimmlehrkräfte auszuwerten und als Grundlage für die Weiterentwicklung der Qualität des Schwimmunterrichts zu nutzen.

Pro Schuljahr soll die Leistung der Schülerinnen und Schüler im Schwimmunterricht durch vielschichtige Beobachtungen ermittelt und nachfolgend bewertet werden. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Bewertung des Sicheren Schwimmen Könnens (Sachkompetenz).

5.2 Bewertung und Benotung in den Niveaustufen

Der Schwimmunterricht auf der Niveaustufe Wassergewöhnung ist benotungsfrei. Entwicklungsförderliche Formen des Bewertens sind erwünscht. Das Lernen auf dieser Niveaustufe erfolgt ohne Leistungsdruck.

Die nachfolgenden Tabelle 129 – Tabelle 131 zeigen mögliche Formen der Ermittlung, Bewertung und Benotung von Leistungen im Schwimmunterricht der Grundschule.

Die dargestellten Teilbewegungen der Komplexübung können mithilfe von Punkten in einer Note zu den Grundfertigkeiten zusammengeführt werden.

Über die Niveaustufen Basisstufe und Sicher Schwimmen Können erfolgt im Schwimmunterricht eine progressionsabhängige Benotung in den Kompetenzbereichen. Das Erreichen der Niveaustufe Sicher Schwimmen Können entspricht dabei den Anforderungen der Note 1; das Erreichen der Niveaustufe der Basisstufe entspricht den Anforderungen der Note 3.

Die nachgewiesenen bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen sollten über eine Note in die Bewertung eingehen (25 %).

Die Benotung in den Niveaustufen wird mit der nachfolgenden Tabelle verdeutlicht.

Benotung	Note	Kompetenzerwartungen
1. Note	Komplexübung (Grundfertigkeiten)	
	1	14–13 Teilpunkte
	2	12–11 Teilpunkte
	3	10–8 Teilpunkte
	4	7–6 Teilpunkte
	5	5–3 Teilpunkte
2. Note	Sicher Schwimmen Können (4. Niveaustufe) erreicht	
	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprung ins tiefe Wasser, anschließend 15 Minuten schwimmen und mindestens 200 m in einer beliebigen Schwimmart zurücklegen oder ▪ Kopfsprung ins tiefe Wasser, anschließend 100 m in einer Schwimmart mit Zeitbegrenzung (maximal 3:30 min) schwimmen und 100 m in einer zweiten Schwimmart ohne Zeitbegrenzung zurücklegen ▪ das Wasser ohne Hilfsmittel selbstständig verlassen
	Basisstufe Schwimmen Können (3. Niveaustufe) übertroffen	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ beliebiger Sprung ins tiefe Wasser, anschließend 100 m ohne Zeitbegrenzung schwimmen (davon 50 m in Bauch- und 50 m in Rückenlage) ▪ das Wasser ohne Hilfsmittel selbstständig verlassen
	Basisstufe Schwimmen Können (3. Niveaustufe) erreicht	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ beliebiger Sprung ins tiefe Wasser, anschließend 100 m in einer beliebigen Schwimmart ohne Zeitbegrenzung schwimmen (der Wechsel der Schwimmart ist erlaubt) ▪ das Wasser ohne Hilfsmittel selbstständig verlassen
	Mindeststandard erreicht	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ einen beliebigen Sprung ins tiefe Wasser durchführen und anschließend 50 m in einer beliebigen Schwimmart ohne Zeitbegrenzung schwimmen (der Wechsel der Schwimmart ist erlaubt) ▪ das Wasser ohne Hilfsmittel selbstständig verlassen
	Mindeststandard nicht erreicht	
5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ einen beliebigen Sprung ins tiefe Wasser durchführen und anschließend 15 m ohne Hilfsmittel in einer Technik im Tiefwasser oder 25 m mit Hilfsmittel in einer beliebigen Schwimmart oder Schwimmlage) ohne Zeitbegrenzung schwimmen (der Wechsel der Schwimmlage ist erlaubt) ▪ das Wasser ohne Hilfsmittel selbstständig verlassen 	

Benotung	Note	Kompetenzerwartungen		
3. Note		Springen	Tauchen	
	1	Kopfsprung plus 2 Sprungvarianten vom Startblock ins Tiefwasser	von der Wasseroberfläche Gegenstand aus Tiefwasser (ca. 2 m) und 8 m Streckentauchen (Abstoß vom Rand)	
	2	3 Sprungvarianten ins Tiefwasser vom Startblock oder 1m-Brett	von der Wasseroberfläche Gegenstand aus Tiefwasser (ca. 2 m) ohne Hilfsmittel kopfwärts abgetaucht	
	3	3 Sprungvarianten ins Tiefwasser vom Beckenrand	Gegenstand aus Tiefwasser (ca. 2 m) oder 5 m Streckentauchen (Abstoß vom Rand)	
	4	Sprung ins Tiefwasser vom Beckenrand	Gegenstand aus schulertiefem Flachwasser	
	5	Beckenrand	Gegenstand aus hüfttiefem Flachwasser	
4. Note		Selbstkompetenz	Sozialkompetenz	Methodenkompetenz
		über Kriterienkatalog	über Kriterienkatalog	über Kriterienkatalog
	1	15–14	15–14	15–14
	2	13–11	13–11	13–11
	3	10–9	10–9	10–9
	4	8–6	8–6	8–6
	5	5–3	5–3	5–3

Tabelle 129: Benotung in den Niveaustufen. © DGUV-Information 202-107, S. 59 f.

Komplexübung zur Benotung von Grundfertigkeiten		
Punkte		Anforderungen
erfüllt	nicht erfüllt	
		Phase 01: Abstoß von der Beckenwand und Gleiten in Bauchlage
1	0	Beine gehockt, beide Füße berühren fest die Beckenwand, kurze und tiefe Einatmung durch den Mund, kräftiger Abstoß
1	0	Gleiten in gestreckter und angespannter (strömungsgünstiger) Körperlage an bzw. unter der Wasseroberfläche bei gleichzeitiger Ausatmung durch Mund und Nase bis zu einem markierten Bereich (etwa in 5 m Entfernung)
		Phase 02: Rolle vorwärts und Einnahme einer senkrechten Körperposition
1	0	kopf- und rumpfgesteuerte Rolle um die Breitenachse (Hockposition)
1	0	Aufrichten des Körpers durch Hand- und Kopfsteuerung mit anschließendem Blick in Schwimmrichtung (ca. 3 Sekunden)
		Phase 03: Drehen und Orientieren
1	0	Körperdrehung um 90° in der Längsachse in Richtung Beckenrand
1	0	Orientierung zum markiert Ausstiegspunkt
		Phase 04: Fortbewegen an den Beckenrand und Verlassen des Beckens ohne Hilfsmittel
1	0	Fortbewegung bis zum markierten Ausstiegspunkt
1	0	Wasser selbstständig verlassen
		Phase 05: Fußsprung und widerstandsarmes Eintauchen
1	0	Beidbeinig kräftiger Absprung nach vorn oben
1	0	widerstandsarmes (Spritzer freies) fußwärtiges Eintauchen in gestreckter Körperlage
		Phase 06: Einnahme der Sitzposition am Beckengrund und Ausatmung
1	0	Körper gleitet neben dem Tauchring in die Sitzposition, der Oberkörper bleibt aufrecht, Unterstützung des Abtauchens in die Sitzposition ggf. durch seitliches, körpernahes Paddeln mit den Händen
1	0	kontinuierliche und deutlich sichtbare Ausatmung durch Mund und Nase
		Phase 07: Auftauchen und Präsentation des Tauchrings
1	0	Erkennen und Ergreifen des Tauchringes mit einer Hand
1	0	Auftauchen nach kräftigem Abstoß vom Beckengrund mit beiden Füßen und deutlich erkennbare Präsentation des Tauchring durch Hochhalte außerhalb der Wasseroberfläche
Gesamt: 14 P.		

Tabelle 130: Komplexübung zur Benotung von Grundfertigkeiten. © DGUV-Information 202-107, S. 61

Benotung sozialer Kompetenzen – exemplarischer Kriterienkatalog

Ausgewählte soziale Kompetenzen können über einen Kriterienkatalog prozesshaft bewertet werden. Hierbei obliegt es der unterrichtenden Schwimmlehrkraft bzw. der Fachschaft 46 Kriterien als Grundlage für die Bewertung über eine Unterrichtssequenz auszuwählen. Die in Tabelle 131 lila hervorgehobenen Namen, Werte und Bewertungen dienen als Beispiele und können für die jeweilige Lerngruppe angepasst werden.

Benotung sozialer Kompetenzen – exemplarischer Kriterienkatalog			
Bewertungskriterien	<i>Anton</i>	<i>Berta</i>	<i>Cäsar</i>
Sportliches Auftreten/Hygiene:			
Schwimmkleidung, Pünktlichkeit			
Umgangston und Umgangsformen			
Sicherheitsbestimmungen und (Hygiene-)Regeln einhalten	2	3	2
Verantwortung für die eigene Gesundheit übernehmen	1	3	1
Mitgestalten des Unterrichts:			
freiwillige Übernahme von Aufgaben			
konstruktive Arbeitshaltung			
Mitorganisation von Abläufen, Beteiligung an Materialtransport			
Einbringen in Reflexionsphasen	3	2	3
Verhalten bei Bewegungsaufgaben:			
Einsatzwille und Anstrengungsbereitschaft	3	3	2
Durchhaltevermögen			
Teamfähigkeit:			
Hilfsbereitschaft/Unterstützung			
Rücksichtnahme	1	3	2
unterschiedliche Leistungsfähigkeit respektieren			
Zusammenarbeit im Team			

Fairness und Fairplay:			
faies Verhalten gegenüber Teammitgliedern und sportlichen Gegnern			
Unterschiede tolerieren			
Konfliktsituationen vermeiden bzw. angemessen lösen			
Entscheidungen der Lehrkräfte bzw. des Badpersonals akzeptieren			
Verantwortung für die Gesundheit anderer übernehmen	1	3	2
objektive Schiedsrichtertätigkeit			
Gesamtpunkte:	<i>11/18</i>	<i>17/18</i>	<i>12/18</i>
Note:	<i>3</i>	<i>1</i>	<i>3</i>

Tabelle 131: Benotung sozialer Kompetenzen. © DGUV-Information 202-107, S. 62 f.

Bewertungskriterien

3 = erfüllt

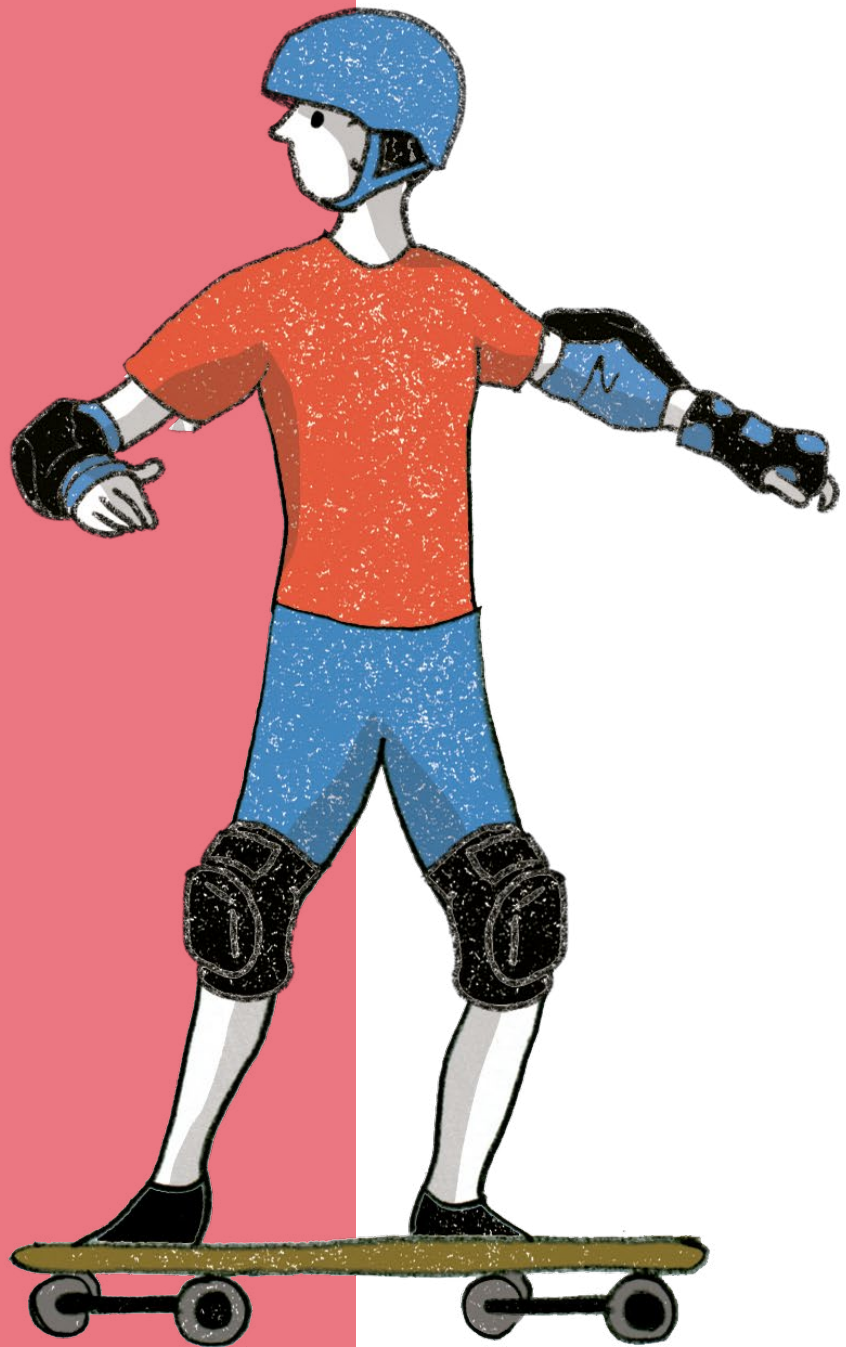
2 = meist erfüllt

1 = wenig erfüllt

0 = nicht erfüllt

D7

FAHREN
ROLLEN
GLEITEN



Das Bewegungsfeld Fahren, Rollen, Gleiten ist aus der Handreichung „Leistungsbewertung im Sportunterricht – Grundsätze und Anregungen für die Schulpraxis“ des Landesinstituts für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA) aus dem Jahr 2017 übernommen und auf den Rahmenlehrplan Sport des Landes Brandenburgs angepasst worden. Das der Handreichung entnommene Kapitel lautet original „Bewegen auf Rollen“ (LISA, 2017, S. 78 ff.).

1. Bewertungsvorschläge zum Fahren mit dem Rollbrett

Rollbrettparkour

Niveaustufe C
Jahrgangsstufen 3/4

Aufgabe

Wende das Rollen, Beschleunigen, Bremsen, Gleiten und Kurvenfahren mit dem Rollbrett in unterschiedlichen Körperlagen in einem Parkour an. Halte dabei die Sicherheitsbestimmungen ein.

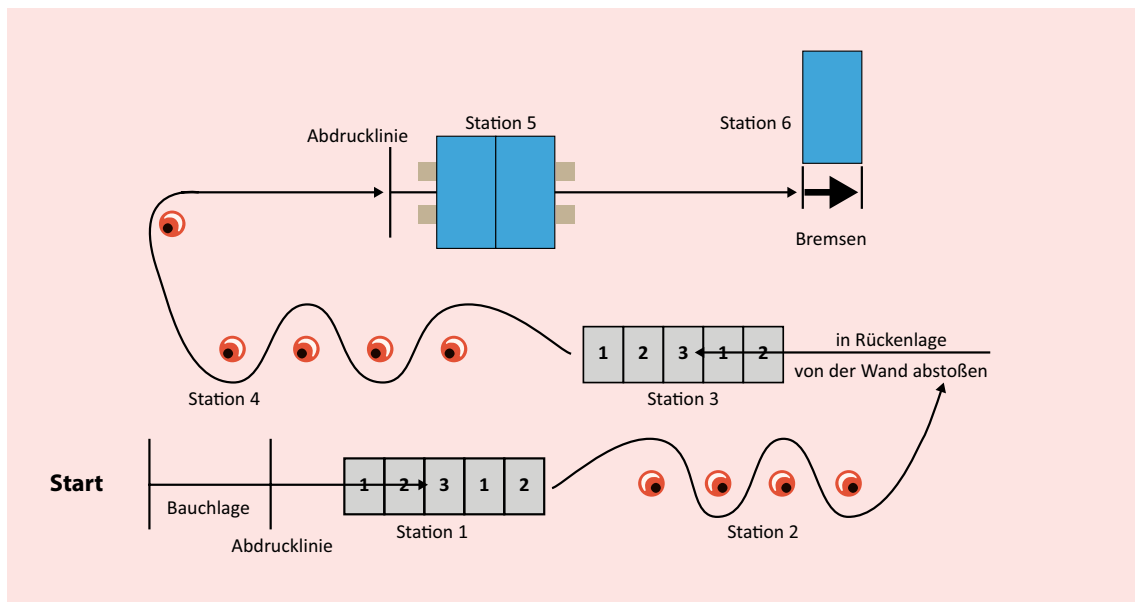


Abbildung 32: Rollbrettparkour, Niveaustufe C (LISA, 2017, S. 78)

Bewertung			
Stat.	Fertigkeit	Kriterium	max. Punkte
1	Rollen in Bauchlage	Erreichen der Zonen 3, 2 oder 1 (durch dosiertes und gleichmäßiges Abdrücken mit den Armen)	3
2	Slalom in Bauchlage	je Kontakt mit den Kegeln ein Punkt Abzug	3
3	Rollen in Rückenlage	Erreichen der Zonen 3, 2 oder 1 (durch dosiertes und gleichmäßiges Abdrücken mit den Beinen)	3
4	Slalom mit Balltransport im Sitzen	Schülerinnen und Schüler sitzen mit gestreckten Beinen, der Ball befindet sich zwischen den Unterschenkeln und wird während des Slalomfahrens nicht verloren (die Beine liegen dabei nicht auf dem Rollbrett auf)	3
5	Rollen durch einen Tunnel in Bauchlage	kein Bodenkontakt nach Überfahren der Markierung, vollständiges Durchrollen des Tunnels	3
6	Beschleunigen und Bremsen	aus hoher Geschwindigkeit zügig und punktgenau abbremsen	3
	Bewegungsschnelligkeit	ein hohes Bewegungstempo über den gesamten Parkour	3

Tabelle 132: Bewertungskriterien zum Rollbrettparkour (LISA, 2017, S. 78)

Bewertungskriterien (maximal erreichbare Punktzahl = 21 Punkte)

3 = gelungen 2 = meist gelungen
 1 = wenig gelungen 0 = nicht gelungen

Name	Rollen in Bauchlage	Slalom in Bauchlage	Rollen in Rückenlage	Slalom mit Balltransport im Sitzen	Rollen durch einen Tunnel in Bauchlage	Beschleunigen und Bremsen	Bewegungsschnelligkeit	Gesamtpunkte	Note
Chris	3	2	3	1	2	3	2	16	2
Tine	1	3	2	1	3	2	3	15	3

Tabelle 133: Bewertungsraster für Schülerinnen und Schüler zum Rollbrettparkour (LISA, 2017, S. 79)

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Die Fertigkeiten werden im Vorfeld an den einzelnen Stationen geübt.
- Der Aufbau orientiert sich an der Größe eines Volleyballfeldes. Entsprechend den örtlichen Gegebenheiten und unter Berücksichtigung der Lerngruppe werden die Abstände und Maße sowie die Anzahl der Stationen angepasst. Zum Beispiel könnte der Parkour um 1–2 Stationen reduziert oder erweitert werden.
- Ein Teil der Lerngruppe befindet sich im Rollbrettparkour. Für die anderen Schülerinnen und Schüler könnte eventuell verfügbarer Platz in der Sporthalle z. B. für Fitnessübungen genutzt werden.
- Bei der Bewertung durchfahren mehrere Schülerinnen und Schüler den Parkour zeitversetzt. Das Absolvieren des Parkours erfolgt mehrfach mit Pausen nach jedem Durchgang.
- Die Lehrkraft bewertet jede Schülerin oder jeden Schüler mittels Protokoll.
- Der Einsatz der Aufgabe ist bereits in Jahrgangsstufe 2 möglich. Entsprechend den Lernvoraussetzungen sollten die Anforderungen reduziert werden.

Parkourfahren mit dem Rollbrett nach Zeit**Niveaustufe C
Jahrgangsstufen 3/4****Aufgabe**

Durchfahre den Parkour mit dem Rollbrett nach Zeit. Passe deine Körperhaltung den unterschiedlichen Aufgaben und Hindernissen an. Halte dabei die Sicherheitsbestimmungen ein.

Bewertung:

Über Schulnorm: Von jeder Schülerin und jedem Schüler wird die Einzelzeit ermittelt. Je nach Anzahl der Schülerinnen und Schüler wird der Mittelwert aus den Werten der besten 3 Schülerinnen und/oder Schülern (bis 20 Schülerinnen und Schüler) oder den besten 5 Schülerinnen und/oder Schülern (mehr als 20 Schülerinnen und Schüler) errechnet.

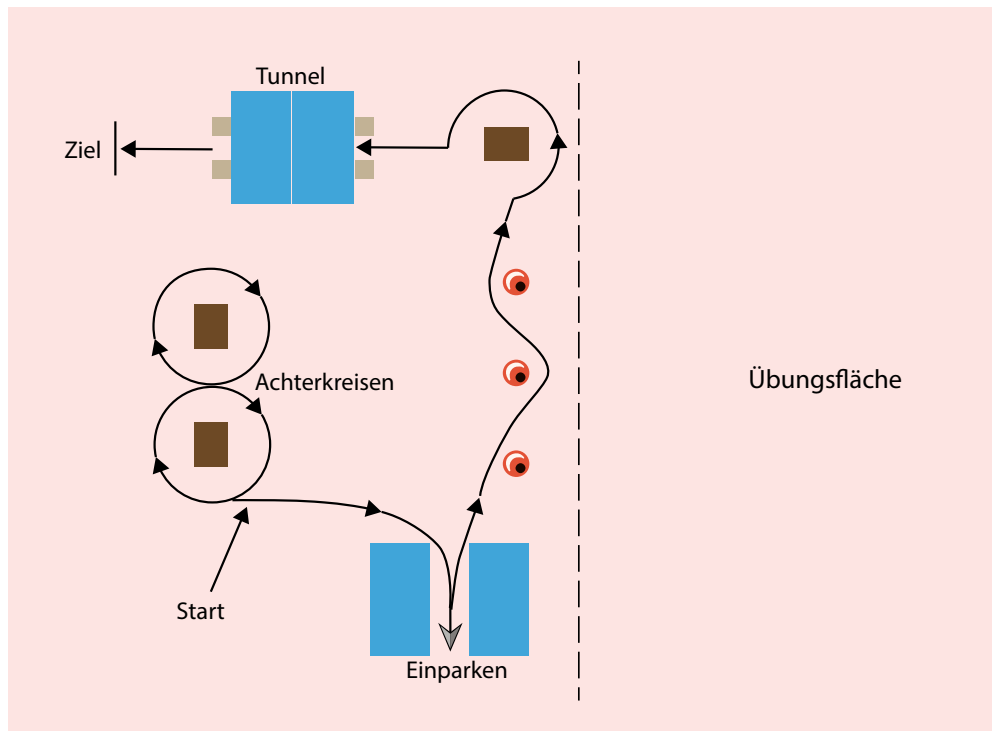


Abbildung 33: Parkourfahren mit dem Rollbrett nach Zeit, Niveaustufe C (LISA, 2017, S. 80)

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Im Parkour sollen die Schülerinnen und Schüler ihre Fertigkeiten mit dem Rollbrett unter Zeitdruck anwenden. Für alle Schülerinnen und Schüler müssen bei der Bewertung Rollbretter mit gleichen Rolleigenschaften zur Verfügung stehen.
- Der Aufbau orientiert sich an der Größe eines Volleyballfeldes. Entsprechend den örtlichen Gegebenheiten und unter Berücksichtigung der Lerngruppe werden die Abstände und Maße sowie die Anzahl der Stationen angepasst. Zum Beispiel wäre es möglich, einen verkürzten Parkour (auf einem halben Volleyballfeld) 2 Mal durchfahren zu lassen.
- Aufgrund der geschlechtsspezifischen Leistungsunterschiede sollte eine getrennte Berechnung der Werte von Jungen und Mädchen erfolgen.

Beispielrechnung für Jungen, Jahrgangsstufe 4:				
Nr.	Name	Zeit (in sec)	Note	Berechnung Schulnorm für 24 Schüler
1	Norbert	53	3	Summe der 5 besten Zeiten = 226 sec : 5 = 45 sec (Mittelwert) Mittelwert = Ausgangswert Note 1: 45 sec x 107 % = 48 sec Note 2: 45 sec x 115 % = 52 sec Note 3: 45 sec x 125 % = 56 sec Note 4: 45 sec x 140 % = 63 sec Note 5: 45 sec x 160 % = 72 sec
2	Paul	54	3	
3	Richard	56	3	
4	Theodor	59	4	
5	Cäsar	59	4	
6	Xaver	67	5	errechnete Schulnorm: Note 1: bis 48 sec Note 2: bis 52 sec Note 3: bis 56 sec Note 4: bis 63 sec Note 5: bis 72 sec
7	Karl	39	1	
8	Ludwig	52	2	
9	Anton	48	1	
10	Friedrich	48	2	
11	Heinrich	51	2	
12	Doralf	51	2	
13	Maximilian	53	3	
14	Otto	54	3	
15	Quitilo	54	3	
16	Siegfried	57	4	
17	Udo	59	4	
18	Wolfgang	63	4	
19	Zacharias	69	5	
20	Bertram	43	1	
21	Emil	49	2	
22	Gustav	49	2	
23	Joachim	51	2	
24	Vincent	47	1	

Tabelle 134: Beispielrechnung Parkourfahren mit dem Rollbrett nach Zeit (Jungen), Niveaustufe C (LISA, 2017, S. 81)

2. Bewertungsvorschläge zum Inline-Skating

Inline-Skating nach Zeit

**Niveaustufen D–H,
Jahrgangsstufen 5–10**

Aufgabe

Bewältigt die vorgegebene Strecke in schnellstmöglicher Zeit.

Bewertung:

Über Schulnorm: Von jeder Schülerin und jedem Schüler wird die Einzelzeit ermittelt. Je nach Anzahl der Schülerinnen und Schüler wird der Mittelwert aus den Zeiten der besten 3 Schülerinnen und Schüler (bis 20 Schülerinnen und Schüler) oder den besten 5 Schülerinnen und Schülern (mehr als 20 Schülerinnen und Schüler) errechnet.

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Jede Schülerin und jeder Schüler muss die komplette Schutzausrüstung (Helm, Handgelenk-, Knie- und Ellbogenprotektoren) angelegt haben.
- Die Strecke muss den grundlegenden Sicherheitsstandards entsprechen (Beschaffenheit des Untergrunds, Verkehrsfreiheit, Einsehbarkeit).
- Auf der Strecke sollte genügend Platz zum Überholen sein.
- Die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, die sich gleichzeitig auf der Strecke befinden, sollte für die Lehrkraft überschaubar sein.
- Folgende Streckenlängen werden empfohlen:
Jahrgangsstufen 5/6: 500 m
- Jahrgangsstufen 7/8: 1000 m
- Jahrgangsstufen 9–12: 2000 m

Beispielrechnung für: 500 m / Jungen, Jahrgangsstufen 5/6			
Nr.	Name	Zeit (in sec)	Note
1	<i>Bertram</i>	<i>111</i>	<i>1</i>
2	<i>Friedrich</i>	<i>120</i>	<i>1</i>
3	<i>Vincent</i>	<i>121</i>	<i>1</i>
4	<i>Joachim</i>	<i>127</i>	<i>2</i>
5	<i>Maximilian</i>	<i>130</i>	<i>2</i>
6	<i>Paul</i>	<i>137</i>	<i>3</i>
7	<i>Siegfried</i>	<i>141</i>	<i>3</i>
8	<i>Gustav</i>	<i>155</i>	<i>4</i>
9	<i>Wolfgang</i>	<i>157</i>	<i>4</i>
10	<i>Xaver</i>	<i>158</i>	<i>4</i>
11	<i>Zacharias</i>	<i>172</i>	<i>5</i>
12	<i>Karl</i>	<i>108</i>	<i>1</i>
13	<i>Doralf</i>	<i>116</i>	<i>1</i>
14	<i>Heinrich</i>	<i>124</i>	<i>2</i>
15	<i>Carlos</i>	<i>127</i>	<i>2</i>
16	<i>Ludwig</i>	<i>129</i>	<i>2</i>
17	<i>Quitilo</i>	<i>137</i>	<i>3</i>
18	<i>Udo</i>	<i>153</i>	<i>4</i>
19	<i>Theodor</i>	<i>149</i>	<i>4</i>
20	<i>Anton</i>	<i>112</i>	<i>1</i>
21	<i>Richard</i>	<i>139</i>	<i>3</i>
22	<i>Otto</i>	<i>135</i>	<i>3</i>
23	<i>Norbert</i>	<i>133</i>	<i>3</i>
24	<i>Emil</i>	<i>117</i>	<i>1</i>

Berechnung Schulnorm für 24 Schüler

Summe der 5 besten Zeiten =
564 sec : 5 = 113 sec (Mittelwert)

Mittelwert = Ausgangswert

Note 1: 113 sec x 107 % = 121 sec
 Note 2: 113 sec x 115 % = 130 sec
 Note 3: 113 sec x 125 % = 141 sec
 Note 4: 113 sec x 140 % = 158 sec
 Note 5: 113 sec x 160 % = 181 sec

errechnete Schulnorm:

Note 1: bis 121 sec / 2:01 min
 Note 2: bis 130 sec / 2:10 min
 Note 3: bis 141 sec / 2:21 min
 Note 4: bis 158 sec / 2:38 min
 Note 5: bis 181 sec / 3:01 min

Da die zu erwartenden Zeiten jeweils eine Minute überschreiten, ist die Berechnung der Schulnorm über die Sekundenwerte zweckmäßiger als über Minutenwerte.

Tabelle 135: Beispielrechnung Inline-Skating nach Zeit (Jungen), Niveaustufe D (LISA, 2017, S. 82)

Inline-Parkour

Niveaustufen C–H Jahrgangsstufen 3–10

Aufgabe

Bewältige nachfolgenden Parkour sicher und zügig.

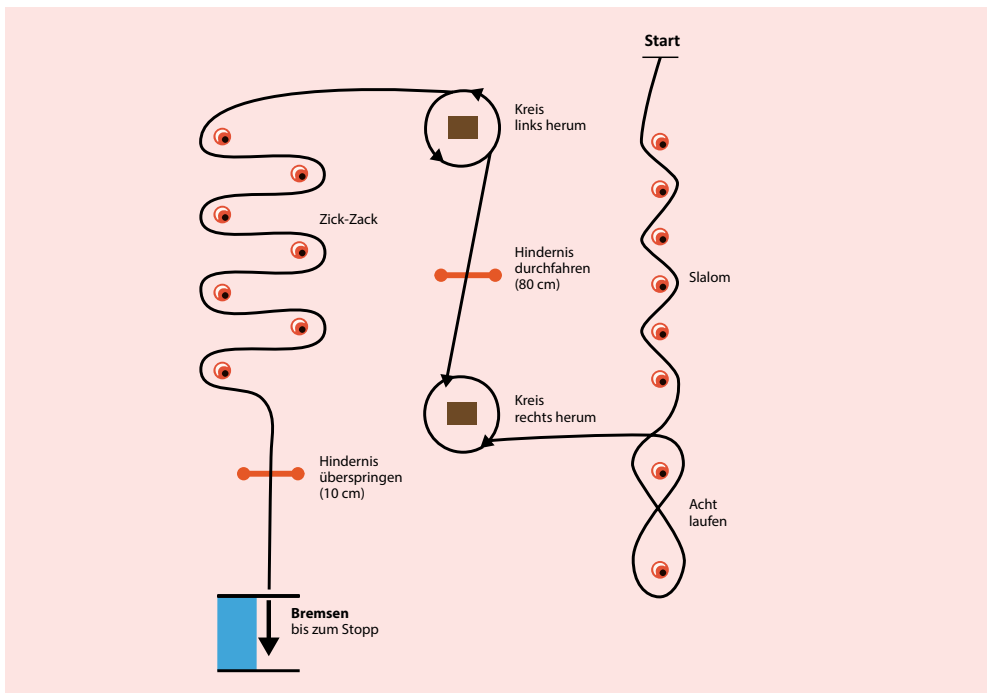


Abbildung 34: Inline-Parkour, Niveaustufen C–H (LISA, 2017, S. 84)

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Die Schülerinnen und Schüler sollen ein ihrem Könnensstand angemessenes Tempo wählen. Dabei gilt das Prinzip Bewegungssicherheit vor Bewegungstempo.
- Eine zeiteffiziente Ablaufform ist das Üben im Strom.
- Die Schülerinnen und Schüler müssen sich verkehrsgerecht verhalten (vorausschauendes Fahren, Sicherheitsabstand, Vorfahrtregeln ...).
- Hindernisse können z. B. zu überlaufende Matten, zu übersteigende bzw. überspringende Linien und Seile, zu durchfahrende Tore, zu umfahrende Male oder auch im Freien kleine Bodenwellen, unterschiedliche Untergründe, Randsteine, Gefälle, Steigungen unter anderem sein.
- Im Sinne der Hygiene sollte bei der Verwendung von Leihskates auf saubere Wechselstrümpfe geachtet werden.

Differenzierungsmöglichkeiten

- Die Anzahl der Hindernisse und Tore sowie die Höhe der Hindernisse sowie Größe der Tore bzw. Bremszone beeinflussen den Schwierigkeitsgrad des Kurses.
- Die Radien können durch die Abstände der Markierungen variiert werden.
- Der Kurs kann auch unter einer Zeitvorgabe mehrfach bewältigt werden.

Bewertungskriterien (maximal erreichbare Punktzahl = 27 Punkte):

	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte
Slalom	wedeln beidbeinig	Schritte	1 Kegel berührt	2 oder mehr Kegel berührt
Acht	enger Radius	weiter Radius	Kegel berührt	falsch gelaufen
Kreis rechts	übersetzen	schieben	Trippelschritte, rollen	ausgelassen
Hindernis durchfahren	durchfahren	berührt	durchfahren, berührt und Sturz	nicht durchfahren
Kreis links	übersetzen	schieben	Trippelschritte, rollen	ausgelassen
Zickzack	enger Radius	weiter Radius	Kegel berührt	falsch gelaufen
Hindernis überspringen	übersprungen	berührt	übersprungen/berührt und Sturz	nicht übersprungen
Zielstopp	sicherer Stopp bis spätestens zur Ziellinie	Stopp mit Unsicherheit bis zur Ziellinie	Stopp mit Sturz bzw. nach der Ziellinie	kein Stopp
Bewegungstempo	sehr hoch	hoch	mittel	gering

Tabelle 136: Bewertungskriterien für einen Inline-Parkour, Niveaustufen C–H (LISA, 2017, S. 84)

Inline-Choreografie

Niveaustufen G/H Jahrgangsstufen 9/10

Aufgabe

1. Erarbeitet in einer Gruppe aus 24 Schülerinnen und Schülern eine Choreografie auf Inlineskates. Setzt dabei kreativ verschiedene sportliche Techniken und eure individuellen Fähigkeiten ein.
2. Plant selbstständig den Einsatz von Medien (Musik, Hilfsmittel, Hindernisse, Zusatzgeräte etc.).
3. Präsentiert die Choreografie.

Note	Bewertungskriterien
1	Die Elemente der Choreografie (sportliche Techniken) sind sehr schwierig und werden mit hoher Bewegungsqualität in die Präsentation eingebunden. Die Synchronität der Präsentation ist sehr gut und der Medieneinsatz sehr ideenreich.
2	Die Elemente der Choreografie (sportliche Techniken) sind überwiegend schwierig und werden mit guter Bewegungsqualität in die Präsentation eingebunden. Die Synchronität bei der Präsentation ist meist gegeben und der Medieneinsatz ideenreich.
3	Die wesentlichen Elemente (sportliche Techniken) sind in der Choreografie vorhanden und werden erkennbar in die Präsentation eingebunden. Die Synchronität wird angestrebt und Medien werden eingesetzt.
4	Einige Grundelemente (sportliche Techniken) sind in der Choreografie geplant und werden teilweise in die Präsentation eingebunden. Die Synchronität ist kaum erkennbar, Medien werden eingesetzt.
5	Ein Teil der Gruppe ist an der Erarbeitung und Präsentation einzelner Elemente beteiligt. Medien kommen nicht zum Einsatz.

Tabelle 137: Bewertungskriterien für eine Inline-Choreografie, Niveaustufen G/H (LISA, 2017, S. 86)

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Die Choreografie kann sowohl einen sportlich-technischen Schwerpunkt (z. B. Synchronparkour) als auch einen künstlerisch-musischen Schwerpunkt (Paar- oder Gruppenlauf) haben.
- Beim Einsatz von Kostümen ist dennoch auf das Anlegen der kompletten Schutzausrüstung zu achten.
- Bei Auswahl und Gestaltung der Elemente muss sich die Kreativität den Sicherheitsbestimmungen unterordnen.

3. Bewertungsvorschläge zum Waveboardparkour

Waveboard-Parkour

Niveaustufen C–F
Jahrgangsstufen 5–8

Aufgabe

Wende das Rollen, Beschleunigen, Bremsen, Gleiten und Kurvenfahren mit dem Waveboard in einem Parkour an. Halte dabei die Sicherheitsbestimmungen ein.

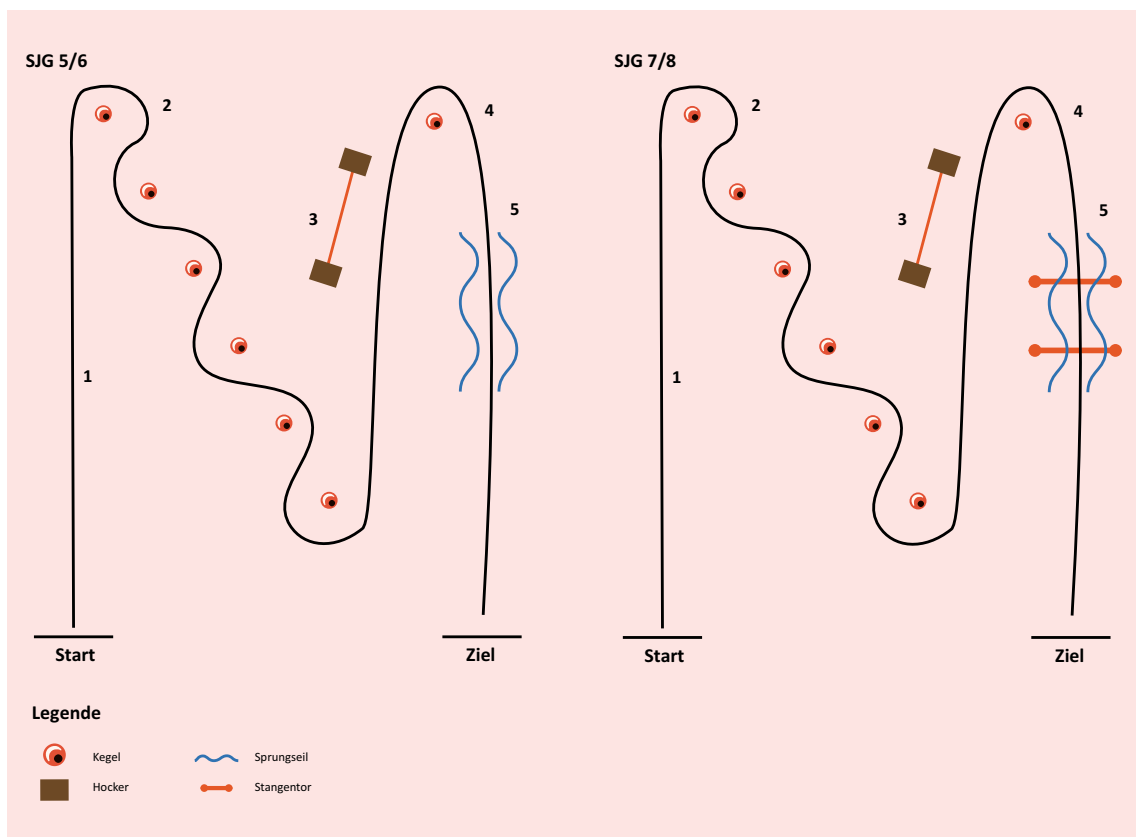


Abbildung 35: Waveboard-Parkour, Niveaustufen C–F (LISA, 2017, S. 87)

Abschnitt	Fertigkeit
1	Rollen bis zum ersten Wendemal und Kurve rechts
2	Slalomfahrt (Veränderung der Kegelanzahl möglich) komplette Umrundung des letzten Kegels in Jgst. 7/8 oder als Differenzierung
3	Tragestrecke: während der Fahrt am 1. Hocker Aufnehmen eines Gegenstandes (z. B. Becher) und dessen Abstellen auf dem zweiten Hocker
4	Umrunden des Wendemals
5	Durchrollen einer Gasse aus 2 Sprungseilen oder Ähnlichem bis zum Ziel Durchrollen der Gasse einschließlich Passieren von 2 Stangentoren in Jgst. 7/8 (Differenzierung in der Höhe möglich) und Rollen bis zum Ziel

Tabelle 138: Bewertungskriterien für einen Waveboard-Parkour, Niveaustufe C (LISA, 2017, S. 87)

Bewertung:

Fehler: Absteigen, Berühren der Kegel, Nichtabstellen des Gegenstandes auf dem Hocker, Herunterfallen des Gegenstandes vom Hocker, Berühren der Seile

Note 1: bis 1 Fehler

Note 2: bis 2 Fehler

Note 3: bis 3 Fehler

Note 4: bis 4 Fehler

Note 5: bis 5 Fehler

Fachdidaktische/methodische Hinweise

- Die Tragestrecke selbst sollte etwa 3–4 m lang sein.
- Die Stangentore sollten zwischen Brust und Halshöhe der Schülerinnen und Schüler eingestellt werden.
- Der Aufbau orientiert sich an der Größe eines Volleyballfeldes. Entsprechend den örtlichen Gegebenheiten und unter Berücksichtigung der Lerngruppe werden die Abstände/Maße der Stationen angepasst. Ein Teil der Lerngruppe befindet sich im Waveboard-Parkour. Für die anderen Schülerinnen und Schüler könnte eventuell verfügbarer Platz in der Sporthalle z. B. für Fitnessübungen genutzt werden.

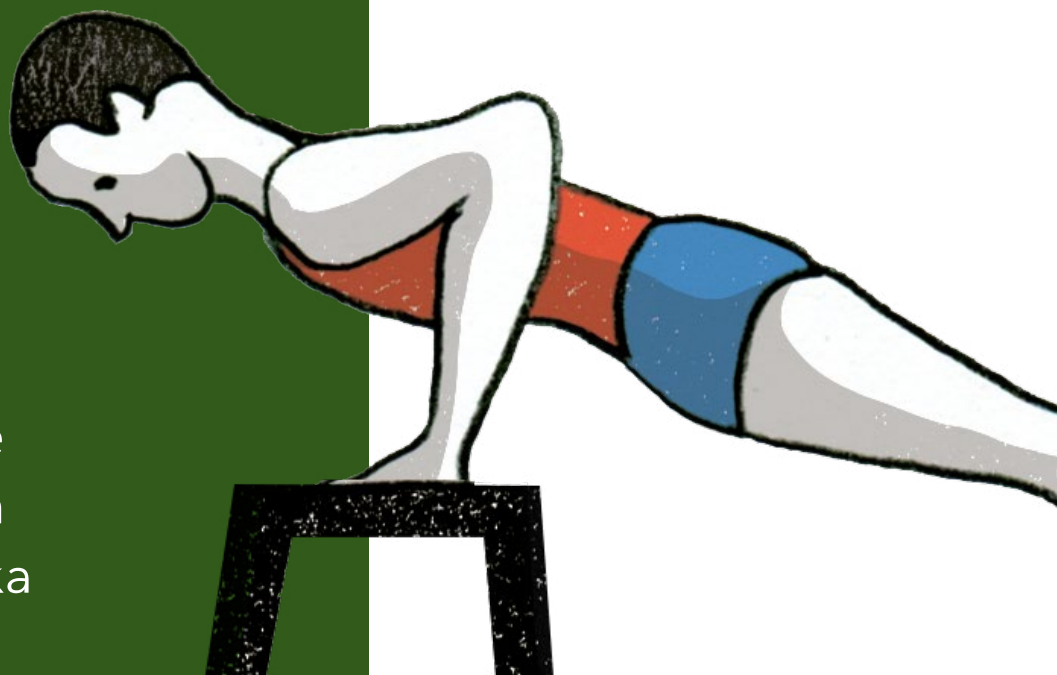
- Die Fertigkeiten werden im Vorfeld an den einzelnen Abschnitten geübt.
- Bei der Bewertung durchfahren mehrere Schülerinnen und Schüler den Parkour zeitversetzt. Das Absolvieren des Parkours erfolgt mehrfach mit Pausen nach jedem Durchgang.
- Ein Fehlerprotokoll kann auch durch Partnerin oder Partner erstellt werden.
- Der Einsatz der Aufgabe ist bereits in Jahrgangsstufe 4 möglich. Entsprechend der Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler sollten die Anforderungen reduziert werden (z. B. Wegfall der Transportstrecke).

D8

FITNESS

als integrativer
Bestandteil aller
Bewegungsfelder

Steffen Hanke
Steffi Lathan
Cornelia Linka
Frank Sandow



Körperliche Aktivität erhält im Zuge der sich verändernden Lebens- und Arbeitswelt eine immer größere Bedeutung. Der Sportunterricht steht in der Verantwortung, möglichen Gefährdungen der gesundheitlichen und körperlichen Entwicklung der Schülerinnen und Schüler entgegenzuwirken.

Der Lernbereich ist hervorragend geeignet, die Wahrnehmung des eigenen Körpers zu vertiefen und zu einer eigenen selbstverantwortlichen Trainingsgestaltung zu befähigen. Die Schülerinnen und Schüler lernen Möglichkeiten der eigenen Leistungsfeststellung und Methoden der Trainingsgestaltung kennen, können eigene Beanspruchungen analysieren und Konsequenzen für eine gesunde Lebensführung ableiten.

Hinsichtlich der Organisation sind epochale Formen, wie Projekte und themenorientierter Unterricht möglich. Die Fachkonferenz empfiehlt eine komplexe Planung in allen Jahrgangsstufen und Themenfeldern, sodass in allen verbindlichen und wahlweise verbindlichen Bewegungsfeldern entsprechende Voraussetzungen für die Leistungsbewertung zu schaffen sind. Durch regelmäßiges häusliches Training können hier sehr gute Trainingsreize geschaffen werden.

Bei der Auswahl ist auf ein ausgewogenes Verhältnis der zu überprüfenden Fähigkeiten zu achten (Übungsauswahl siehe Bewertungstabellen). Individuelle Voraussetzungen (z. B. konstitutionelle Besonderheiten, Muskelverkürzungen bzw. -abschwächungen, Koordinationsschwächen) beeinflussen in hohem Maße das Leistungsvermögen der Schülerinnen und Schüler.

Bei der Übungsauswahl und Trainingsgestaltung sollten Beanspruchungsunterschiede jeder Schülerin und jedes Schülers durch Wahl- und Streichwerte sowie durch vielseitige Aufgabenstellungen berücksichtigt werden.

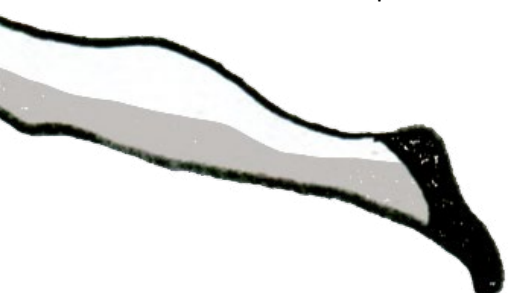
Die Beurteilung der Handlungskompetenzen bezieht sich insbesondere auf die Leistungsbereitschaft im Übungsprozess, die selbstständige Übungs- und Methodenauswahl und die richtige Übungsausführung. Des Weiteren gilt es, die Dehnung vor und nach Belastungen, selbstständige Erwärmungsprogramme sowie die Fähigkeit zur Erholung und Regeneration einzuschätzen.

Das partner- und gruppenweise Arbeiten mit gegenseitiger Korrektur und Hilfe sowie unfallverhütende Aspekte sind in die Bewertung einzubeziehen.

Die Fitnessbewertung setzt sich aus konditionellen und koordinativen Tests zusammen und fließt in die Bewegungsfelder mit ein.

Beschreibungen der Übungen:

Einige Übungsbeschreibungen sind den Handreichungen des LISUM zur Bewertung im Fach Sport entnommen (LISUM, 2004; LISUM, 2014).



1. Kondition

Klimmziehen (Schrägliegehang)

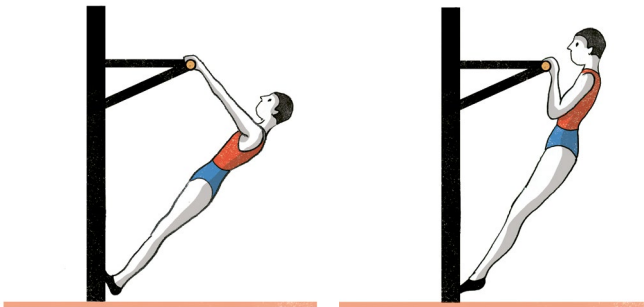


Abbildung 36: Klimmziehen aus dem Schrägliegehang

Grundstellung vorlings zum schulterhohen Gerät (Klimmzuggerät, Reck, Barren oder ähnlich), Hände fassen in Schulterbreite die Stange. Füße gleiten nach vorn, bis die gestreckten Arme einen Winkel von 90° zum Körper bilden. Füße werden fixiert. Strecken und Beugen der Arme ohne Pause bei völlig gestrecktem Körper. Die maximale Anzahl fehlerfrei ausgeführter Klimmzüge geht in die Wertung ein.

Klimmziehen (Streckhang)

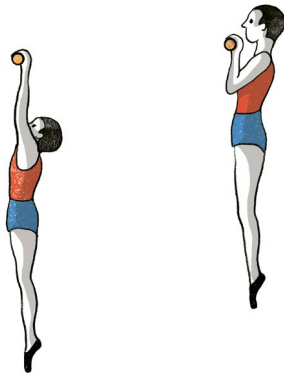


Abbildung 37: Klimmziehen aus dem Streckhang

Am sprunghohen Reck in ruhigem Hang gleichzeitiges Beugen der Arme, bis das Kinn bei senkrecht gehaltenem Kopf (nicht in den Nacken nehmen) die Höhe der Griffstelle erreicht. Anschließend werden die Arme wieder völlig gestreckt. Die maximale Anzahl fehlerfrei ausgeführter Klimmzüge wird gewertet.

Liegestütz Sekundarstufe 1

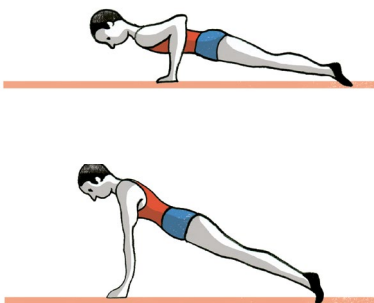


Abbildung 38: Liegestützbeugen am Boden

Liegestützbeugen am Boden. Aufstützen der Hände in Schulterbreite (Arme senkrecht zum Boden), Füße liegen geschlossen am Boden. Beugen der Arme bis das Kinn den Boden berührt und sofortige Rückbewegung bei gestrecktem Körper (ohne Ruhepausen). Gewertet wird die maximale Anzahl fehlerfrei ausgeführter Liegestützbeugen.

Liegestütz Primarstufe

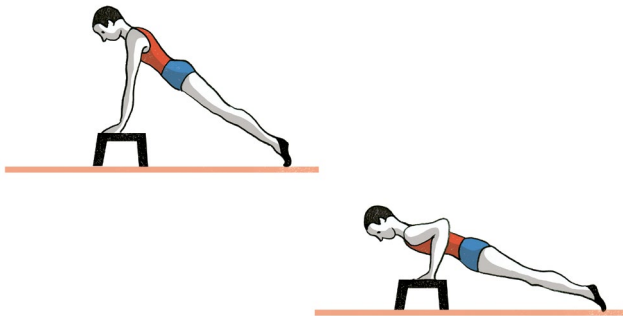


Abbildung 39: Liegestützbeugen an der Turnbank

Liegestützbeugen an der Turnbank im Schrägstand. Hände stützen in Schulterbreite auf der Turnbank auf (Arme senkrecht zur Bank), Füße bleiben am Boden. Bei gestrecktem Körper Beugen und Strecken der Arme (ohne Ruhepause). Beim Beugen ist zwischen Ober- und Unterarm ein spitzer Winkel (unter 90°) zu erreichen. Gewertet wird die maximale Anzahl fehlerfrei ausgeführter Liegestützbeugen.

6-Minuten-Lauf

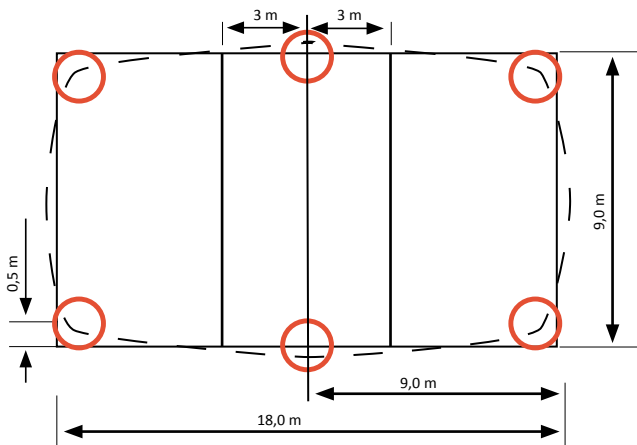


Abbildung 40: 6-Minuten-Lauf

18 m langes und 9 m breites Rechteck abmessen = 54 m Rundenlänge (= Umfang eines Volleyballfeldes); an den Eckpunkten (dort je 50 cm nach innen versetzt) und mittig auf den Längsseiten des Feldes werden im 9-m-Abstand Markierungskegel aufgestellt. Laufen und Gehen sind erlaubt. Auf 9 m genau wird gemessen, ohne Dezimalstelle.

Plank



Abbildung 41: Plank

Auf den Unterarmen stützend wird mit gestrecktem Körper in einer liegestütz-ähnlichen Position verharret. Der Versuch wird abgebrochen (Zeitnahme gestoppt), wenn ein anderes Körperteil als die Füße und Unterarme Bodenkontakt haben (auch ein Ablegen des Kopfes auf die Hände ist unzulässig) oder der Körper durch ein Hohlkreuz bzw. einen Katzenbuckel entlastet wird.

2. Koordination

Drehungen auf der Turnbank

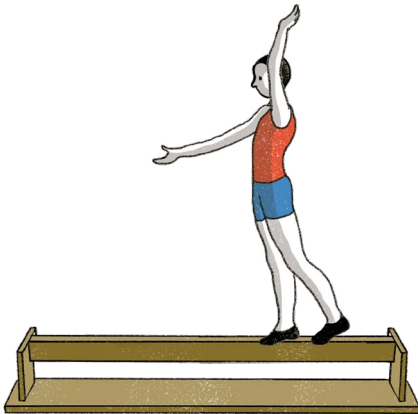
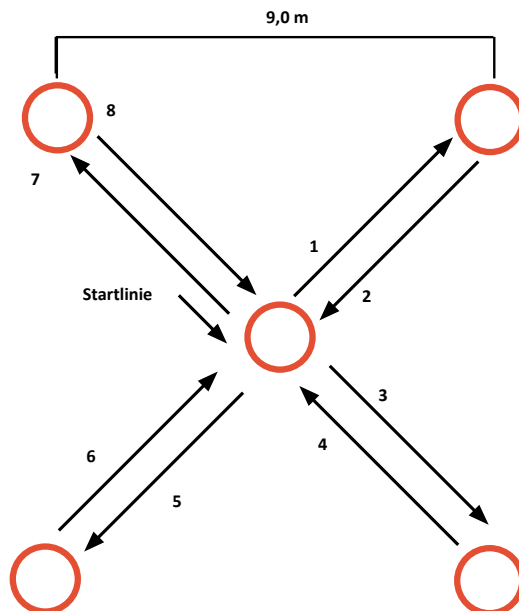


Abbildung 42: Drehung auf der Turnbank

Von den Kindern der Jahrgangsstufen 2–6 sind auf einer umgedrehten Turnbank innerhalb von 20 sec. eine maximale Anzahl von Drehungen um die Längsachse durchzuführen. Eine Drehung ist abgeschlossen, wenn die Ausgangsstellung auf der Bank wieder erreicht wird. Wird innerhalb des Wertungsversuchs die Bank verlassen, ist die Bank sofort wieder zu besteigen und die Drehungen sind fortzusetzen. Gewertet wird nur die Anzahl der Drehungen auf der Bank innerhalb der 20 sec. (auf halbe Drehung genau).

Ab Jahrgangsstufe 7 werden 4 Drehungen so schnell wie möglich auf der umgedrehten Turnbank ausgeführt. Beim Verlassen der Bank gibt es eine Strafsekunde. Bei mehr als 3 Bodenberührungen wird der Versuch wiederholt. Gewertet wird die Zeit für die 4 Umdrehungen in 1/10 sec. (einschließlich Strafsekunden). Nach Erklärung und Probeversuch gibt es für alle Altersstufen einen Wertungsversuch.

Sternlauf



- 1 = vorwärts laufen
- 2 = rückwärts laufen
- 3 = Sidestep rechts
- 4 = Sidestep links
- 5 = rückwärts laufen
- 6 = vorwärts laufen
- 7 = Sidestep links
- 8 = Sidestep rechts

Abbildung 43: Sternlauf

Hochstart in der Schrittstellung; beide Füße befinden sich hinter der Startlinie. Die rechte Hand der Sportlerin oder des Sportlers berührt den mittleren Medizinball auf der Oberseite. Die Zeitmessung wird mit dem Verlassen der Hand vom Medizinball gestartet. Es wird kein Startkommando gegeben. Im weiteren Verlauf müssen die Medizinbälle in der Reihenfolge von 1–8 mit der angegebenen Lauform erreicht werden. Hierbei muss der Medizinball auf der Oberseite kurz mit den Fingern berührt werden.

Leistungsermittlung: Gestoppt wird die Zeit vom Verlassen der Hand vom mittleren Medizinball (Beginn des Sternlaufs) bis zur Berührung des mittleren Medizinballs nach dem Sidestep rechts auf der Teilstrecke 8.

Fehler: Die Medizinbälle werden nicht berührt oder der Ersatzgegenstand wird oberhalb der 30-cm-Marke erfasst. Die Sidesteps werden nicht oder nicht über die gesamte angegebene Distanz ausgeführt. Anstelle der Sidesteps wird ein Kreuzschritt realisiert. Im Lauf wird die Frontale, bezogen auf die Startposition, nicht beibehalten. Bei solchen Fehlern ist der Lauf ungültig.

Übersteiger

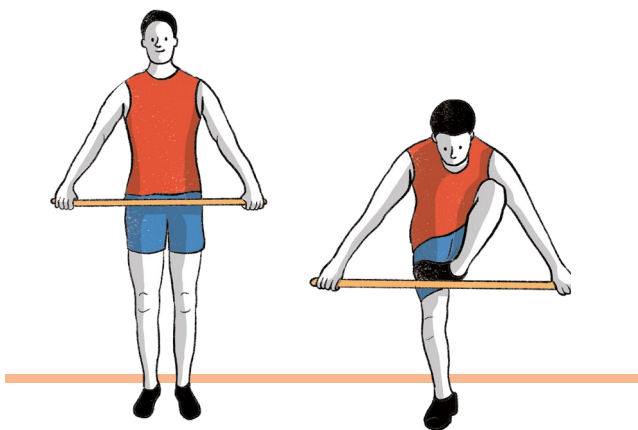


Abbildung 44: Übersteiger

Ein Gymnastikstab wird beidhändig vor dem Körper gehalten. Nach dem Startsignal steigt (kein Springen) die Schülerin bzw. der Schüler über den Gymnastikstab, während beide Hände diesen permanent gefasst halten. Der Oberkörper wird anschließend aufgerichtet, der Gymnastikstab berührt die Hüfte, bevor die Schülerin oder der Schüler erneut über den Gymnastikstab, diesmal rückwärts, steigt. Der Oberkörper wird erneut aufgerichtet und der Gymnastikstab berührt die Hüftvorderseite.

Ballzielwerfen rückwärts

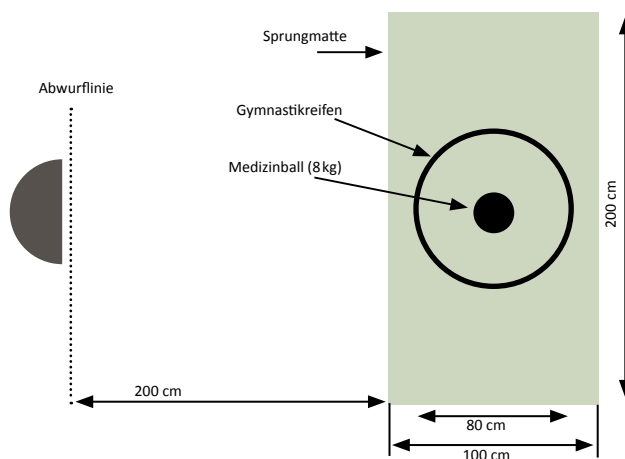


Abbildung 45: Ballzielwerfen rückwärts

Stand rückwärts zur Abwurflinie (Fersen an der Linie), Wurf mit dem Schlagball über Kopf oder Schulter zum Ziel, ohne sich umzudrehen. Nach Erklärung, Demonstration und Probeversuch 5 Wertungsversuche (Aufbau und Geräte wie in Abbildung 44).

Wertung: Treffer Sprungmatte = 1 Punkt, Treffer Reifen = 2 Punkte, Treffer zwischen Reifen und Medizinball = 3 Punkte, Treffer Medizinball = 4 Punkte. Gewertet wird die Punktschme der 5 Wertungsversuche.

Akustischer Reaktionstest

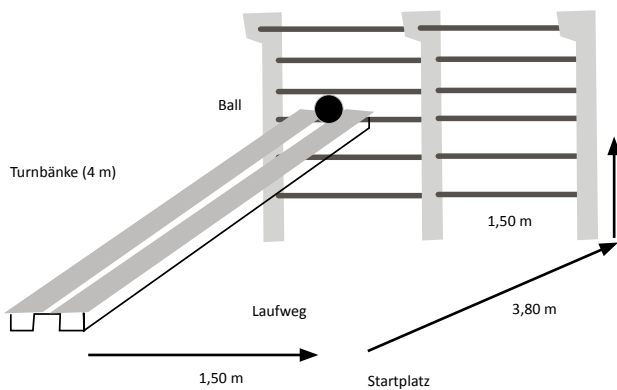
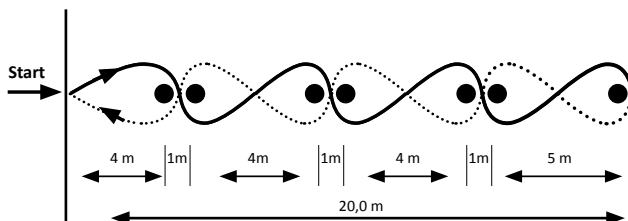


Abbildung 46: Akustischer Reaktionstest

Am oberen Ende zweier Turnbänke, die in eine Sprossenwand oder ein Reck in Höhe von 1,20 m eingehängt sind, hält die Lehrkraft einen Fußball oder Gummiball (20 cm Durchmesser) und lässt ihn mit einem akustischen Signal („los“, Pfiff oder Ähnlichem) abrollen. Die Schülerin oder der Schüler steht mit dem Rücken zum Ball (ohne Blickverbindung) und versucht nach dem Signal den Ball so schnell wie möglich auf den Bänken festzuhalten. Ihre bzw. seine Ausgangsstellung ist 3,80 m von Sprossenwand / Reck und 1,50 m vom unteren Ende der Turnbank entfernt. Nach Erklärung und Demonstration gibt es 2 Wertungsversuche. Gewertet wird die kürzere Rollstrecke des Balls auf der Turnbank (in cm) aus beiden Wertungsversuchen. Aufbau wie in Abbildung 45.

Schlingellauf



Durchführung: Slalomlauf um 7 Stangen (Mindesthöhe 1,50 m) mit einem Wendepunkt

- Geräteaufbau ist Abbildung 46 zu entnehmen
- die Stangen dürfen nicht fest verankert sein
- das Umwerfen einer Stange macht den Versuch ungültig
- 2 Wertungsversuche: Bewertet wird die Zeit des besseren Wertungsversuchs.

Abbildung 47: Schlingellauf

Kastenbumeranglauf

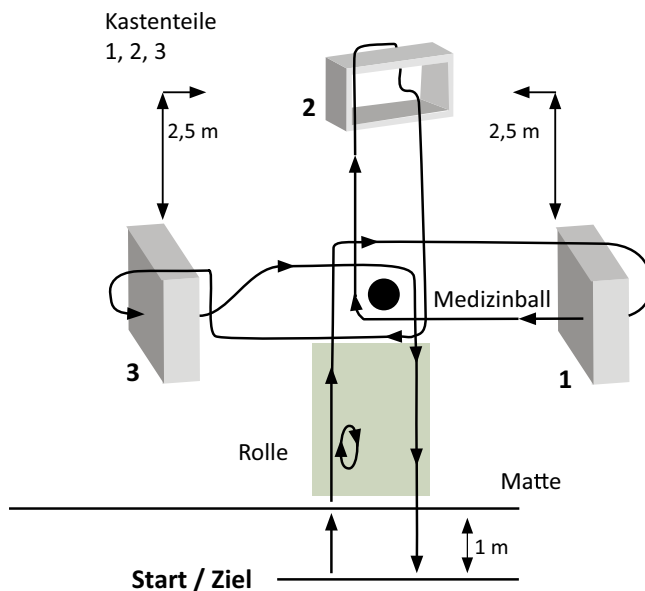


Abbildung 48: Kastenbumeranglauf

Hochstart, Rolle vorwärts auf der Matte, um Medizinball 1/4 Kreis laufen zum Kastenteil 1, das Kastenteil überspringen und anschließend durchkriechen, den Medizinball umlaufen, Kastenteil 2 überspringen und durchkriechen, Ball umlaufen, Kastenteil 3 überspringen, durchkriechen, Ball umlaufen, Lauf über die Ziellinie (ohne Rolle). Kleineren Schülerinnen und Schülern ist es erlaubt, den Kasten zu überklettern. Die Kastenteile werden von anderen Schülerinnen und Schülern festgehalten. Nach Erklärung und Probeversuch wird ein Wertungslauf gestartet. Gewertet wird die Zeit (in 1/10 sec.). Wenn der Medizinball beim Umlaufen so angestoßen wird, dass er seine Lage verändert, ist der Versuch ungültig und wird wiederholt. Aufbau der Geräte wie in Abbildung 47.

Japan-Test

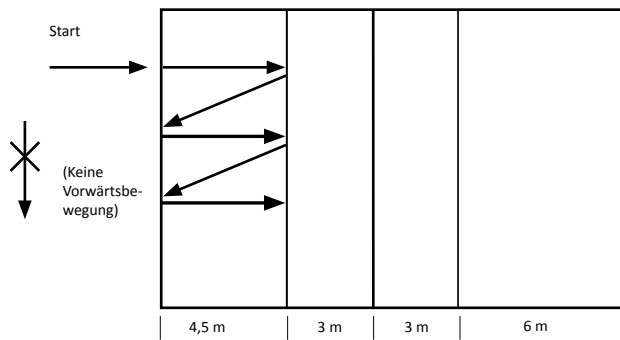


Abbildung 49: Japan-Test (© Sächsisches Staatsinstitut, 2005, S. 76)

Der Start erfolgt hinter der Startlinie. Mit Nachstellschritten seitwärts bewegt sich die Schülerin oder der Schüler zur 4,50 m entfernten Ziellinie, die mit der Hand berührt wird. Danach folgt in gleicher Weise der Rückweg zur Startlinie, die wiederum mit der Hand berührt werden muss. Insgesamt sind fünf Bahnen zu absolvieren, bevor die Zeitmessung in 1/10s mit Überschreiten der Ziellinie (ohne Handberührung) erfolgt.

Hinweis: Bei mangelhafter Ausführung der Nachstellschritte sowie nicht berühren der Linien, ist der Versuch ungültig.

Bewertung Kondition, Mädchen, Niveaustufen A-D																											
Klimmzug aus dem Schräghang							Liegestütz							Seilsprünge: bis Jgst. 4: 30 sec., ab Jgst. 5: 60 sec.			6-min-Lauf, in m										
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
1	31	33	35	39	41	43	1	18	20	22	22	25	20	1	40	45	50	100	110	120	1	1125	1179	1233	1260	1278	1278
2	21	23	24	27	29	32	2	13	15	17	17	18	16	2	35	40	45	85	90	100	2	1008	1053	1098	1134	1062	1062
3	13	14	15	17	19	20	3	8	10	12	12	12	10	3	30	35	40	65	70	90	3	881	927	972	1017	990	990
4	6	7	8	9	11	12	4	5	7	7	7	7	4	4	20	25	30	45	50	55	4	756	801	846	855	864	864
5	2	2	2	2	3	5	5	2	3	3	3	3	1	5	10	15	20	15	15	20	5	621	675	720	756	774	774

Bewertung Kondition, Mädchen, Niveaustufen A-D																											
Plank, in sec.							Dreierhopp, in m							Kletterstange, in sec.			Standspringereichhöhe, in cm										
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
1	60	70	80	90	100	90	1	3,90	4,40	4,80	5,03	5,53	5,70	1	4 m	12,5	9,6	8,6	8,1	7,6	1	26	28	30	33	35	39
2	50	59	67	75	83	75	2	3,60	4,00	4,40	4,65	5,15	5,35	2	3 m	17,2	12,7	11,8	11,5	11,3	2	22	24	26	29	31	35
3	38	44	50	57	63	57	3	3,30	3,55	4,00	4,13	4,63	4,75	3	2 m	4 m	4 m	22,6	21,2	16,4	3	19	21	23	25	27	29
4	28	33	38	43	47	43	4	2,70	3,10	3,50	3,65	4,15	4,20	4	1 m	2 m	3 m	4 m	4 m	24,3	4	14	16	18	20	22	23
5	10	12	14	15	17	15	5	2,00	2,50	3,00	3,10	3,40	3,60	5	1 m	2 m	3 m	3 m	4 m	4 m	5	9	11	13	15	17	16

Bewertung Koordination, Mädchen, Niveaustufen A–D																											
Kastenbumeranglauf, in sec.					Ballzielwerfen rückwärts					Ballnummernlauf, in sec.					Akustischer Reaktionstest, in cm												
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7
1	17,3	17,1	16,4	15,7	15,5	15,4	1	8	8	10	10	10	11	1	10,2	9,9	9,2	9,0	8,7	8,5	1	120	120	110	100	100	90
2	19,7	19,5	18,7	17,6	17,6	17,4	2	5	5	7	7	7	8	2	11,5	11,0	10,5	10,0	9,8	9,2	2	135	135	125	120	120	110
3	23,5	22,5	21,6	20,5	20,6	20,4	3	3	3	4	4	4	5	3	13,2	12,8	11,7	11,1	10,9	10,2	3	150	150	140	138	135	130
4	26,9	26,4	25,4	24,4	24,4	24,4	4	1	1	2	2	2	2	4	15,7	14,2	13,1	12,3	12,0	11,5	4	170	170	160	156	153	146
5	34,0	33,5	33,0	32,5	32,5	32,5	5	-	-	1	1	1	1	5	18,4	17,8	15,5	13,8	13,5	13,2	5	190	190	180	180	175	170

Drehungen auf der Turnbank, Jgst. 2–6: Anzahl in 20 s, ab Jgst. 7: 4 Drehungen, in sec.																											
Schlängellauf, in sec.					Übersteiger, in 30 sec.					Sternlauf, in sec.																	
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7							
1	14,7	14,5	14,0	13,7	13,5	13,3	1	5	6	7	8	8,5	8,2	1	19	20	21	22	23	24	1	20,3	20,1	18,9	17,7	16,8	15,9
2	15,6	15,3	14,8	14,4	14,2	13,9	2	4	5	6	7	7,5	10,6	2	15	16	17	18	19	20	2	23,1	22,9	21,4	19,7	19,0	18,3
3	16,4	16,1	15,6	15,4	15,1	14,9	3	3	4	4,5	5,5	6	13,4	3	11	12	13	14	15	16	3	26,1	25,8	23,7	21,8	20,9	20,0
4	17,8	17,3	16,8	16,4	16,1	15,9	4	2	3	3,5	4,5	5	18,2	4	7	8	9	10	11	12	4	29,0	28,7	26,1	23,8	22,8	21,8
5	19,0	18,5	18,0	18,0	17,9	17,7	5	1	2	2,5	3	3,5	23,5	5	4	5	6	7	8	9	5	31,1	30,6	27,9	25,6	24,9	23,9

Bewertung Kondition, Jungen, Niveaustufen A–D																											
Klimmzug aus dem Schräghang							Liegestütze							Seilsprünge, bis Jgst. 4: 30 sec., ab Jgst. 5: 1 min			6-min-Lauf, in m										
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7
1	32	35	36	40	45	-	1	20	22	24	26	28	33	1	35	40	45	95	100	115	1	1179	1278	1395	1410	1422	1512
2	24	27	29	30	33	-	2	15	17	18	20	22	25	2	30	35	40	80	90	100	2	1008	1143	1224	1233	1251	1341
3	14	17	20	23	26	30	3	10	12	13	15	17	14	3	25	30	35	60	65	80	3	846	999	1044	1071	1112	1179
4	7	10	16	18	20	18	4	7	9	9	10	12	7	4	15	20	25	40	45	55	4	792	846	868	891	931	1008
5	5	8	10	11	13	11	5	4	5	5	5	6	1	5	5	10	15	18	20	20	5	738	792	801	828	846	882

Bewertung Kondition, Mädchen, Niveaustufen A–D																											
Plank, in sec.							Dreierhopp, in m							Kletterstange, in sec.			Standspringreichhöhe, in cm										
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7
1	70	80	90	100	110	120	1	4,00	4,50	5,00	5,40	5,70	6,10	1	9,5	8,4	7,5	6,5	5,5	5,3	1	28	30	32	36	40	43
2	59	67	75	83	92	100	2	3,70	4,10	4,50	4,90	5,20	5,65	2	14,3	12,7	9,5	8,2	7,5	6,9	2	24	26	28	32	35	36
3	44	50	57	63	69	75	3	3,35	3,80	4,10	4,50	4,85	5,00	3	25,4	21,7	16,9	14,7	12,2	12,2	3	20	22	24	28	32	32
4	33	38	43	47	52	57	4	2,70	3,20	3,60	3,80	4,00	4,30	4	3 m	3 m	4 m	4 m	4 m	4 m	4	16	18	20	24	27	27
5	12	14	15	17	19	20	5	1,90	2,10	2,60	3,10	3,35	3,60	5	2 m	2 m	3 m	3 m	3 m	3 m	5	12	14	16	18	19	20

Bewertung Koordination, Jungen, Niveaustufen A–D																											
Kastenbumeranglauf, in sec.							Ballzielwerfen rückwärts							Ballnummernlauf, in sec.							Akustischer Reaktionstest, in cm						
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7
1	16,7	16,0	15,2	14,1	14,1	13,7	1	8	8	10	11	12	13	1	10,0	9,5	9,0	8,5	8,0	8,1	1	120	120	110	100	100	90
2	19,0	18,4	17,4	15,9	15,9	15,4	2	5	5	7	8	9	9	2	11,0	10,5	10,2	9,6	9,1	8,9	2	135	135	125	118	115	105
3	24,0	22,2	20,1	18,4	18,4	17,8	3	3	3	4	5	5	6	3	12,9	12,4	11,4	10,7	10,2	10,0	3	150	150	140	135	128	120
4	26,0	25,0	24,0	22,1	22,1	21,3	4	1	1	2	2	2	3	4	14,7	13,8	12,8	12,0	11,4	11,2	4	170	170	160	153	150	140
5	32,0	31,0	29,0	26,9	26,9	25,3	5	-	-	1	1	1	1	5	18,1	17,0	15,1	13,3	12,8	13,0	5	190	190	180	180	170	160

Drehungen auf der Turnbank, Jgst. 2–6: Anzahl in 20 s, ab Jgst. 7: 4 Drehungen, in sec.																											
Schlängellauf, in sec.							Übersteiger, in 30 sec.							Sternlauf, in sec.													
N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7	N	2	3	4	5	6	7							
1	14,3	14,0	13,5	13,2	12,8	12,5	1	5	6	7	8	8,5	8,5	1	19	20	21	22	23	24	1	20,1	19,1	18,5	17,3	16,7	16,1
2	15,1	14,8	14,3	13,8	13,4	13,1	2	4	5	6	7	7,5	9,8	2	15	16	17	18	19	20	2	22,9	22,0	20,4	19,1	18,3	17,5
3	15,9	15,5	15,0	14,6	14,0	13,8	3	3	4	4,5	5,5	6	14,5	3	11	12	13	14	15	16	3	25,8	25,2	22,3	21,0	20,2	19,4
4	17,1	16,6	16,2	16,0	15,3	14,8	4	2	3	3,5	4,5	5	19,4	4	7	8	9	10	11	12	4	29,0	28,3	24,2	22,9	21,9	21,1
5	18,5	17,8	17,3	17,8	17,2	16,6	5	1	2	2,5	3	3,5	25,0	5	4	5	6	7	8	9	5	30,8	30,2	27,5	25,4	24,6	23,7

Bewertung Kondition, Mädchen, Niveaustufen D–H																																						
Klimmzug aus dem Schräghang										Liegestütze									Seilsprünge, in 1 min										6-min-Lauf (Jgst. 5/6), Japan Test, 5 Wdh. (ab Jgst. 7)									
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10				
1	39	41	43	44	44	44	1	22	25	20	22	22	22	1	100	110	120	125	130	135	1	1260	1278	8,4	8,1	7,9	7,7											
2	27	29	32	36	36	36	2	17	18	16	16	16	16	2	85	90	100	105	110	115	2	1134	1143	9,5	9,2	9,0	8,7											
3	17	19	20	21	21	21	3	12	12	10	11	11	11	3	65	70	90	95	100	105	3	1017	990	10,5	10,2	10,0	9,7											
4	9	11	12	13	13	13	4	7	7	4	4	4	4	4	45	50	55	60	65	65	4	855	864	11,8	11,5	11,3	11,0											
5	2	3	5	5	5	5	5	3	3	1	2	2	2	5	15	15	20	20	22	24	5	756	774	13,3	13	12,8	12,6											

Bewertung Kondition, Mädchen, Niveaustufen D–H																																						
Plank, in sec.										Dreierhopp, in m									Kletterstange, in sec.										Standsprunghöhe, in cm									
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10				
1	90	100	90	100	110	120	1	5,03	5,53	5,70	5,75	5,85	5,85	1	8,6	8,1	7,6	7,6	6,5	6,5	1	33	35	39	40	41	41											
2	75	83	75	83	92	100	2	4,65	5,15	5,35	5,40	5,45	5,45	2	11,8	11,5	11,3	11,3	8,6	8,0	2	29	31	35	36	37	37											
3	57	63	57	63	69	75	3	4,13	4,63	4,75	4,80	4,85	4,85	3	22,6	21,2	16,4	16,4	16,4	16,0	3	25	27	29	31	32	32											
4	43	47	43	47	52	57	4	3,65	4,15	4,20	4,25	4,35	4,35	4	4 m	4 m	24,3	24,3	24,0	25,0	4	20	22	23	26	27	27											
5	15	17	15	17	19	20	5	3,10	3,40	3,60	3,65	3,75	3,75	5	3 m	3 m	4 m	4 m	3 m	3 m	5	15	17	16	19	21	21											

Bewertung Koordination, Mädchen, Niveaustufen D–H																											
Kastenbumeranglauf, in sec.					Ballzielwerfen rückwärts					Ballnummernlauf, in sec.					Akustischer Reaktionstest, in cm												
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	
1	15,7	15,5	15,4	15,0	14,1	13,7	1	10	10	11	12	12	12	1	9,0	8,7	8,5	8,3	7,8	7,8	1	100	100	90	80	80	85
2	17,6	17,6	17,4	17,0	15,9	15,4	2	7	7	8	9	9	9	2	10,0	9,8	9,2	9,0	8,6	8,6	2	120	120	110	110	110	95
3	20,5	20,6	20,4	20,4	18,4	17,8	3	4	4	5	5	5	5	3	11,1	10,9	10,2	10,0	10,0	9,7	3	138	135	130	125	120	120
4	24,4	24,4	24,4	24,0	22,1	21,3	4	2	2	2	2	2	2	4	12,3	12,0	11,5	11,5	11,4	11,5	4	156	153	146	145	142	140
5	32,5	32,5	32,5	30,0	26,9	25,3	5	1	1	1	1	1	1	5	13,8	13,5	13,2	13,1	13,0	13,3	5	180	175	170	170	170	160

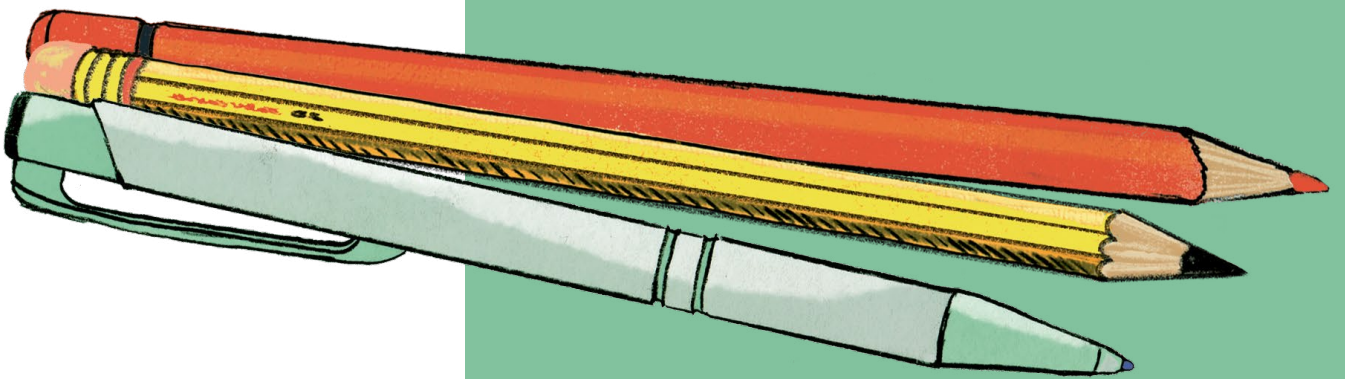
Drehungen auf der Turnbank, Jgst. 2–6: Anzahl in 20 s, ab Jgst. 7: 4 Drehungen, in sec.																											
Schlängellauf, in sec.					Übersteiger, in 30 sec.										Sternlauf, in sec.												
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	5	6	7	8	9	10	
1	13,7	13,5	13,3	13,3	13,3	13,1	1	8	8,5	8,2	8,2	8,3	8,4	1	22	23	24	24	25	25	1	17,7	16,8	15,9	15,9	15,1	15,1
2	14,4	14,2	13,9	13,9	13,9	13,8	2	7	7,5	10,6	10,7	10,8	11,0	2	18	19	20	20	21	21	2	19,7	19,0	18,3	18,3	17,6	17,6
3	15,4	15,1	14,9	14,8	14,8	14,6	3	5,5	6	13,4	13,7	14,0	14,3	3	14	15	16	16	17	17	3	21,8	20,9	20,0	20,0	19,2	19,2
4	16,4	16,1	15,9	15,8	15,8	15,6	4	4,5	5	18,2	18,5	18,5	18,8	4	10	11	12	12	13	13	4	23,8	22,8	21,8	21,8	20,8	20,8
5	18,0	17,9	17,7	17,5	17,4	17,2	5	3	3,5	23,5	24,0	24,0	24,5	5	7	8	9	9	10	10	5	25,8	24,7	23,8	23,8	22,8	22,8

Bewertung Kondition, Jungen, Niveaustufen D–H																											
Klimmzüge Schrägliegehang/ Hang Anzahl					Liegestütze					Seilsprünge, in 1 min					6-min-Lauf (Jgst. 5/6), Japan Test, 5 Wdh. (ab Jgst. 7)												
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10
1	40/6	45/8	0/10	0/11	0/12	0/12	1	26	28	33	34	35	35	1	95	100	115	125	130	135	1	1386	1422	8,2	8,0	7,7	7,5
2	30/4	33/6	0/7	0/8	0/9	0/9	2	20	22	25	26	28	28	2	80	90	100	106	110	114	2	1233	1251	9,3	9,1	8,8	8,5
3	23/2	26/4	30/3	31/4	32/5	32/5	3	15	17	14	16	20	20	3	60	65	80	86	89	93	3	1071	1071	10,2	10,0	9,8	9,5
4	18/1	20/2	18/2	19/2	20/3	20/3	4	10	12	7	10	13	13	4	40	45	55	60	62	64	4	891	882	11,2	11,0	10,8	10,7
5	11/1	13/1	14/0	15/1	16/1	16/1	5	5	6	1	2	5	5	5	18	20	20	20	21	22	5	800	971	12,5	12,4	12,3	12,2

Bewertung Kondition, Jungen, Niveaustufen D–H																											
Plank, in sec.					Dreierhopp, in m					Kletterstange, in sec.					Standspringereichhöhe, in cm												
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10
1	100	110	120	140	160	180	1	5,40	5,70	6,10	6,40	6,70	6,75	1	6,5	5,5	5,3	5,3	3,5	3,5	1	36	40	43	45	49	50
2	83	92	100	117	133	150	2	4,90	5,20	5,65	5,95	6,40	6,40	2	8,2	7,5	6,9	6,9	4,4	4,2	2	32	35	36	40	43	46
3	63	69	75	88	100	112	3	4,50	4,85	5,00	5,40	5,70	5,70	3	14,7	12,2	12,2	12,2	6,3	5,4	3	28	32	32	35	39	42
4	47	52	57	67	75	84	4	3,80	4,00	4,30	4,70	5,05	5,05	4	4m	22,5	17,0	17,0	10,7	9,2	4	24	27	27	30	34	37
5	17	19	20	24	27	30	5	3,10	3,35	3,60	3,90	4,30	4,30	5	3m	4m	25,0	25,0	20,4	19,7	5	18	19	20	22	26	28

Bewertung Koordination, Jungen, Niveaustufen D–H																											
Kastenbumeranglauf, in sec.					Ballzielwerfen rückwärts					Ballnummernlauf, in sec.					Akustischer Reaktionstest, in cm												
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10
1	14,1	14,1	13,7	13,7	12,9	12,8	1	11	12	13	13	13	13	1	8,5	8,0	8,1	7,8	7,8	7,1	1	100	100	90	80	85	75
2	15,9	15,9	15,4	15,4	13,8	13,7	2	8	9	9	10	10	11	2	9,6	9,1	8,9	8,8	8,6	8,0	2	118	115	105	110	100	90
3	18,4	18,4	17,8	17,8	15,1	15,1	3	5	5	6	6	6	7	3	10,7	10,2	10,0	10,0	9,8	9,1	3	135	128	120	125	118	115
4	22,1	22,1	21,3	21,3	17,0	17,0	4	2	2	3	3	3	3	4	12,0	11,4	11,2	11,2	11,1	11,0	4	153	150	140	143	134	132
5	26,9	26,9	25,3	25,3	20,0	20,0	5	1	1	1	1	1	1	5	13,3	12,8	13,0	12,9	12,7	12,4	5	180	170	160	180	160	150

Drehungen auf der Turnbank, Jgst. 2–6: Anzahl in 20 sec., ab Jgst. 7: 4 Drehungen, in sec.																											
Schlängellauf, in sec.					Übersteiger, in 30 sec.					Sternlauf, in sec.																	
N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10	N	5	6	7	8	9	10							
1	13,2	12,8	12,5	12,2	11,9	11,7	1	8	8,5	8,5	8,5	8,3	8,4	1	22	23	24	24	25	25	1	17,3	16,7	16,1	15,1	14,7	14,7
2	13,8	13,4	13,1	13,0	12,7	12,5	2	7	7,5	9,8	9,8	9,7	9,7	2	18	19	20	20	21	21	2	19,1	18,3	17,5	17,6	17,0	17,0
3	14,6	14,0	13,8	13,7	13,4	13,2	3	5,5	6	14,5	14,5	14,4	14,5	3	14	15	16	16	17	17	3	21,0	20,2	19,4	19,2	18,5	18,5
4	16,0	15,3	14,8	14,6	14,4	14,1	4	4,5	5	19,4	19,4	19,4	19,4	4	10	11	12	12	13	13	4	22,9	21,9	21,1	20,8	20,0	20,0
5	17,8	17,2	16,6	16,4	16,2	15,9	5	3	3,5	25,0	25,0	25,0	25,0	5	7	8	9	9	10	10	5	25,4	24,6	23,7	22,8	22,2	22,2





Mögliche Bewertungs- vorschläge für Schülerinnen und Schüler mit körperlicher Beeinträchtigung

Die Texte und Tabellen dieses Abschnitts sind der Handreichung zur Bewertung und Zensierung im Fach Sport in der Grundschule (LISUM, 2014) entnommen und angelehnt.

Auf Grundlage der Beeinträchtigungen werden die Schülerinnen und Schüler entsprechend den nachfolgenden Erläuterungen eingruppiert. Das Hauptziel ist eine nachvollziehbare und praktikable Einstufung durch die Lehrkräfte. Hierbei können unter anderem der Bescheid vom Versorgungsamt, ein vorliegender Start- oder Sportgesundheitspass und Rücksprachen mit den Eltern oder behandelnden Fachärzten als Hilfestellung herangezogen werden. Darüber hinaus bietet der Deutsche Behindertensportverband (DBS) mit seinen Landesverbänden fachkundige Unterstützung an (vgl. URL: <https://www.dbs-npc.de>).

Da bei Schülerinnen und Schülern mit einer kardiologischen Erkrankung erhöhte Gefahren bei der Ausübung von sportlicher Betätigung bestehen, bedarf es hier einer vorherigen Absprache mit den behandelnden Fachärztinnen und Fachärzten sowie einer fachärztlichen Bescheinigung. Bei der Leichtathletik und beim Schwimmen, in Übertragung auch für Fitnessnormen anwendbar, werden nachfolgend beschrieben Eingruppierungen bzw. Startklassen unterschieden.

1. Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung

1.1 Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung

A 1 – Leichtbehinderte

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, deren motorische Funktionsfähigkeit nicht bzw. gering eingeschränkt ist (z. B. Schülerinnen und Schüler mit Blasen- und Darminkontinenz, minimalen cerebralen Dysfunktionen, einseitiger Armbehinderung); Laufen, Springen und Werfen sind ohne Einschränkungen möglich.

A 2 – Beinbehinderte, Gehbehinderte

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, deren Arm- und Rumpffunktionen nicht bzw. gering eingeschränkt sind, bei denen aber durch die Beinbehinderung erhebliche Einschränkungen für das Schnellaufen und das Springen bestehen (z. B. Poliogelähmte, Amputierte, spastische Diplegiker bzw. Paraplegiker, Beinverkürzungen, Knieversteifungen, Hüftversteifungen).

A 3 – Beinbehinderte, Rollstuhlfahrerinnen und Rollstuhlfahrer

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, bei denen zumindest die Arme und der Schultergürtel nicht beeinträchtigt sind (z. B. Schülerinnen und Schüler mit Spina bifida, Querschnittgelähmte, Polioliähmungen, Beinamputation, spastischer Diplegie, ggf. Glasknochen, Hämophilie, Dysmelie). Für die Ausführung der Leistungserfassung muss ein Rollstuhl benutzt werden.

A 4 – Einseitig Arm- und Beinbehinderte

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, bei denen die Funktionsfähigkeit eines Beins und eines Arms nicht beeinträchtigt und eine selbstständige Fortbewegung mit den unteren Extremitäten (ggf. mit Prothesen, Schienen, Manschetten oder anderen) möglich ist (z. B. Schülerinnen und Schüler mit Hemiplegien, Polioliähmungen, Amputationen).

A 5 – Beidseitig Arm- und Beinbehinderte

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, bei denen alle vier Extremitäten behindert, jedoch mindestens selbstständige und gezielte Bewegungen im Stand möglich sind (z. B. Schülerinnen und Schüler mit Tetraspastik, Tetraplegie inkomplett, Athetose, Ataxie, Polioliähmung).

A 6 – Beidseitig Arm- und Beinbehinderte, Rollstuhlfahrerinnen und Rollstuhlfahrer ohne Fremdantrieb

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, bei denen alle vier Extremitäten behindert, jedoch mindestens selbstständige und gezielte Bewegungen vom Rollstuhl aus und mit dem Rollstuhl möglich sind (z. B. Schüler mit Tetraplegien, Tetraspastik, Dysmelie, Muskeldystrophie, Athetose, Polioliähmung).

1.2 Förderschwerpunkt Sehen

B 1 – Blind

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, die blind sind.

B 2 – Sehbehindert

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, die noch einen Sehrest haben.

1.3 Förderschwerpunkt Hören

C 1 – Gehörlos

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, die gehörlos sind.

C 2 – Schwerhörig

Hierzu zählen Schülerinnen und Schüler, die schwerhörig sind.

2. Allgemeine Durchführungsempfehlungen

Vor Durchführung der Leistungserfassung ist zu prüfen, ob die Schülerinnen und Schüler mit körperlicher Beeinträchtigung die vorgeschriebenen Disziplinen aufgrund ihrer Behinderung absolvieren können. Ist dies nicht der Fall, sind in den jeweiligen Disziplinen Sonderregelungen vermerkt, die anzuwenden sind. Bei der Durchführung sind die normalen Wettkampfbestimmungen zugrunde zu legen. Darüber hinaus sind die behinderungsspezifischen Besonderheiten und die Sonderregelungen für verschiedene Behinderungsgruppen in den Sportarten zu beachten. Im Folgenden wird beschrieben, was in den unterschiedlichen Disziplinen beachtet werden sollte.

3. Laufen, Springen, Werfen, Stoßen

3.1 Hinweise zur Durchführung

Beinbehinderte

Das Laufen mit Stützen ist nicht erlaubt. Prothesenträgerinnen und Prothesenträger mit Standardprothesen dürfen nur die Kurzstrecken (50 m und 100 m) laufen. Mittel- und Langstrecken dürfen nur mit entsprechender Sportprothese gelaufen werden.

Hörgeschädigte

Das Startsignal muss optisch gegeben werden.

Sehgeschädigte

Blinde (B 1) laufen alle Strecken mit Begleitläuferin oder Begleitläufer. Sehbehinderte der Klasse B 2 können mit Begleitläuferin oder Begleitläufer laufen. Schülerinnen und Schüler der Startklasse B 1 und B 2 bekommen jeweils 2 Bahnen zugewiesen. Zu keiner Zeit dürfen die Begleitenden die Laufenden ziehen oder schieben. Bei Zielüberquerung müssen sich die Begleitenden hinter den Laufenden befinden.

Rollstuhlfahrerinnen und Rollstuhlfahrer

Es werden keine Rollstühle zur Verfügung gestellt. Eine unterschiedliche Bewertung zwischen Rennrollstuhl und Normalrollstuhl erfolgt nicht. Das Tragen eines Kopfschutzes (Helm) wird empfohlen und ist ab 400 m Pflicht. Der Rollstuhl muss wenigstens zwei große und ein kleines Rad haben. Er darf keine Vorrichtungen zur Verbesserung der Aerodynamik haben. Auf jedem großen Rad ist nur ein Handreifen gestattet. Handgetriebene Steueranlagen (keine mechanischen Getriebe) sind erlaubt. Ein Handbike darf nicht benutzt werden. Beim Start darf der vorderste bodenberührende Teil des Rollstuhls die Innenkante der Startlinie nicht überschreiten. Die Zeitnahme bei Rollstuhlfahrerinnen und Rollstuhlfahrern erfolgt, wenn die Naben der Vorderräder die Ziellinie erreichen.

Springen – Sehgeschädigte

Schülerinnen und Schüler der Startklassen B 1 und B 2 springen aus einem Absprungraum von 1 m (im Gegensatz zum normalen Absprungraum von 0,80 m) ab. Diese Schülerinnen und Schüler werden zur Wettkampfanlage geführt. Die Begleitung hilft bei der Orientierung, muss aber vor dem Wertungsversuch die Wettkampfanlage verlassen haben. Weitere akustische Orientierungshilfen sind erlaubt.

Werfen und Stoßen – Rollstuhlfahrerinnen und Rollstuhlfahrer

Schülerinnen und Schüler im Rollstuhl absolvieren alle drei Versuche nacheinander. Die Räder des Rollstuhls müssen sich hinter der Abwurflinie bzw. innerhalb des Kreises befinden, kein Teil des Rollstuhls darf außerhalb des Abwurfbereiches den Boden berühren. Beim Abwurf oder Stoß müssen die Schülerinnen und Schüler mit einem Teil des Oberschenkels oder des Gesäßes mit dem Kissen oder dem Sitz in Berührung bleiben.

Sehgeschädigte

Schülerinnen und Schüler der Startklassen B 1 und B 2 werden zur Wettkampfanlage geführt. Die Begleitung hilft bei der Orientierung, muss aber vor dem Wertungsversuch die Wettkampfanlage verlassen haben. Weitere akustische Orientierungshilfen sind erlaubt.

Startklasse	50/75/100 m	50/75/100 m	800/1000 m	800/1000 m
	männlich	weiblich	männlich	weiblich
	Faktor	Faktor	Faktor	Faktor
A 1	0,95	0,95	0,95	0,95
A 2	0,87	0,67	Disziplin nicht möglich	
A 3	0,69	0,62	0,93	0,84
A 4	0,82	0,76	0,84	0,68
A 5	0,69	0,62	0,82	0,70
A 6	0,51	0,45	0,73	0,64
B 1	0,86	0,85	0,86	0,82
B 2	0,90	0,85	0,91	0,91
C 1	0,95	0,95	0,97	0,97
C 2	0,98	0,98	0,99	0,99
D	0,89	0,84	0,94	0,88
E	0,60	0,60	Disziplin nicht möglich	

Tabelle 139: Umrechnungsfaktor Laufen und Rollstuhlfahren (c LISUM, 2014, S. 71)

Startklasse	Kugel	Kugel	Schlagball	Schlagball
	männlich	weiblich	männlich	weiblich
	Faktor	Faktor	Faktor	Faktor
A 1	1,05	1,05	1,05	1,05
A 2	1,61	2,19	2,50	2,98
A 3	1,88	2,52	3,19	3,61
A 4	1,56	2,20	2,50	3,32
A 5	1,70	2,24	2,56	3,39
A 6	2,58	3,83	4,07	4,70
B 1	1,52	2,06	2,43	2,80
B 2	1,40	1,74	2,04	2,17
C 1/2	1,00	1,00	1,00	1,00
D	1,72	1,66	1,00	1,00
E	2,26	3,25	3,69	3,47

Tabelle 140: Umrechnungsfaktor Werfen, Stoßen (c LISUM, 2014, S. 72)

Startklasse	Hochsprung	Hochsprung	Weitsprung	Weitsprung
	männlich	weiblich	männlich	weiblich
	Faktor	Faktor	Faktor	Faktor
A 1	1,05	1,05	1,05	1,05
A 2	1,25	1,58	1,44	2,05
A 3	Disziplin nicht möglich		Disziplin nicht möglich	
A 4	Disziplin nicht möglich		1,48	1,53
A 5	1,24	1,26	1,25	1,31
A 6	Disziplin nicht möglich		Disziplin nicht möglich	
B 1	1,54	1,44	1,34	1,44
B 2	1,21	1,25	1,23	1,31
C 1/2	1,05	1,05	1,05	1,05
D	1,26	1,27	1,21	1,38
E	Disziplin nicht möglich		Disziplin nicht möglich	

Tabelle 141: Umrechnungsfaktor Weit- und Hochsprung (c LISUM, 2014, S. 72)

3.2 Bewertung der Leistung Laufen, Springen, Werfen, Stoßen

Die Leistung wird analog der Leistung der Schülerinnen und Schüler ohne Behinderung gemessen und anschließend mit dem Umrechnungsfaktor für die jeweilige Behinderungsgruppe multipliziert. Die so errechnete Leistung wird in den Tabellen der normierten Themenfelder nachgesehen, um den Notenwert zu ermitteln.

Beispielrechnungen

Ein Schüler (Jahrgangsstufe 6) ist blind. Er wird aufgrund der Behinderung in die Startklasse B 1 klassifiziert. Nun absolviert er die folgenden Disziplinen mit den aufgeführten Ergebnissen.

50-m-Lauf

Leistung: 9,2 s

Faktor laut Tabelle: 0,86

Formel (Leistung x Faktor): 9,2 Sekunden x 0,86

errechnete Leistung: 7,9 Sekunden

Note laut Tabelle: 2

Weitsprung

Leistung: 3,02 m

Faktor laut Tabelle: 1,34

Formel (Leistung x Faktor): 3,02 m x 1,34

errechnete Leistung: 4,04 m

Note laut Tabelle: 1

Ballwurf

Leistung: 18 m

Faktor laut Tabelle: 2,43

Formel (Leistung x Faktor): 18 m x 2,43

errechnete Leistung: 43,74 m

Note laut Tabelle: 1

Sonderregelungen

Sonderregelungen (siehe DBS & DBSJ, 2014) werden angeboten, um jeder Behinderungsform die Teilnahme an Lernerfolgskontrollen anzubieten. Dabei ist den Schülerinnen und Schülern im Klassenverband deutlich zu machen, dass diese Regelungen aufgrund der Behinderung und der langjährigen Erfahrungen im Behindertensport notwendig sind. Im Sinne des Integrations- und des Fair-Play-Gedankens ist an die Schülerinnen und Schüler zu appellieren, diese Regelungen zu akzeptieren.

4. Schwimmen

4.1 Hinweise zur Durchführung

Die Alters- und Streckeneinteilungen gelten für Schülerinnen und Schüler mit Behinderungen analog zu den allgemeinen Bestimmungen. Die vier verschiedenen Schwimmstile gibt es generell auch für Menschen mit Behinderungen. Die besonderen Bestimmungen und die Anpassung an die Leistungsüberprüfung werden im Folgenden beschrieben. Die Schülerinnen und Schüler werden entsprechend in die Startklassen eingruppiert.

Durchführung

Neben den allgemeinen Durchführungsbestimmungen sind für die verschiedenen Startklassen die nachfolgend aufgeführten Aspekte zu beachten.

Starts

Alle Starts können, abhängig von der Fähigkeit der Schwimmenden entweder vom Startblock, vom Beckenrand oder im Wasser erfolgen. Erfolgt der Start bei Freistil-, Schmetterlings- oder Brustschwimmwettbewerben im Wasser, muss eine Hand des Schwimmenden den Beckenrand berühren. Ist dies behinderungsbedingt nicht möglich, so muss ein anderer Körperteil den Beckenrand berühren. Behinderungsbedingt ist beim Start eine Haltehilfe bis zum Ertönen des Startkommandos zulässig. Jedes Anschieben oder weiteres Berühren nach dem Startkommando ist jedoch untersagt. Bei Hörgeschädigten muss das Startsignal optisch gegeben werden.

4.2 Schwimmstile

Freistil

Beim Freistil ist jeder Schwimmstil zulässig. Beim Wenden oder beim Zielanschlag kann die Wand mit jedem beliebigen Körperteil berührt werden.

Rückenschwimmen

Während der gesamten Kontrolle muss in Rückenlage geschwommen werden. Das heißt, bei Start und Wende darf der Abstoß auch nur in Rückenlage erfolgen. Ebenso muss der Zielanschlag in Rückenlage erfolgen. Der Abstoß vom und das Berühren des Beckenrandes bei Start, Wende und Ziel darf mit jedem beliebigen Körperteil erfolgen.

Brustschwimmen

Bei jeder Wende und im Ziel müssen beide Hände gleichzeitig anschlagen. Auf jeden Fall müssen dabei beide Arme nach vorne gerichtet werden. Ist dies behinderungsbedingt nicht möglich, so kann der Anschlag mit dem Kopf, einer Hand oder einem Armstumpf erfolgen. Erfolgt der Anschlag mit dem Kopf, ist an der Stelle ein Schwimmbrett ins Wasser zu halten, um den Zusammenstoß mit der Wand zu vermeiden.

Schmetterlingsschwimmen

Es gelten dieselben Hinweise wie beim Brustschwimmen. *Blinde*: In der Startklasse B 1 ist es bei der Wende und vor dem Zielanschlag einem Betreuenden gestattet, durch Antippen oder Zurufen anzuzeigen, wann das Ende der Bahn erreicht ist.

Streckentauchen

Beim Streckentauchen ist zu prüfen, ob und welche Behinderungsklassen diese Disziplin absolvieren können.

4.3. Bewertung der Leistung im Schwimmen**Umrechnungsfaktor**

Den Startklassen werden Faktoren zugeordnet, die aus dem Quotienten der Weltrekorde der einzelnen Startklassen der Menschen mit Behinderung und der Weltrekorde der Menschen ohne Behinderung in der jeweiligen Disziplin gebildet wurden. Die erzielte Leistung wird mit diesem Faktor multipliziert. Aus dem Ergebnis werden die Noten unter Anwendung der vorhandenen Normtabelle (weiblich und männlich getrennt dargestellt) zu dem Bewegungsfeld abgelesen.

Für das Streckentauchen sind die Sonderregelungen zu beachten.

Startklasse	Freistil		Schmetterling		Rücken		Brust	
	50 m	100 m	50 m	100 m	50 m	100 m	50 m	100 m
A 1	0,90	0,91	0,89	0,90	0,89	0,90	0,89	0,90
A 2	0,73	0,75	0,71	0,67	0,73	0,73	0,67	0,67
A 3	0,67	0,68	0,64	0,62	0,69	0,63	0,60	0,59
A 4	0,82	0,85	0,80	0,84	0,83	0,85	0,80	0,81
A 5	0,52	0,53	0,44	0,44	0,52	0,49	0,56	0,55
A 6	0,31	0,32	0,22	0,23	0,35	0,34	0,35	0,33
B 1	0,75	0,75	0,70	0,71	0,73	0,72	0,74	0,74
B 2	0,87	0,89	0,84	0,88	0,84	0,87	0,83	0,84
C 1/2	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95
D	0,79	0,81	0,77	0,77	0,82	0,81	0,78	0,77
E	0,67	0,69	0,65	0,63	0,69	0,67	0,64	0,60

Tabelle 142: Umrechnungsfaktor Schwimmen, weiblich (c LISUM, 2014, S. 75)

Start- klasse	Freistil		Schmetterling		Rücken		Brust	
	50 m	100 m	50 m	100 m	50 m	100 m	50 m	100 m
A 1	0,91	0,92	0,91	0,91	0,91	0,91	0,89	0,90
A 2	0,78	0,79	0,76	0,75	0,75	0,75	0,68	0,69
A 3	0,68	0,68	0,67	0,65	0,70	0,70	0,62	0,63
A 4	0,82	0,82	0,81	0,81	0,83	0,83	0,83	0,84
A 5	0,54	0,53	0,47	0,45	0,51	0,50	0,58	0,58
A 6	0,34	0,35	0,21	0,22	0,35	0,35	0,39	0,38
B 1	0,83	0,84	0,80	0,80	0,77	0,77	0,78	0,80
B 2	0,88	0,88	0,87	0,87	0,86	0,86	0,84	0,86
C 1/2	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95	0,95
D	0,81	0,82	0,81	0,79	0,79	0,79	0,85	0,84
E	0,70	0,71	0,72	0,69	0,72	0,72	0,64	0,65

Tabelle 143: Umrechnungsfaktor Schwimmen, männlich (c LISUM, 2014, S. 75)

Umrechnungsfaktor Streckentauchen

Sofern ein Streckentauchen möglich ist, wird zu der erzielten Streckenweite 1 m Bonus addiert. Die Fälle, in denen Streckentauchen nur mit Einschränkung oder gar nicht möglich ist, werden weiter unten unter Sonderregelungen beschrieben.

Beispielrechnungen:

Eine Schülerin (Jahrgangsstufe 6) ist Oberschenkelamputiert. Sie wird aufgrund der Behinderung in die Startklasse A 4 klassifiziert. Nun absolviert sie die folgenden Disziplinen mit den aufgeführten Ergebnissen:

50 m Freistil

Leistung: 1:20 min

Faktor laut Tabelle: 0,82

Formel (Leistung x Faktor) $80 \text{ s} \times 0,82$

errechnete Leistung: 1:05,6 min

Note laut Tabelle: 2

50 m Rücken

Leistung: 1:25 min

Faktor laut Tabelle: 0,83

Formel (Leistung x Faktor) $85 \text{ s} \times 0,83$

errechnete Leistung: 1:10,55 min

Note laut Tabelle: 3

Streckentauchen

Leistung: 9 m

Faktor laut Tabelle: 2 m zusätzlich (siehe Sonderregelungen)

Formel (Leistung + Faktor) $9 \text{ m} + 2 \text{ m}$

errechnete Leistung: 11 m

Note laut Tabelle: 2

Sonderregelungen

Wie aus den Tabellen 141 und 142 zu erkennen ist, sind Faktoren für fast alle Startklassen und Strecken vorhanden. Daher sind bezüglich der unterschiedlichen Schwimmstile und Schwimmstrecken keine Sonderfälle vorgesehen. Beim Streckentauchen ist durch die Lehrkräfte zu überprüfen, ob Streckentauchen überhaupt für die vorliegende Behinderungsart möglich ist. Nach der Überprüfung gibt es folgende Sonderregelungen: Streckentauchen ist möglich, aber aufgrund der Behinderungen kann Folgendes nicht erfolgen:

- kein Abstoß von der Wand oder kein Brust-Beinschlag
- kein Abstoß von der Wand und kein Brust-Beinschlag

Pauschal werden zu der erzielten Leistung folgende Werte addiert:

- 2 m
- 4 m

Diese Sonderregelungen werden angeboten, um Schülerinnen und Schülern mit jeglicher Behinderungsform die Teilnahme an den Leistungskontrollen anzubieten. Dabei ist den Schülerinnen und Schülern im Klassenverband deutlich zu machen, dass diese Regelungen aufgrund der Behinderung und der langjährigen Erfahrungen im Behindertensport notwendig sind. Im Sinne des Integrations- und des Fair-Play-Gedankens ist an die Schülerinnen und Schüler zu appellieren, diese Regelungen zu akzeptieren.

Literaturverzeichnis

- Autorenteam (2004). Leistungsermittlung und Leistungsbewertung im Schulsport. Sekundarstufe I. Zugriff unter: https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/faecher/sport/leistungsbewertung/Handreichung_Leistungsbewertung_Schulsport14_01_2004.pdf, am 04.10.2019.
- Deutscher Behindertenverband, DBS & Deutsche Behindertensportjugend, DBJS (2014). Programm Bundesjugendspiele für Schülerinnen und Schüler mit Behinderung. Zugriff unter: https://www.bundesjugendspiele.de/downloads/ZIP_Dateien/Programm_BJS_SchuelerInnen_m_Behinderung_NEU_141110_1.pdf, am 14.11.2019.
- Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung, DGUV (o.A.). Sichere Schule. Zugriff unter: <https://www.sichere-schule.de/sporthalle/sportgeraete/allgemeine-anforderungen>, am: 04.10.2019.
- Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung, DGUV (Hrsg.) (2019). Schwimmen Lehren und Lernen in der Grundschule. Bewegungserlebnisse und Sicherheit am und im Wasser. In: DGUV Information 202-107. Berlin.
- Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2005). Handreichung zur Leistungsermittlung und Leistungsbewertung im Schulsport. Dresden, S. 76. Zugriff unter: https://www.sachsen.schule/~hempel/hr-sport/handreichung/hr_sport.pdf, am 27.2.2020.G
- FUCHSER, Isidor, 2005. Kurzinstruktion für Kampfrichter: LA-Regeln für den Breitensport und im Nachwuchsbereich, Berner Leichtathletikverband, cc by 4.0. Zugriff unter: <http://www.blv-nachwuchs.ch/service/lakurzregeln05.PDF>, am 9.10.2019.
- FUCHSER, Isidor, 2005. Hochsprung, Berner Leichtathletikverband, cc by 4.0. Zugriff unter: <http://www.blv-nachwuchs.ch/service/paperhoch05.PDF>, am 15.10.2019.
- FUCHSER, Isidor, 2006. Technik-Aufbau Ballwurf, Berner Leichtathletikverband, cc by 4.0. Zugriff unter: <http://www.blv-nachwuchs.ch/service/paperhoch05.PDF>, am 15.10.2019.
- KILLING, W. et al. (2008), Jugendleichtathletik, Offizieller Rahmentrainingsplan des Deutschen Leichtathletik-Verbandes für Sprungdisziplinen im Aufbautraining. Münster: Philippka-Sportverlag.
- KMK, BFS, dvs (2017). Empfehlungen der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland, der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft und des Bundesverbandes zur Förderung der Schwimmbildung für den Schwimmunterricht in der Schule. Zugriff unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2017/2017_05_04-Empf-Schwimmen-in-der-Schule_KMK_DVS_BFS.pdf, am 13.11.2019.
- Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (2017). Leistungsbewertung im Sportunterricht. Grundsätze und Anregungen für die Schulpraxis. Halle (Saale).

- Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (2014). Handreichung Unterrichtsentwicklung. Bewertung und Zensurierung im Fach Sport in der Grundschule: Zugriff unter: https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/faecher/sport/leistungsbewertung/Handreichung_Sport_2013_12_05_Korrektur_2015_01_WEB.pdf, am 04.10.2019.
- Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (2017). Empfehlung zur Leistungsbewertung für das Fach Sport auf der Grundlage des Niveaustufenbandes. Unveröffentlicht.
- Landesinstitut für Schule und Medien Brandenburg 2020, i. Vorb. Kämpfen nach Regeln. Unterrichtsbeispiele und Vorschläge zur Bewertung zum Rahmenlehrplan 1–10 im Fach Sport.
- ROCHHAUSEN, S. (2010): Parkoursport im Schulturnen – Le Parkour & Freerunning – Praxishandbuch für das Hallentraining mit Kindern und Jugendlichen. Norderstedt: Books on Demand.
- SPIEGLER, S. (2012). Schnell, Sicher, effizient. Le Parkour ist „in“. Das wagnisreiche, zielgerichtete, aber normfreie Fortbewegen motiviert und begeistert Lernende aller Altersstufen und bereichert das Themenfeld Bewegen an Geräten. In sportpädagogik 36 (3/4), 56-67.
- WINTER, F. (2015). Lerndialog statt Noten. Neue Formen der Leistungsbeurteilung. Weinheim: Beltz.

Normative Quellen

- Abl. MBJS/11(2011). Amtsblatt für das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport, S. 215ff. In der Fassung vom 14.02.2018 (Abl. MBJS/18, S.50 ff.). Zugriff unter http://bravors.brandenburg.de/verwaltungsvorschriften/vv_leistungsbewertung, am 23.10.2019.
- Abl. MBJS/07(2007). Amtsblatt für das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport, S. 250. In der Fassung vom 31.07.2018 (Abl. MBJS/18). Zugriff unter <https://bravors.brandenburg.de/verwaltungsvorschriften/vvsek1v>, am 23.10.2019.
- GVBl.I/02. Gesetz- und Verordnungsblatt für das Land Brandenburg Teil I – Gesetze. In der Fassung vom 18.12.2018 (GVBl.I/18, S.15). Zugriff unter <https://bravors.brandenburg.de/gesetze/bbgschulg#57>, am 23.10.2019.
- GVBl.II/07. Gesetz- und Verordnungsblatt für das Land Brandenburg Teil II – Verordnungen. In der Fassung vom 25.07.2018. (GVBl.II/18, [Nr. 48]). Zugriff unter <https://bravors.brandenburg.de/verordnungen/gv>, am 23.10.2019.
- GVBl.II/17. Gesetz- und Verordnungsblatt für das Land Brandenburg Teil II – Verordnungen. Verordnung über Unterricht und Erziehung für Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf, (Sonderpädagogik-Verordnung – SopV), vom 20.07.2017. Zugriff unter <http://bravors.brandenburg.de/verordnungen/sopv#11>, am 23.10.2019.

Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg, Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin, Hrsg., 2015. Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10, Teil C Sport, Berlin, Potsdam.

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Möglichkeiten der Notengewichtung	15
Tabelle 2: Quantitative Bewertung und Benotung (intersubjektive Norm)	19
Tabelle 3: Rechenbsp. zur Bewertung der bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzen	37
Tabelle 4: Bewertungsvorschläge zu allg. konditionellen und koord. Fähigkeiten	44
Tabelle 5: Bewertungstabelle Laufen (Zeitangaben in Sekunden)	45
Tabelle 6: Levelllauf, Niveaustufen C–H, Jahrgangsstufen 3–10	46
Tabelle 7: Beobachtungsprotokoll Orientierungslauf	49
Tabelle 8: Bewertungsbeispiel Ausdauer, Niveaustufen E/F	50
Tabelle 9: Bewertungstabelle Ausdauer 800 m weiblich und 800 m/1000m männlich	51
Tabelle 10: Bewertungstabelle 9-Minuten- und 12-Minuten-Lauf	52
Tabelle 11: Zeitlauf in Minuten für die Niveaustufen E–H	53
Tabelle 12: Bewertungskriterien für die Technik Weitsprung (Schrittsprung)	54
Tabelle 13: Bewertungstabelle für die Technik Weitsprung (Schrittsprung)	54
Tabelle 14: Bewertungskriterien für die Technik Weitsprung (Hangsprung)	55
Tabelle 15: Bewertungstabelle für die Technik Weitsprung (Hangsprung)	55
Tabelle 16: Kompetenzraster für eine Kompetenznote im Weitsprung	56
Tabelle 17: Bewertungstabelle Weitsprung (Niveaustufen B–H)	57
Tabelle 18: Bewertungskriterien für die Technikbewertung Hochsprung (Flop)	59
Tabelle 19: Bewertungstabelle für die Technikbewertung Hochsprung (Flop)	60
Tabelle 20: Besonderheiten bei der Hochsprungbewertung	60
Tabelle 21: Bewertungstabelle Hochsprung (Niveaustufen B–H)	61
Tabelle 22: Bewertungstabelle Ballwurf/Kugelstoßen für Grundschule und Sek I	63
Tabelle 23: Bewertungskriterien für die Technik Wurf aus dem 3er-Rhythmus	64
Tabelle 24: Vorschlag Bewertungstabelle für die Technik Wurf aus 3er-Rhythmus	65
Tabelle 25: Bewertungskriterien für die Technik Kugelstoßen	66
Tabelle 26: Vorschlag Bewertungstabelle für die Technik Kugelstoßen	67
Tabelle 27: Bewertung Bundesjugendspiele Vierkampf	69
Tabelle 28: Bewertungskriterien zum 5 x 5 der Ballbeherrschung (Niveaustufen A/B)	74
Tabelle 29: Bewegungsaufgaben zum 5 x 5 der Ballbeherrschung (Niveaustufen A/B)	75
Tabelle 30: Differenzierte Herausforderungskategorien der Ballbeherrschung	76
Tabelle 31: Komplexübung kleine Ballspiele (Anpassungen für Niveaustufen B und D)	79
Tabelle 32: Qualitative Bewertung der Bewegungsausführung kleine Ballspiele	80
Tabelle 33: Quantitative Bewertung (Trefferpunkte) kleine Ballspiele	81

Tabelle 34: Quantitative Bewertung (Zeit) kleine Ballspiele	82
Tabelle 35: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Parteiball (Niveaustufen C-E)	84
Tabelle 36: Bewertung Spielfähigkeit des Spiels Parteiball	84
Tabelle 37: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Zweifelderball (Niveaustufen C/D)	85
Tabelle 38: Bewertung Spielfähigkeit des Spiels Zweifelderball	86
Tabelle 39: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Ball über die Schnur	86
Tabelle 40: Bewertungskriterien Spielfähigkeit des Spiels Durchbruch	88
Tabelle 41: Bewertung Spielfähigkeit des Spiels Durchbruch	88
Tabelle 42: Beispielrechnung Spielrunde Durchbruch	88
Tabelle 43: Kriterienkatalog zur Bewertung von Spiele variieren und entwickeln	90
Tabelle 44: Bewertung von Spiele variieren und entwickeln	91
Tabelle 45: Bewertung Gymnasium Spiele kreieren und entwickeln	92
Tabelle 46: Bewertung Gesamtschule/Oberschule Spiele kreieren und entwickeln	92
Tabelle 47: Bsp. Benotung gelungener gemeinsamer Zuspiele	95
Tabelle 48: Bsp. Benotung von gelungenen Aufschlägen	96
Tabelle 49: Beispiel für die Benotung vom gelungenen Zuspielen	97
Tabelle 50: Muster für Mitschriften gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung	98
Tabelle 51: Beispiel für die Benotung gelungener Zuspiele mit Richtungsänderung	98
Tabelle 52: Beispiel für die Benotung gelungener Spielzüge	100
Tabelle 53: Qualitative Bewertungskriterien des oberen Zuspiels	102
Tabelle 54: Qualitative Bewertungskriterien des unteren Zuspiels	103
Tabelle 55: Qualitative Bewertungskriterien des Aufschlags von unten	104
Tabelle 56: Qualitative Bewertungskriterien des Aufschlags von oben	105
Tabelle 57: Beispiel für Bewertungskriterien im Spiel miteinander	106
Tabelle 58: Beispiel für Bewertungskriterien im Spiel gegeneinander	106
Tabelle 59: Punkteskala für Bewertung im Spiel miteinander und gegeneinander	107
Tabelle 60: Bewertungskriterien im Annehmen und Abspielen, Niveaustufe D	109
Tabelle 61: Bewertungsmatrix Annehmen und Abgeben	110
Tabelle 62: Bewertungstabelle Annehmen und Abgeben	110
Tabelle 63: Qualitative Bewertungskriterien Spielobjektführung, Niveaustufe D	114
Tabelle 64: Quantitative Bewertung Abschließen, Niveaustufen E/F und G/H	117
Tabelle 65: Qualitative Bewertungskriterien Taktik, Niveaustufe D	118
Tabelle 66: Qualitative Bewertungskriterien Taktik, Niveaustufen E/F und G/H	119
Tabelle 67: Bewertung Springen und Landen, männlich und weiblich, Primarstufe	126
Tabelle 68: Elemente für Kür in verschiedenen Elementgruppen für Niveaustufen C	127
Tabelle 69: Elemente für Kür in verschiedenen Elementgruppen Niveaustufen D	127
Tabelle 70: Bewertung Springen und Landen, männlich, Sekundarstufe I	128
Tabelle 71: Elemente für Kür für die Niveaustufen E/F und G/H männlich, Sek I	128
Tabelle 72: Bewertung Springen und Landen, weiblich, Sekundarstufe I	129
Tabelle 73: Elemente für Kür für die Niveaustufen E/F und G/H, weiblich, Sek I	129
Tabelle 74: Bewertungskriterien von Einzelübungen	130
Tabelle 75: Bewertungskriterien, Bsp. Unterschwing	131
Tabelle 76: Bewertungskriterien, Bsp. Handstützüberschlag seitwärts	131
Tabelle 77: Bewertungskriterien, Bsp. Sprunghocke	132

Tabelle 78: Bewertungskriterien für Übungsverbindungen und Gesamtübungen	133
Tabelle 79: Empfehlung Bewertungsskala für Übungsverbindungen	133
Tabelle 80: Bewertungskriterien im Parkour zum Thema Sicherheit	138
Tabelle 81: Bewertungskriterien Parkour Flüssigkeit u. Eleganz	139
Tabelle 82: Bewertungskriterien Parkour Schwierigkeitsgrad der Bewegungen	139
Tabelle 83: Bewertungsblatt für die Bereiche Sicherheit, Flüssigkeit/Eleganz	140
Tabelle 84: Bewertungsmatrix Fallen	145
Tabelle 85: Bewertungstabelle Fallen	145
Tabelle 86: Niveaustufenübersicht Fallen	146
Tabelle 87: Bewertungsmatrix Festhalten am Boden	150
Tabelle 88: Bewertungsmatrix zum Umdrehen in Rückenlage	154
Tabelle 89: Bewertungsmatrix Kämpfen, Teil 1	157
Tabelle 90: Bewertungsmatrix Kämpfen, Teil 2	158
Tabelle 91: Niveaustufenübersicht Kämpfen	159
Tabelle 92: Bewertungsmatrix Fitness-Kämpfen, Teil 1	161
Tabelle 93: Bewertungsmatrix Fitness-Kämpfen, Teil 2	161
Tabelle 94: Motorische Fähigkeiten / über Lernvoraussetzungen verfügen können, Teil 1	166
Tabelle 95: Motorische Fähigkeiten / über Lernvoraussetzungen verfügen können, Teil 2	167
Tabelle 96: Komplexes Gestalten, Bewegungskomposition erstellen, Teil 1	168
Tabelle 97: Komplexes Gestalten, Bewegungskomposition erstellen, Teil 2	169
Tabelle 98: Spezifische fachübergreifende Kompetenzen im Bewegungsfeld, Teil 1	170
Tabelle 99: Spezifische fachübergreifende Kompetenzen im Bewegungsfeld, Teil 2	171
Tabelle 100: Motorische Fertigkeiten / Bewegungsbausteine ausführen	172
Tabelle 101: Bewertungsinstrument Tänze nachgestalten – Alle tanzen mit	174
Tabelle 102: Beurteilungsbogen für die Paarkombinationen mit Handgeräten	176
Tabelle 103: Bewertungsinstrument Ab-Geben-Auf-Nehmen – Gruppengestaltung	178
Tabelle 104: Beobachtungsbogen Alles bewegt sich – So ein Zirkus	180
Tabelle 105: Bewertungsinstrument Seilsprünge in Kombination	182
Tabelle 106: Berechnungsbeispiel Seilsprünge in Kombination	182
Tabelle 107: Bewertungsinstrument Mit Aerobic-Schritten alle erwärmen	184
Tabelle 108: Rahmenbedingungen für selbstständig zu entwickelndes Spiel	188
Tabelle 109: Bewertungsbogen Entstehungsprozess	189
Tabelle 110: Bewertungsbogen Spiel	189
Tabelle 111: Notenskala für die Bewertung des selbstständig entwickelten Spiels	189
Tabelle 112: Reflexionsbogen zur Spielentwicklung	190
Tabelle 113: Beobachtungsbogen Brustschwimmen	191
Tabelle 114: Bewertungsbogen für den kooperativen Lernprozess im Wasser	192
Tabelle 115: Notenskala für den kooperativen Lernprozess im Wasser	192
Tabelle 116: Bewertungsbogen Schwimmtagebuch	194
Tabelle 117: Notenskala für die Bewertung des Schwimmtagebuchs	194
Tabelle 118: Bewertung Streckentauchen, Niveaustufen D–H (Jgst. 5–10)	196
Tabelle 119: Zeitschwimmen Brustschwimmen, Niveaustufen D–H	197
Tabelle 120: Zeitschwimmen Brustkraulschwimmen, Niveaustufen D–H	198
Tabelle 121: Zeitschwimmen Rückenkraulschwimmen, Niveaustufen D–H	199

Tabelle 122: Ausdauerschwimmen, Niveaustufen A–H (Angaben in Minuten)	201
Tabelle 123: Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufe C	203
Tabelle 124: Notenskala für die Bewertung der Schwimmtechniken	203
Tabelle 125: Bewertung der Schwimmtechniken, Niveaustufen E/F	204
Tabelle 126: Notenskala für die Bewertung der Schwimmtechniken, Niveaustufen E/F	204
Tabelle 127: Bewertung der Schwimmtechniken (Komplexübung), Niveaustufen G/H	205
Tabelle 128: Notenskala für die Bewertung der Schwimmtechniken, Niveaustufen G/H	205
Tabelle 129: Benotung in den Niveaustufen	210
Tabelle 130: Komplexübung zur Benotung von Grundfertigkeiten	212
Tabelle 131: Benotung sozialer Kompetenzen	213
Tabelle 132: Bewertungskriterien zum Rollbrettparkour	218
Tabelle 133: Bewertungsraaster für Schülerinnen und Schüler zum Rollbrettparkour	218
Tabelle 134: Beispielrechnung Parkourfahren mit dem Rollbrett nach Zeit	221
Tabelle 135: Beispielrechnung Inline-Skating nach Zeit (Jungen), Niveaustufe D	223
Tabelle 136: Bewertungskriterien für einen Inline-Parkour, Niveaustufen C–H	225
Tabelle 137: Bewertungskriterien für eine Inline-Choreografie, Niveaustufen G/H	226
Tabelle 138: Bewertungskriterien für einen Waveboard-Parkour, Niveaustufe C	228
Tabelle 139: Umrechnungsfaktor Laufen und Rollstuhlfahren	254
Tabelle 140: Umrechnungsfaktor Werfen, Stoßen	255
Tabelle 141: Umrechnungsfaktor Weit- und Hochsprung	256
Tabelle 142: Umrechnungsfaktor Schwimmen, weiblich	259
Tabelle 143: Umrechnungsfaktor Schwimmen, männlich	260

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Fachdidaktisches Modell Handlungskompetenz	26
Abbildung 2: Pädagogische Perspektiven	28
Abbildung 3: Systematisierung bewegungsfeldübergreifenden Kompetenzbereiche	32
Abbildung 4: Gewichtung der Kompetenzen	35
Abbildung 5: Gesamteinschätzung bewegungsfeldübergreifenden K.bereiche	36
Abbildung 6: Beispiel eines stark vereinfachten Plans des Schulgeländes	48
Abbildung 7: Zonen-Messung	58
Abbildung 8: Balken-Messung	58
Abbildung 9: Beispiele für mögliche Ziele	62
Abbildung 10: Kugelstoß-Messung	67
Abbildung 11: Komplexübung kleine Ballspiele, Niveaustufe C	78
Abbildung 12: Aufbau Durchbruch, Niveaustufe A/B	87
Abbildung 13: Bewertungssituation oberes/unteres Zuspiel, Niveaustufen D und E/F	97
Abbildung 14: Bewertungssituation im oberen/unterem Zuspiel	98
Abbildung 15: Bewertungssituation im oberen Zuspiel mit Richtungswechsel	99
Abbildung 16: Komplexübung 2 mit 2 des oberen oder unteren Zuspiels	99

Abbildung 17: Bewertung oberes Zuspiel parallel zum Netz zu Position 2 oder 4	101
Abbildung 18: Bewertung oberes Zuspiel parallel zum Netz zu Position 2 oder 4	102
Abbildung 19: Annehmen und Abspielen, Niveaustufe D	108
Abbildung 20: Annehmen und Abspielen, Niveaustufen E/F und G/H	112
Abbildung 21: Spielobjekt führen, Niveaustufe D	113
Abbildung 22: Spielobjekt führen, Niveaustufen E/F und G/H	114
Abbildung 23: Abschließen, Niveaustufe D	115
Abbildung 24: Abschließen, Niveaustufen E/F	116
Abbildung 25: Abschließen, Niveaustufen G/H	116
Abbildung 26: Festhalten in der Rückenlage, Teil 1	148
Abbildung 27: Festhalten in der Rückenlage, Teil 2	148
Abbildung 28: Umdrehen aus der Bankposition/Bauchlage in die Rückenlage	152
Abbildung 29: Umdrehender aus der Bankposition/Bauchlage in die Rückenlage	152
Abbildung 30: Kriterien zur Bewertung komplexer Gestaltungsleistungen	164
Abbildung 31: Niveaustufen zum Sicheren Schwimmen Können	207
Abbildung 32: Rollbrettparkour, Niveaustufe C	217
Abbildung 33: Parkourfahren mit dem Rollbrett nach Zeit, Niveaustufe C	220
Abbildung 34: Inline-Parkour, Niveaustufen C–H	224
Abbildung 35: Waveboard-Parkour, Niveaustufen C–F	227
Abbildung 36: Klimmziehen (Schrägliegehang)	232
Abbildung 37: Klimmziehen (Streckhang)	232
Abbildung 38: Liegestützbeugen am Boden	232
Abbildung 39: Liegestützbeugen an der Turnbank	233
Abbildung 40: 6-Minuten-Lauf	233
Abbildung 41: Plank	233
Abbildung 42: Drehungen auf der Turnbank	234
Abbildung 43: Sternlauf	235
Abbildung 44: Übersteiger	236
Abbildung 45: Ballzielwerfen rückwärts	236
Abbildung 46: Akustischer Reaktionstest	237
Abbildung 47: Schlängellauf	237
Abbildung 48: Kastenbummernglauf	238
Abbildung 49: Japan-Test	239



Anhang

Gesamtübersicht Bewertungskriterien

Reflektieren und Urteilen	Selbsteinschätzung
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eigene Bewegungsabläufe und eigene Leistungsfähigkeit realistisch einschätzen ▪ Verantwortung für die eigene Gesundheit übernehmen
	Fremdeinschätzung
Reflektieren und Urteilen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegungsabläufe gezielt beobachten, Abgleich mit Beobachtungskriterien/Leitbildern ▪ Verbesserungshinweise geben und Fehlerkorrekturen durchführen ▪ Rückmeldung zum Arbeits- und Sozialverhalten, Fairness und Regelkonformität
	Reflexionsphasen
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationen dokumentieren ▪ Beteiligung an Reflexionsphasen und an der Stundenauswertung
Interagieren	Teamfähigkeit
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zusammenarbeit, Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme ▪ Beitrag zur Konfliktlösung
	Fair Play
Interagieren	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faires Verhalten gegenüber Mitspielerinnen und Mitspielern und gegenüber sportlichen Gegnerinnen und Gegnern ▪ mit Erfolg und Misserfolg umgehen
	Regeln, Routinen, Rituale
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verhaltensweisen, Routinen und Rituale einhalten ▪ Regeln entwickeln und anpassen
Methoden anwenden	Arbeitsverhalten
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zuverlässigkeit, Pünktlichkeit, Selbstständigkeit, angemessene Sportbekleidung ▪ Einsatz- und Leistungsbereitschaft ▪ sachgerechter Umgang mit Geräten, Medien und Materialien
	Engagement
Methoden anwenden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verantwortungsübernahme ▪ Beteiligung beim Auf-, Um- und Abbau ▪ außerunterrichtliche sportliche Aktivität
	Helfen und Sichern
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maßnahmen des Helfens und Sicherns kennen ▪ Helfen und Sichern zuverlässig anwenden

Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen Gesamteinschätzung – 45 Punkte										
Klasse										
Reflektieren und Urteilen										
Selbsteinschätzung										
Fremdeinschätzung										
Reflexionsphasen										
Interagieren										
Teamfähigkeit										
Fair Play										
Regeln, Routinen, Rituale										
Methoden anwenden										
Arbeitsverhalten										
Engagement										
Helfen und Sichern										
Gesamtpunkte										
Note										

Anforderungen	gar nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	eher nicht erfüllt	eher erfüllt	überwiegend erfüllt	vollständig erfüllt
Punkte	0	1	2	3	4	5

Gesamtübersicht Bewertungskriterien Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzen						
Klasse						
Reflektieren und Urteilen	gar nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	eher nicht erfüllt	eher erfüllt	überwiegend erfüllt	vollständig erfüllt
	0	1	2	3	4	5
Selbsteinschätzung	<ul style="list-style-type: none"> eigene Bewegungsabläufe und eigene Leistungsfähigkeit realistisch einschätzen Verantwortung für die eigene Gesundheit übernehmen 					
Fremdeinschätzung	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungsabläufe gezielt beobachten, Abgleich mit Beobauungskriterien/Leitbildern Verbesserungshinweise geben und Fehlerkorrekturen durchführen Rückmeldung zum Arbeits- und Sozialverhalten, Fairness und Regelkonformität 					
Reflexionsphasen	<ul style="list-style-type: none"> Informationen dokumentieren Beteiligung an Reflexionsphasen und an der Stundenauswertung 					
Interagieren	gar nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	eher nicht erfüllt	eher erfüllt	überwiegend erfüllt	vollständig erfüllt
	0	1	2	3	4	5
Teamfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenarbeit, Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme Beitrag zur Konfliktlösung 					
Fair Play	<ul style="list-style-type: none"> Faires Verhalten gegenüber Mitspielerinnen und Mitspielern und gegenüber sportlichen Gegnerinnen und Gegnern mit Erfolg und Misserfolg umgehen 					
Regeln, Routinen, Rituale	<ul style="list-style-type: none"> Verhaltensweisen, Routinen und Rituale einhalten Regeln entwickeln und anpassen 					
Methoden anwenden	gar nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	eher nicht erfüllt	eher erfüllt	überwiegend erfüllt	vollständig erfüllt
	0	1	2	3	4	5
Arbeitsverhalten	<ul style="list-style-type: none"> Zuverlässigkeit, Pünktlichkeit, Selbstständigkeit, angemessene Sportbekleidung Einsatz- und Leistungsbereitschaft sachgerechter Umgang mit Geräten, Medien und Materialien 					
Engagement	<ul style="list-style-type: none"> Verantwortungsübernahme Beteiligung beim Auf-, Um- und Abbau außerunterrichtliche sportliche Aktivität 					
Helfen und Sichern	<ul style="list-style-type: none"> Maßnahmen des Helfens und Sicherns kennen Helfen und Sichern zuverlässig anwenden 					
Gesamtunktezahl:	/15		Note			

[Note 1 = 14 Punkte, Note 2 = 12 Punkte, Note 3 = 9 Punkte, Note 4 = 7 Punkte, Note 5 = 2 Punkte]

Kompetenzraster Reflektieren und Urteilen										
Klasse										
Selbsteinschätzung										
eigene Bewegungsabläufe einschätzen										
eigene Leistungsfähigkeit realistisch einschätzen										
Fremdeinschätzung										
Bewegungsabläufe gezielt beobachten										
Ableich mit Beobachtungskriterien/ Leitbildern										
Verbesserungshinweise/ Fehlerkorrekturen										
Rückmeldung zum Arbeits- und Sozialverhalten										
Reflexionsphasen										
Informationen dokumentieren										
Beteiligung an Reflexionsphasen im Unterrichtsverlauf										
Gesamtpunkte										
Note										

Anforderungen	vollständig erfüllt	Überwiegend erfüllt	eher erfüllt	eher nicht erfüllt	überwiegend nicht erfüllt	gar nicht erfüllt
Punkte	5	4	3	2	1	0

Kompetenzraster Interagieren									
Klasse:									
Teamfähigkeit									
Zusammenarbeit									
Hilfsbereitschaft									
Rücksichtnahme									
Engagement zur Konfliktlösung									
Fair Play									
Faires Verhalten gegenüber Mitspielerinnen und Mitspielern									
Faires Verhalten gegenüber sportlichen Gegnerinnen und Gegnern									
mit Erfolg und Misserfolg umgehen									
Regeln, Routinen, Rituale									
Verhaltensweisen, Routinen und Rituale einhalten									
Regeln entwickeln und anpassen									
Gesamtpunkte									
Note									

Kompetenzraster Methoden anwenden										
Klasse:										
Arbeitsverhalten										
Zuverlässigkeit, Pünktlichkeit, Selbstständigkeit										
Einsatz- und Leistungsbereitschaft										
sachgerechter Umgang mit Geräten und Materialien										
angemessene Sportbekleidung										
Engagement										
Verantwortungsübernahme										
Beteiligung am Auf-, Um- und Abbau										
außerunterrichtliche sportliche Aktivität										
Helfen und Sichern										
Maßnahmen des Helfens										
Helfen und Sichern zuverlässig anwenden										
Gesamtunkte										
Note										

Kleine Spiele (Bewertung der Spielentwicklung, Niveaustufen E–H, Jahrgangsstufen 7–10)							
Leistungskontrolle Spielentwicklung							
Name des Spiels		Gruppe 1		Gruppe 2		Gruppe 3	
Name der Spieler	Spielvariante Jgst. 7/8	Einzelnoten		Einzelnoten		Einzelnoten	
	Hanna	--				Clara	13
	Marie	--				Sophie	12
	Gregor	--				Melina	09
	Martin	--				Karl	09
	Felix	--				Peter	12
Vorstellung	Sprache	2	2			2	
	Idee + Ziel	2	1			2	
	Verständlichkeit des Regelwerks	2	1			1	
Leitung	Durchsetzungsfhk.	2	1			2	
	Raumverhalten	2	0			2	
	Objektivität + Entscheidungsfähigkeit	2	1			1	
Spielidee	Kreativität + Variation	6	5			5	
	Zeit	4	4			4	
	Anforderungsprofil Integration + Beanspruchung	5	3			5	
	Regelwerk (Praxistauglichkeit)	3	2			3	

Rückgabe der Notenpunkte in die Gruppe.
Die Schülerinnen und Schüler handeln die Notenpunkte miteinander aus.

55

Anleitung	Sprache		3			3
	Anschaulichkeit, Struktur und Form	3	3			4
	Verständlichkeit	4	3			3
Jgst. 7/8	Gesamtpunktzahl	40	29			--
	Gruppennote		3			--
Jgst. 9/10	Mittelwert der Schülerbewertung	10	--			8
	Gesamtpunktzahl	50	--			45
	Gruppennote (Notenpunkte)		--			11

Multiplikation mit der Anzahl der Gruppenmitglieder
 (x 5) → 55

Bewertung Spielvariante Jahrgangsstufen 7/8					
Punkte	≥ 37	36–31	30–23	22–17	16
Note	1	2	3	4	5

Bewertung Spielvariante Jahrgangsstufen 9/10					
Punkte	≥ 48	46–40	39–30	29–21	21 ≥
Note	1	2	3	4	5

Bewertung Spielidee Jahrgangsstufen 9/10 Gesamtschule / Oberschule															
Punkte (ab)	50	49	48	46	43	40	37	34	30	27	24	21	16	11	7
Note	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01

Kleine Spiele										
(Bewertung der Spielentwicklung, Niveaustufen E–H, Jahrgangsstufen 7–10)										
Leistungskontrolle Spielentwicklung										
			Gruppe 1		Gruppe 2		Gruppe 3		Gruppe 4	
Name der Spieler			Einzelnoten	Einzelnoten	Einzelnoten	Einzelnoten	Einzelnoten	Einzelnoten	Einzelnoten	Einzelnoten
Name der Gruppenmitspieler										
Name der Gruppenmitspieler										
Name der Gruppenmitspieler										
Name der Gruppenmitspieler										
Vorstellung	Sprache	2								
	Idee + Ziel	2								
	Verständlichkeit des Regelwerks	2								
Leitung	Durchsetzungsfhk.	2								
	Raumverhalten	2								
	Objektivität + Entscheidungsfähigkeit	2								
Spielidee	Kreativität + Variation	6								
	Zeit	4								
	Anforderungsprofil Integration + Beanspruchung	5								
	Regelwerk (Praxistauglichkeit)	3								
Anleitung	Sprache									
	Anschaulichkeit, Struktur und Form	3								
	Verständlichkeit	4								
Jgst. 7/8	Gesamtpunktzahl	40								
	Gruppennote									
Jgst. 9/10	Mittelwert der Schülerbewertung	10								
	Gesamtpunktzahl	50								
	Gruppennote (Notenpunkte)									

Bewertung Spielvariante Jahrgangsstufen 7/8

Punkte	≥ 37	36 – 31	30 – 23	22 – 17	16
Note	1	2	3	4	5

Bewertung Spielvariante Jahrgangsstufen 9/10

Punkte	≥ 48	46 – 40	39 – 30	29 – 21	21 ≥
Note	1	2	3	4	5

Bewertung Spielidee Jahrgangsstufen 9/10 Gesamtschule / Oberschule

Punkte (ab)	50	49	48	46	43	40	37	34	30	27	24	21	16	11	7
Note	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01

Laufen, Springen, Werfen, Stoßen — Ausdauer

Bewertungsbeispiel:					
Erwartete Rundenzahl					
	5 Minuten	10 Minuten	15 Minuten	20 Minuten	Summe
Erreichte Rundenzahl					
Kriterien	max. Punkte	Punkteverteilung		Erreichte Punkte	
Wurde die Ausdauerbelastung von 20 min durchgehalten?	9	4 min 6 min 8 min 10 min 12 min 14 min 16 min 18 min 20 min	1 Punkt 2 Punkte 3 Punkte 4 Punkte 5 Punkte 6 Punkte 7 Punkte 8 Punkte 9 Punkte		
Entspricht die gezeigte Leistung dem Leistungsvermögen der Schülerin oder des Schülers?	3	Einschätzung durch den Lehrer			
Wurde gleichmäßig gelaufen?	3	Mittelwert runden (Gesamtrunden durch 4 Abschnitte); größte Abweichung vom Mittelwert: +/- 1 Runde = 3 Punkte +/- 2 Runden = 2 Punkte +/- 3 Runden = 1 Punkt			
Stimmt die Erwartungshaltung mit dem Ergebnis überein?		Abweichung gelaufene Runden von der erwarteten Rundenzahl +/- 2 Runden = 3 Punkte +/- 3 Runden = 2 Punkte +/- 4 Runden = 1 Punkt			
Summe					
Note					

Laufen, Springen, Werfen, Stoßen — Beobachtungsprotokoll Orientierungslauf

Beobachtungsprotokoll Orientierungslauf							
Schülerin oder Schüler	Finden eines gemeinsamen durchgängigen Lauf tempos	Orientierung auf der Karte/ dem Plan bzw. Anlaufen der Stationen in der vorgegebenen Reihenfolge	Teamfähigkeit (z. B. Einhalten von Absprachen beim gemeinsamen Lösen der Bewegungsaufgaben)	Einhalten von Sicherheitsbestimmungen (während der Erfüllung der Bewegungsaufgabe, Laufen auf vorher abgesprochenem Gelände.)	Punkte	Note	LP

Bewertungsmatrix Basketball — Annehmen und Abgeben								
		Kriterien	Punkte					
Niveaustufen E–H	Niveaustufe D	Präzision allgemein	0, 1 oder 2					
		Handhaltung	0, 1 oder 2					
		Position des Balles	0, 1 oder 2					
		Streckung in Ellenbogen und Handgelenk	0, 1 oder 2					
		Drehung der Schulterachse	0, 1 oder 2					
		regelkonforme Schritte	0, 1 oder 2					
		Dynamik	0, 2 oder 4					
			Bodenkontaktposition des Balles	0, 1 oder 2				
			Präzision Baseballpass	0, 1 oder 2				
			Punkte					
			Note					

Kämpfen nach Regeln – Fallen									
Ausgangslevel	Summe					Faktoren			Punkte
	Ausgangsposition	Streckung Arm r/l	Sicherheit Kopf	Bewusstes Ausatmen	Punkte max.	Falldynamik	Einwirkung der Partnerin oder des Partners	Freie Anwendung	
Strecksitz	2				11				
Hocke	6				15				
Hockstand	10				19				
Stand	14				23				
Rodeo	10				19				
Übungskampf	14				23				

Tabelle 84: Bewertungsmatrix Fallen

	Niveaustufen							
	A	B	C	D	E	F	G	H
Punkte 100 %	23	29	35	45	57	69	86	104
Noten								
1	22	28	34	43	55	66	83	100
2	18	23	28	36	46	55	69	83
3	14	17	21	27	34	41	52	63
4	10	13	16	20	26	31	39	47
5	4	5	6	7	9	11	14	17

Bewegungsfolgen gestalten und darstellen Paarkombination																
Beurteilungsbogen für die Paarkombinationen mit Handgeräten (Komplexe Gestaltung)																
<p>Bemerkungen: Es werden (Teil-)Noten entsprechend der Bewertungstabelle vergeben.</p> <p>Alternativ zur Notenvergabe kann auch der Ausprägungsgrad in einer 3er-Skala beurteilt werden. Die Leistung ist erbracht, wenn alle Aspekte mindestens mit O bewertet wurden bzw. im Ansatz erfüllt sind. Demonstration Pflichtbausteine (FE_1)</p>		Teil A 16 ZZ_Pflicht (musikalisches Motiv A)				Teil B 16 ZZ_Kür (musikalisches Motiv B)				Gestaltungsprozess						
		Demonstration Pflichtbausteine (FE_1)	Anpassung an die Musik (FÄ_4)	Raumgestaltung (FÄ_2)	Gesamt Pflicht	Demonstration eigener Gestaltung (FE_4)	Anpassung an die Musik (FÄ_1)	Raumgestaltung (FÄ_2)	Gesamt individueller Teil (Kür)	Selbstständig üben und gestalten können (IRUM_3)	Engagement im Lern- und Gestaltungsprozess (IRUM_7)	Medien in den Gestaltungsprozess einbeziehen (IRUM_6)	Gesamt Prozess			
		Namen		Hand- geräte	Teilnoten				Teilnoten				Teilnoten			
				Reifen/ Reifen												
				Ball/ Ball												
		Reifen/ Ball														

Bewegungsfolgen gestalten und darstellen – Choreografie							
Bewertungsinstrument							
	Namen der Gruppenmitglieder:	5 P.	4 P.	3 P.	2 P.	1 P.	Noten
Gestaltungsprozess	Umsetzung der Gestaltungsaufgabe (Konzept)						
	Musikauswahl						
	Produktive Gruppenarbeit						
	Teilnote I	13 Punkte					
Choreografiebuch	Schriftliche Musikanalyse						
	Raumskizze						
	Reflexionsaufgabe						
	Vollständigkeit und äußere Form						
	Teilnote II						
Gruppennote							

Verwendung einer Notenskala entsprechend der Anzahl verwendeter Kriterien / maximal zu erreichender Punkte (vgl. Abl. MBJS/11) z. B. Gestaltung max. 15 Punkte = Note 1 Choreografiebuch max. 20 Punkte = Note 1

Beispiel	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Note 5	Note 6
prozentuale Notenverteilung (in %)	100–96	95–80	79–60	59–45	44–16	≤ 15
Gesamt 35 Punkte	35–34	33–28	27–21	20–16	15–6	≤ 5

Bewegungsfolgen gestalten und darstellen – Warm Up						
Bewertungsinstrument:						
Beobachtungsbogen						
Name:						
kann Bewegungen ausdauernd mit gleichbleibender Qualität ausführen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Bewegungen nicht über einen bestimmten Zeitraum ausführen
kann Bewegungen immer an Musik anpassen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Bewegungen nicht an Musik anpassen
kann Arm- und Beinbewegungen exakt aufeinander abstimmen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Arm- und Beinbewegungen nicht aufeinander abstimmen
kann Bewegungen mit sehr hoher Variabilität ausführen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann Bewegungen nicht mit Variabilität ausführen
kann theoretische Aspekte in der Erwärmungsgestaltung umsetzen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					kann theoretische Aspekte nicht in der Erwärmungsgestaltung umsetzen
Gesamteinschätzung:						
sehr gute Musikauswahl und überzeugende Demonstration, variablerer Armeinsatz wünschenswert, motivierende sprechrhythmische Begleitung						
Note	1	2	3	4	5	6
Punkte	25–24	23–20	19–15	14–11	10–4	≤ 3

Fahren, Rollen, Gleiten – Rollbrettparkour									
Name	Rollen in Bauchlage	Slalom in Bauchlage	Rollen in Rückenlage	Slalom mit Balltransport im Sitzen	Rollen durch einen Tunnel in Bauchlage	Beschleunigen und Bremsen	Bewegungsschnelligkeit	Gesamtpunkte	Note

Fahren, Rollen, Gleiten – Parkourfahren mit dem Rollbrett nach Zeit Niveaustufe C				
Beispielrechnung für Jungen Jahrgangsstufe 4				
Nr.	Name	Zeit (in sec)	Note	Berechnung Schulnorm für 24 Schüler
1				Summe der 5 besten Zeiten =
2				
3				
4				
5				
6				Mittelwert = Ausgangswert
7				Note 1: x 107 % =
8				Note 2: x 115 % =
9				Note 3: x 125 % =
10				Note 4: x 140 % =
11				Note 5: x 160 % =
12				errechnete Schulnorm:
13				Note 1: bis
14				Note 2: bis
15				Note 3: bis
16				Note 4: bis
17				Note 5: bis
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

Fahren, Rollen, Gleiten – Inline-Skating nach Zeit			
Niveaustufe D			
Beispielrechnung für: 500 m / Jungen			
Jahrgangsstufen 5/6			
Nr.	Name	Zeit (in sec)	Note
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

Berechnung Schulnorm für 24 Schüler

Summe der 5 besten Zeiten =

Mittelwert = Ausgangswert

Note 1: x 107 % =

Note 2: x 115 % =

Note 3: x 125 % =

Note 4: x 140 % =

Note 5: x 160 % =

errechnete Schulnorm:

Note 1: bis

Note 2: bis

Note 3: bis

Note 4: bis

Note 5: bis

Da die zu erwartenden Zeiten jeweils eine Minute überschreiten, ist die Berechnung der Schulnorm über die Sekundenwerte zweckmäßiger als über Minutenwerte.

