



Entwicklung & Erfahrung QS AGS Basel

Mit Selbst- und Fremdeinschätzung zur Handlungsfähigkeit im Spiel





Ziele

- An Beispielen von Spielsituationen im Handlungsbereich Spielen wird der praktische Bezug zur Beobachtung, Einschätzung von fachlichen (Leistungsfähigkeit, Motorik, Technik und Taktik) sowie überfachlichen Kompetenzen (Teamfähigkeit, Fairplay, Engagement, sich an Regeln halten) und dem Einfließen in die Sportnote aufgezeigt und anschliessend kritisch diskutiert.





Einstieg

- Was muss die Sportnote im Berufsfachschulsport im Allgemeinen und eine Spielbeurteilung im speziellen aussagen/abbilden?
- Was sind Gelingensfaktoren in diesem Prozess?
- Was sind Schwierigkeiten/Stolpersteine bei der Qualifizierung (Benotung) resp. Beurteilung?

- Was muss nach diesem Workshop erfüllt sein, damit er sich für Dich gelohnt hat? (Erwartungen)





Vorgang / Ablauf

1. Entwicklung des QS
2. **Vorstellung QS der AGS Basel (Notenbroschüre)**
3. Konkrete Beispiele aus dem Handlungsbereich „Spielen“
4. **Erfahrungsbericht**
5. **Austausch / Diskussion**





1. Entwicklung: Ausgangslage

Qualifizierungsauftrag laut Artikel 54 der SpoFöV und RLP

- «Die Berufsfachschulen stellen sicher, dass im Sportunterricht pro Schuljahr mindestens eine Qualifizierung der Lernenden stattfindet und dass die Qualifizierung ausgewiesen wird» (nicht promotionsrelevant)
- Gemäss RLP: Erreichungsgrad von Kompetenzen wird beurteilt. Die Leistungserbringung besteht darin, dass Lernende die im Unterricht erarbeiteten Kompetenzen zeigen können (Kompetenzstand). Die Rückmeldung der Bewertung dieser Kompetenzen dient der Orientierung und Förderung der Lernenden
- Schulen entscheiden über: Häufigkeit, Auswahl der Kompetenzen und Formen der Erhebungs- und Rückmeldeformates (Lernenden sollen schriftliche Rückmeldung erhalten)





Entwicklung: Leitfragen

Wie oft wird qualifiziert?	Häufigkeit	Mindestens eine Qualifikation pro Schuljahr <ul style="list-style-type: none">• Schuljahr• Semester• Quartal
Was wird beurteilt?	Kompetenzen	Kompetenzen/Kriterien und geeignete Indikatoren <ul style="list-style-type: none">• Kompetenzbereiche und Handlungsbereiche mit drei Anforderungsstufen
Wie wird vorgegangen?	Vorgehensweise	Beurteilungsprozess <ul style="list-style-type: none">• Erbringung• Erhebung• Bewertung• Dokumentation
Wie wird rückgemeldet?	Rückmeldung	Form der Qualifizierung <ul style="list-style-type: none">• schriftlich• kompetenzbezogen• (Beispiel AGS)





Aspekte einer „guten“ Qualifizierung

- ist das Bewertungssystem für alle Beteiligten transparent?
- bewerten alle Sportteam-Lehrpersonen nach dem gleichen System?
- wird ein kleiner Teil mittels Testformen ermittelt?
- setzt sich die Qualifizierung (z. B. Note) aus verschiedenen Kriterien zusammen?
- stützen sich die Kriterien auf Indikatoren ab?
- wird die Qualifizierung ressourcen- und förderorientiert ermittelt?
- wird die Qualifizierung mit den Lernenden besprochen?
- dient die Qualifizierung dazu, für das Folgesemester neue Ziele zu definieren?
- wirkt die Qualifizierung motivierend auf die Lernenden?
- ...?





Antworten auf folgende Fragen bilden QS

- Welche vermittelten Kompetenzen werden beurteilt?
- In welcher Form zeigen die Lernenden ihren Kompetenzstand?
- Wie wird der Kompetenzstand der Lernenden erfasst und wie wird er beschrieben?
- Wie wird der Kompetenzstand der Lernenden eingeordnet und wie wird er verglichen?
- Wie wird der Kompetenzstand bewertet?
- Wie wird über den Kompetenzstand der Lernenden berichtet und wie wird dieser dokumentiert?
- Wie wird rückgemeldet?





Faire Beurteilung- wie geht das?

(nach Gerber 2015 S.369)

- **Lernziele/Kompetenzziele** und die **Bewertungskriterien** sind bekannt.
- Die Lehrperson kommuniziert **frühzeitig**, was, wann, wie im Verlaufe eines Semesters geprüft wird
- Genügend **Vorbereitungsmöglichkeit**
- Alle Schüler haben die Möglichkeit, eine genügende Note zu erhalten, wenn sie **vorgegebene Standards/Kriterien** erfüllen.
- Seitens der Lehrperson werden **vielfältige Bewertungspraktiken** eingesetzt. (Messung, Beobachtung, Selbsteinschätzung, Gespräch)
- Schlechte Leistungen können durch zusätzliches Üben korrigiert bzw. kompensiert werden (z. B. in Form einer freiwilligen Zusatzbewertung).





Möglichkeiten für Beurteilungen des Kompetenzstandes:

Kompetenzen	Erbringung	Erhebung	Bewertung	Dokumentation
<p>Kompetenzen, zu deren Stand die Lernenden eine schriftliche Rückmeldung erhalten sollen</p> <p><i>Kompetenzbereiche</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fach-, • Selbst-, • Sozial-, • Methodenkompetenz <p><i>Handlungsbereiche</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel • Wettkampf • Ausdruck • Herausforderung • Gesundheit <p><i>Anforderungsstufen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundfähigkeiten • Entwicklung • Kreativität 	<p>Kompetenzen</p> <p>Erbringung</p> <p>Erhebung</p> <p>Bewertung</p> <p>Dokumentation</p>			





Entwicklung des QS an der AGS

Nach den Vorgaben des Rahmenlehrplans:

- Schullehrplan (Sportarten-Blätter)
- Sicherheitskonzept
- Notenbroschüre (QS)





FUSSBALL

SPIEL/WETTKAMPF TEAM MUSS

1 FACH-KOMPETENZ
2 SELBST-KOMPETENZ
3 SOZIAL-KOMPETENZ
4 METHODEN-KOMPETENZ

A GRUNDFERTIGKEITEN

Der/Die Lernende...

- kennt die wichtigsten Fussballregeln
- kann den Ball annehmen, kontrolliert führen und gezielt passen/schiesßen
- versteht das taktische Grundverständnis: Angriff und Verteidigung/ Raumaufteilung

B WEITERENTWICKLUNG

Der/Die Lernende...

- erkennt Spielsituationen und kann entsprechend reagieren (sw/ww Pass; Rückpass; Torschuss; etc.)
- erkennt und nutzt die Freiräume im Spiel (mit/ohne Ball)
- verbessert das Ballhandling (z.B.: Ballannahme mit Körper, Täuschungen, Jonglieren etc.)

C TOPNIVEAU

Der/Die Lernende...

- kann nach einer selbst zugelegten Taktik spielen und kann diese verändern
- kann anspruchsvolle Dribblings erfolgreich gestalten
- beherrscht den präzisen Pass und Torschuss
- beherrscht die Spielübersicht

SICHERHEIT/UNFALLPRÄVENTION

- Funktionelles Aufwärmen
- Körperkontakt und einwirkende Kräfte thematisieren
- Thematisieren der höchsten körperlichen Belastungen beim Fussballspielen (Bein-/Rumpfmuskelatur, Fuss-/Knie-/Hüftgelenk/Rücken)





SPORTLICHES KÖNNEN - DARAUF KOMMT ES AN!

1

ICH BIN KÖRPERLICH LEISTUNGSFÄHIG

Der/die Lernende kann

- ohne häufige Pausen an einem intensiven Sportspiel teilnehmen
- über eine gewisse Zeit ein Ausdauertraining durchhalten
- ein Kräftigungsprogramm problemlos absolvieren
- Dehn- und Beweglichkeitsübungen sorgfältig anwenden
- verschiedene Bewegungen unterschiedlich schnell ausführen
- sich nach einer erbrachten körperlichen Leistung rasch erholen

ICH KANN VERSCHIEDENE BEWEGUNGSAUFGABEN GEKONNT LÖSEN

Der/die Lernende kann

- in verschiedenen (!) Sportarten gute motorische Leistungen erbringen
- mit unterschiedlichem Sportmaterial geschickt umgehen
- Körpertäuschungen in einem Spiel anwenden
- sich zu Musik rhythmisch bewegen
- sich ökonomisch/harmonisch bewegen

ICH VERHALTE MICH IM SPIEL/WETTKAMPF TAKTISCH GESCHICKT

Der/die Lernende

- überzeugt durch Spielwitz
- kennt die wichtigsten taktischen Elemente in einem Spiel
- kann in einem Spiel mehrheitlich die richtigen Entscheidungen treffen
- bringt sich in einem Team mit taktischen Anweisungen ein
- setzt seine physischen Möglichkeiten geschickt ein

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

ICH HALTE MICH AN DIE FESTGELEGTEN REGELN

Der / die Lernende kann

- sich gegenüber Mitlernenden/Lehrpersonen **fair und rücksichtsvoll** verhalten
- in einer Gesprächsrunde elementare **Gesprächsregeln** einhalten
- andere Kulturen und andere Denkweisen **akzeptieren**
- seine/ihre Sprache **respektvoll** einsetzen (ohne Schimpfwörter, rassistische Äusserungen und Provokationen)
- **Sorge** zur Infrastruktur **tragen** (insbesondere zum Sportmaterial)
- Absenzen **termingerecht** entschuldigen
- **pünktlich** zur Lektion erscheinen

ICH VERHALTE MICH TEAMFÄHIG

Der / die Lernende kann

- seine/ihre Stärken in ein Team **einbringen**
- bewusst eine **Teamrolle** wählen und übernehmen
- leistungsschwächere Teammitglieder **unterstützen**
- alle Teammitglieder (Frauen und Männer!) ins Team **einbeziehen**
- **Konflikte** auf einer sachlichen Ebene **lösen**
- sich in die Position des Gegenübers **hineinversetzen**

ICH NEHME ENGAGIERT AM SPORTUNTERRICHT TEIL

Der / die Lernende kann

- **motiviert, aktiv und mit Freude** Sport treiben
- kreative Ideen in den Sportunterricht **einbringen**
- **offen sein** für Neues
- den Ausführungen der Lehrperson **konzentriert folgen**
- mit einer sicht- und spürbar **positiven Einstellung** Sport treiben
- **kritisch und konstruktiv** Fragen stellen

MÖGLICHE ZUSÄTZLICHE KRITERIEN IM 2. LEHRJAHR (Runden der Note)

ICH REFLEKTIERE MICH UND MEIN SPORTLICHES HANDELN

Der / die Lernende

- kann das eigene Verhalten **analysieren**
- **schätzt** die erzielte **Wirkung** auf die Mitmenschen realistisch ein
- kann das Erreichen von Zielen **überprüfen**
- kann bei auftretenden Problemen nach **Lösungen** suchen
- kann **Feedback aufnehmen** und nutzen (mündlich, Videofeedback etc.)
- kann die eigenen **Gefühle steuern** und **regulieren**
- kann die eigene **Befindlichkeit** realistisch und präzise **einschätzen**

ICH KANN MEIN SPORTLICHES WISSEN ANWENDEN

Der / die Lernende kann

- das vermittelte oder vorhandene **Grundwissen** im Bereich Fitness beim freien Training **anwenden** (Ausdauer/Kraft/Beweglichkeit z.B. im Fitnessraum)
- einem Mitlernenden **Tipps** geben
- eine Unterrichtssequenz **anleiten**
- die **Rolle des Spielbeobachters** übernehmen
- ein **Spieltturnier** selbstständig **organisieren**
- Spielformen (z.B. durch Regelanpassungen) **optimieren**

ICH KANN MEINE GESETZTEN ZIELE ERREICHEN

Der / die Lernende kann

- sich **realistische Ziele** setzen
- diese **Ziele** erreichen
- bei Nichterreichen der Zielsetzung klare und beobachtbare **Zielschritte** benennen, um erfolgreicher zu werden



SEMESTER 1

DATUM:

EINSCHÄTZUNGEN:

Selbsteinschätzung X | Fremdeinschätzung O | Sport-Lehrperson ✓

SPORTLICHES KÖNNEN

Ich bin körperlich leistungsfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich kann verschiedene Bewegungsaufgaben geschickt lösen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich verhalte mich im Spiel/Wettkampf taktisch geschickt

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Ich verhalte mich teamfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich nehme engagiert am Sportunterricht teil

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich halte mich an die festgelegten Regeln

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

MEIN ZIEL FÜR DAS NÄCHSTE SEMESTER:

PUNKTE: SPORTNOTE: GERUNDET:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--

BEMERKUNGEN/HINWEISE/FEEDBACK

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SEMESTER 2

5

DATUM:

EINSCHÄTZUNGEN:

Selbsteinschätzung X | Fremdeinschätzung O | Sport-Lehrperson ✓

SPORTLICHES KÖNNEN

Ich bin körperlich leistungsfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich kann verschiedene Bewegungsaufgaben geschickt lösen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich verhalte mich im Spiel/Wettkampf taktisch geschickt

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Ich verhalte mich teamfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich nehme engagiert am Sportunterricht teil

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich halte mich an die festgelegten Regeln

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

MEIN ZIEL FÜR DAS NÄCHSTE SEMESTER:

PUNKTE: SPORTNOTE: GERUNDET:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--

BEMERKUNGEN/HINWEISE/FEEDBACK

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



SEMESTER 3

DATUM:

SPORTLICHES KÖNNEN

EINSCHÄTZUNGEN:

Selbsteinschätzung X | Fremdeinschätzung O | Sport-Lehrperson ✓

Ich bin körperlich leistungsfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich kann verschiedene Bewegungsaufgaben geschickt lösen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich verhalte mich im Spiel/Wettkampf taktisch geschickt

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Ich verhalte mich teamfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich nehme engagiert am Sportunterricht teil

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich halte mich an die festgelegten Regeln

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich reflektiere mich und mein sportliches Handeln



Ich kann mein sportliches Wissen anwenden

Ich kann meine gesetzten Ziele erreichen

MEIN ZIEL FÜR DAS NÄCHSTE SEMESTER:

--	--	--

PUNKTE: SPORTNOTE: GERUNDET:

--	--	--

BEMERKUNGEN/HINWEISE/FEEDBACK

--

SEMESTER 4

7

DATUM:

SPORTLICHES KÖNNEN

EINSCHÄTZUNGEN:

Selbsteinschätzung X | Fremdeinschätzung O | Sport-Lehrperson ✓

Ich bin körperlich leistungsfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich kann verschiedene Bewegungsaufgaben geschickt lösen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich verhalte mich im Spiel/Wettkampf taktisch geschickt

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Ich verhalte mich teamfähig

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich nehme engagiert am Sportunterricht teil

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich halte mich an die festgelegten Regeln

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ich reflektiere mich und mein sportliches Handeln



Ich kann mein sportliches Wissen anwenden

Ich kann meine gesetzten Ziele erreichen

MEIN ZIEL FÜR DAS NÄCHSTE SEMESTER:

--	--	--

PUNKTE: SPORTNOTE: GERUNDET:

--	--	--

BEMERKUNGEN/HINWEISE/FEEDBACK

--



16



NOTENSCHLÜSSEL

PUNKTE	NOTE	PUNKTE	NOTE
54 Punkte	6.0	34 Punkte	4.4
53 Punkte	5.9	33 Punkte	4.3
52 Punkte	5.9	32 Punkte	4.2
51 Punkte	5.8	31 Punkte	4.1
50 Punkte	5.7	30 Punkte	4.0
49 Punkte	5.6	29 Punkte	3.9
48 Punkte	5.5	28 Punkte	3.9
46 Punkte	5.4	27 Punkte	3.8
45 Punkte	5.3	25 Punkte	3.6
44 Punkte	5.2	24 Punkte	3.5
43 Punkte	5.1	23 Punkte	3.4
42 Punkte	5.0	22 Punkte	3.4
41 Punkte	4.9	21 Punkte	3.3
40 Punkte	4.9	20 Punkte	3.2
39 Punkte	4.8	19 Punkte	3.1
38 Punkte	4.7	18 Punkte	3.0
37 Punkte	4.6	14 Punkte	2.5
36 Punkte	4.5	10 Punkte	2.0
35 Punkte	4.4	8 Punkte	1.5
		6 Punkte	1.0



Handlungsbereich	Spiel - spielen und Spannung erleben		
Anforderungen	Grundfähigkeiten	Entwicklung	Kreativität
	Spiele alleine, zu zweit und in Gruppen ausführen	Spiele, deren Regeln und Taktiken analysieren und anpassen	Spiele verändern, erfinden und Spielgelegenheiten schaffen
	Die Lernenden...	Die Lernenden...	Die Lernenden...
<i>Fachkompetenz</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kennen verschiedene Spiele (Spielideen, Regeln) ▪ wenden Grundtechniken an und variieren diese ▪ verstehen einfaches taktisches Verhalten und können es anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ analysieren Spielsituationen ▪ richten ihr Handeln auf erfolgreiches spielen aus ▪ verändern die Regeln im Hinblick auf das Gelingen des Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ entwickeln funktionierende Spielideen ▪ planen, organisieren und führen Spielaktivitäten durch
<i>Selbstkompetenz</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ schätzen ihre Spielfähigkeiten realistisch ein ▪ können mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ verhalten sich regelkonform und zeigen eigene Regelverstöße an ▪ leiten ein Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ erleben und erkennen ihre planerischen und organisatorischen Fähigkeiten ▪ erkennen Spielmöglichkeiten und nehmen sie wahr
<i>Sozialkompetenz</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ handeln Spielregeln kooperativ aus ▪ akzeptieren Team- und Schiedsrichterentscheide 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lassen alle am Spiel teilhaben ▪ weisen sich gegenseitig auf Regelverstöße hin ▪ ermutigen Mitspielerne 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ sind tolerant gegenüber Mitspielenden mit anderen Vorstellungen und Fähigkeiten
<i>Methodenkompetenz</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ erkennen spezifische Zugänge zu unterschiedlichen Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ testen methodische Aufbauformen von Spielideen aus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ variieren Spielmöglichkeiten und erfinden neue ▪ gehen bei Konflikten lösungsorientiert vor

3. Beispiel „Spielen“

Rot: Auswahl der zu beurteilenden Kompetenzen



Kompetenzen	Erbringung	Erhebung	Bewertung	Dokumentation
Fachkompetenz	Praktisch, mündlich, schriftlich, individuell, gemeinschaftlich	Verfahren Instrumente	Instrumente Bezugsnorm	Belege Rückmeldeformate
kennen verschiedene Spiele (Spielideen, Regeln)	Gruppenpräsentation eigener Spielideen	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Befragung	Beurteilungsraster mit Zustimmungsraten (trifft voll zu, trifft zu, trifft nicht zu, trifft gar nicht zu); Gruppenbewertung	Leistungsmappe: <ul style="list-style-type: none">erreichte Test- und Prüfungspunkteschriftliche Selbst- und Fremdurteile (Kommentare, Einschätzungen) Rückmeldung in Form eines Kompetenzrasters
wenden Grundtechniken an und variieren diese	Sportartenspezifischer Test	Beobachtung mit Testbogen	Testbogen; Bewertung durch Vergleich mit der Testnorm	
verstehen einfaches taktisches Verhalten und können es anwenden	Demonstration der Leistungen im Spiel	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Feldnotizen, evtl. Videoaufnahmen	Beurteilungsraster mit Punktetabelle; Bewertung durch sozialen Vergleich mit anderen	
analysieren Spielsituationen	Gruppenpräsentation eigener Spielideen	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Befragung	Beurteilungsraster mit Zustimmungsraten (trifft voll zu, trifft zu, trifft nicht zu, trifft gar nicht zu); Gruppenbewertung	
entwickeln funktionierende Spielideen	Gruppenpräsentation eigener Spielideen	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Befragung	Beurteilungsraster mit Zustimmungsraten (trifft voll zu, trifft zu, trifft nicht zu, trifft gar nicht zu); Gruppenbewertung	
Selbstkompetenz				
schätzen ihre Spielfähigkeiten realistisch ein	Einschätzungsgespräch mit der Lehrperson oder Mitschüler	Gespräch mit Gesprächsleitfaden und Kurznotizen	Beurteilung der Übereinstimmung bzw. Nichtübereinstimmung von Selbst- und Fremdeinschätzung	
Sozialkompetenz				
handeln Spielregeln kooperativ aus	Gruppenpräsentation eigener Spielideen	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Befragung	Beurteilungsraster mit Zustimmungsraten (trifft voll zu, trifft zu, trifft nicht zu, trifft gar nicht zu); Gruppenbewertung	
lassen alle am Spiel teilhaben	Demonstration der Leistungen im Spiel	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Feldnotizen, evtl. Videoaufnahmen	Beurteilungsraster mit Punktetabelle; Bewertung durch sozialen Vergleich mit anderen	
weisen sich gegenseitig auf Regelverstöße hin	Demonstration der Leistungen im Spiel	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Feldnotizen, evtl. Videoaufnahmen	Beurteilungsraster mit Punktetabelle; Bewertung durch sozialen Vergleich mit anderen	
ermutigen Mitspielende	Demonstration der Leistungen im Spiel	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Feldnotizen, evtl. Videoaufnahmen	Beurteilungsraster mit Punktetabelle; Bewertung durch sozialen Vergleich mit anderen	
Methodenkompetenz				
erkennen spezifische Zugänge zu unterschiedlichen Spielen	Gruppenpräsentation eigener Spielideen	Beobachtung mit Beobachtungsbogen, Befragung	Beurteilungsraster mit Zustimmungsraten (trifft voll zu, trifft zu, trifft nicht zu, trifft gar nicht zu); Gruppenbewertung	

Handlungsbereich	Spiel - spielen und Spannung erleben		
Anforderungen	Grundfähigkeiten	Entwicklung	Kreativität
	Spiele alleine, zu zweit und in Gruppen ausführen	Spiele, deren Regeln und Taktiken analysieren und anpassen	Spiele verändern, erfinden und Spielgelegenheiten schaffen
	Die Lernenden...	Die Lernenden...	Die Lernenden...
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> kennen verschiedene Spiele (Spielideen, Regeln) wenden Grundtechniken an und variieren diese verstehen einfaches taktisches Verhalten und können es anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> analysieren Spielsituationen richten ihr Handeln auf erfolgreiches spielen aus verändern die Regeln im Hinblick auf das Gelingen des Spiels 	<ul style="list-style-type: none"> entwickeln funktionierende Spielideen planen, organisieren und führen Spielaktivitäten durch
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> schätzen ihre Spielfähigkeiten realistisch ein können mit Sieg und Niederlage umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> verhalten sich regelkonform und zeigen eigene Regelverstöße an leiten ein Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> erleben und erkennen ihre planerischen und organisatorischen Fähigkeiten erkennen Spielmöglichkeiten und nehmen sie wahr
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> handeln Spielregeln kooperativ aus akzeptieren Team- und Schiedsrichterentscheide 	<ul style="list-style-type: none"> lassen alle am Spiel teilhaben weisen sich gegenseitig auf Regelverstöße hin ermutigen Mitspielerne 	<ul style="list-style-type: none"> sind tolerant gegenüber Mitspielenden mit anderen Vorstellungen und Fähigkeiten
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> erkennen spezifische Zugänge zu unterschiedlichen Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> testen methodische Aufbauformen von Spielideen aus 	<ul style="list-style-type: none"> variieren Spielmöglichkeiten und erfinden neue gehen bei Konflikten lösungsorientiert vor

Die Lernenden...

...verstehen einfaches taktische Verhalten und können es anwenden

...schätzen ihre Spielfähigkeiten realistisch ein





Kompetenzen	Erbringung	Erhebung	Bewertung	Dokumentation
Fachkompetenz	Praktisch	Verfahren	Instrument	Rückmeldeformat
verstehen einfaches taktische Verhalten und können es anwenden	Demonstration der Leistung im Spiel	Beobachten mittels Beobachtungsbogen	Beurteilungsraster (Skaleboard)	Schriftliche Selbst- und Fremdeinschätzung





Kompetenzen	Erbringung	Erhebung	Bewertung	Dokumentation
Selbstkompetenz	Mündlich	Verfahren Instrument	Bezugsnorm	Rückmeldeformat
schätzen ihre Spielfähigkeiten realistisch ein	Gespräch mit LP oder Mitlernenden	Kriterienraster	Beurteilung Differenzen/Übereinst- immungen Selbst- und Fremdeinschätzung	Schriftliche Selbst- und Fremdeinschätzung





Name: _____

Invasionsspiele

Mögliche KRITERIEN

1. Den freien Raum sehen und nutzen

- | |
|----------------------------------------------------------|
| Kann das Spielgerät sinnvoll in die freien Räume spielen |
| Kann das Spielgerät sinnvoll in die freien Räume spielen |
| Verhält sich geschickt in 1:1 Situationen (Täuschungen) |

2. Effizienz

- | |
|-----------------------------------|
| Ist aktiv im Ball-/Scheibenbesitz |
| Erzielt Punkte/Tore |
| Gibt den entscheidenden Pass |

3. Den Raum verteidigen

- | |
|-----------------------------------------------|
| Steht zwischen Tor/Korb/Endzone und Gegner |
| Lässt sich nicht überlaufen/ausspielen |
| Kann 1:2 Situationen korrekt/fair unterbinden |

4. Antizipieren

- Kann die Spielabsicht des Gegners lesen (bewegt sich frühzeitig auf die entsprechende Position).
Trifft richtige Entscheidungen (Spielen, Freilaufen, 1:1 etc.)

5. Freilaufen und Zusammenspiel

- | |
|--------------------------------------|
| Spielt Mitspieler erfolgreich an |
| Kann das „Dreieckspiel“ umsetzen |
| Spielt wenig Fehlpässe |
| Stellt sich nach Zuspiel wieder frei |

6. Überzahl erkennen und nutzen

- Kann 2:1 Situationen erfolgreich bewältigen



4. Erfahrungsbericht

Möglicher Ablauf

- Anhand der Sportarten-Blätter (Schullehrplan) Ziele festlegen, auch mit den Lernenden (Beispiel Fussball; Invasionsspiele)
- Indikatoren sind Transparent
- Klar über Beurteilung der LP anhand Beobachtungen informieren
- Fremdbeobachtung: „Statistik“ / Kriterien
- Selbsteinschätzung „Skaleboard“
- Rückmeldungen / Austausch zwischen den Lernenden





Erfahrungsbericht

Gelingensfaktoren

- Mehrmaliges Arbeiten / Üben mit Skateboard 1-10
 - Was läuft schon gut damit es eine 7 ist?
 - An was muss gearbeitet werden, damit es eine 8 wird?
- Dazu konkrete Ziele / Zwischenschritte formulieren
- Ermutigen, loben, relativieren
- Vielseitige Rückmeldungen im Prozess ermöglichen
 - Reger und regelmässiger Austausch mit Lernenden pflegen
- Bewusst machen, dass eigene Wahrnehmung immer ein persönliches „Werk“ ist, andere Deutungen und Perspektiven sind möglich / oder gar stimmiger





5. Austausch / Diskussion

- Fragen?

