

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 Prolleigenschaften 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.

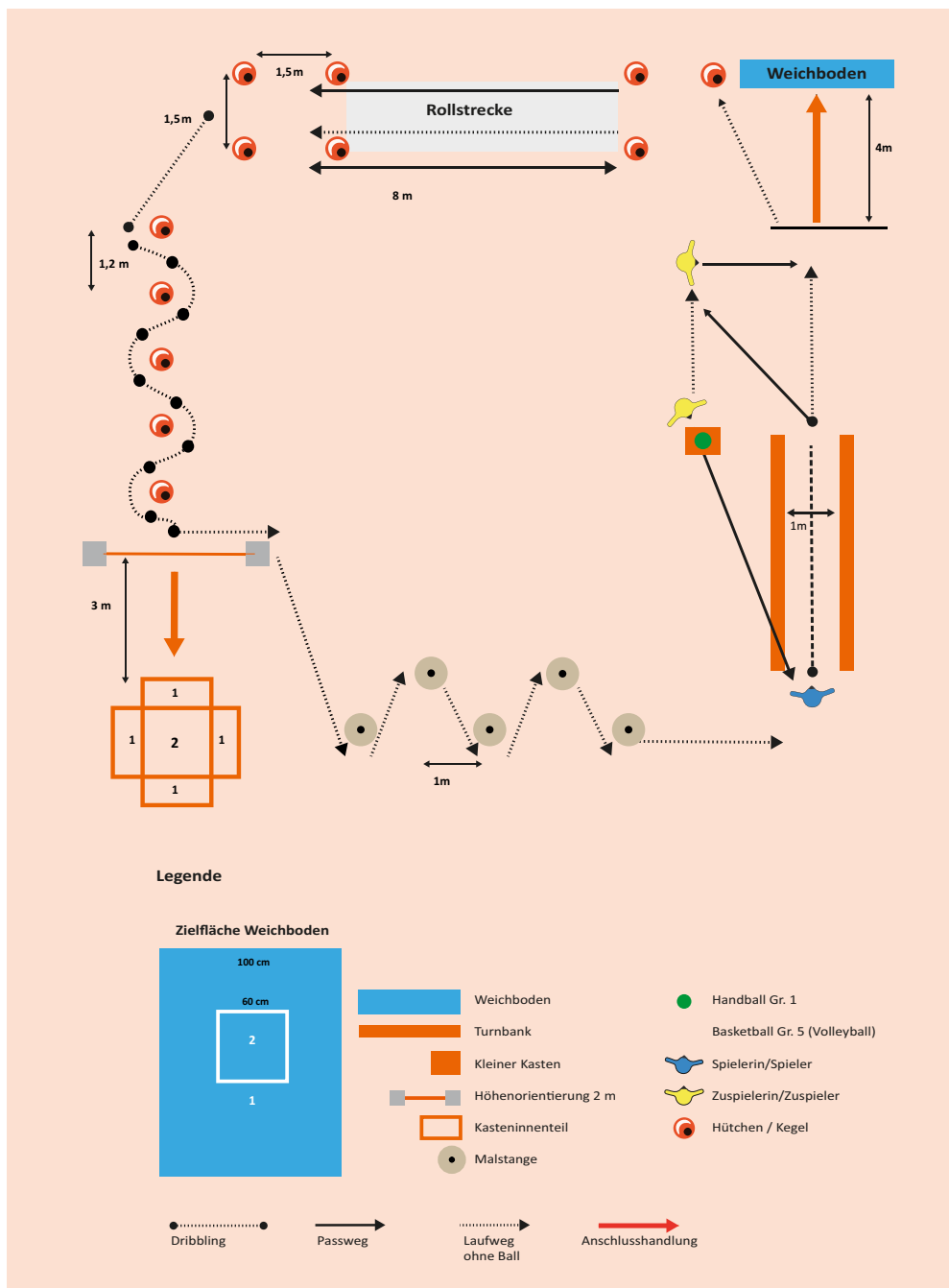


Abbildung 10: Komplexübung kleine Ballspiele (Niveaustufe C)

Anpassungen für Niveaustufe B, Jahrgangsstufen 2/3	Anpassungen für Niveaustufe D, Jahrgangsstufen 5/6
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abstand der Zuspielerin / des Zuspielers zur Spielerin / zum Spielers 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 / 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/Schüler	x	Anzahl Schülerinnen/Schüler	x	Anzahl Schülerinnen/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 / der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie/er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie/er ist dabei stets bestrebt, ihre/seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert einzubeziehen.
2	Spielübersicht und Raumverhalten	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen, anzulaufen und anzuspielen.
3	Passen / Werfen	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, den Ball im Stand und aus der Bewegung heraus präzise zu spielen. Sie/er ist in der Lage, den Ball präzise lang und kurz zu spielen.
4	Fangen	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, den Ball im Stand und in der Bewegung sicher zu fangen. Sie/er ist in der Lage, den Ball zügig zu kontrollieren, um Spielhandlungen anzuschließen.
5	Umschaltverhalten (Niveaustufe E)	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, sich nach Ballverlust schnell zu orientieren und eine Gegenspielerin oder einen Gegenspieler anzulaufen und abzudecken. Sie /er löst sich nach Ballgewinn unmittelbar von ihrer Gegenspielerin /seinem Gegenspieler und ist anspielbar.
6	Spieltaktisches Handeln (Niveaustufe E)	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, Spielsituationen durch Spielverlagerung zu lösen. Sie/er setzt das gruppentaktische Mittel wie Dreiecksbildung und Doppelpass vorteilsorientiert ein. Sie/er ist in der Lage, durch Finten und Körpertäuschungen Spielvorteile zu erlangen. In der Verteidigung ist sie/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/Schüler gewährleistet werden.
- Hinsichtlich eines umfassenden Gesamteindrucks ist es sinnvoll, das Spiel in verschiedenen Varianten spielen zu lassen. Hierbei sollten von jeder Schülerin / 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 / der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie/er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie/er ist dabei stets bestrebt, ihre/seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert einzubeziehen und einzusetzen.
2	Ausweichen	Die Schülerin / der Schüler behält permanent Blickkontakt zu Gegnerin / Gegner und Ball. Sie/er zeigt situationsangepasstes Ausweichverhalten durch Springen, Ducken und Drehen. Sie/er ist bestrebt, möglichst größte Distanz zwischen sich und die Werferin / den Werfer zu bringen.
3	Werfen	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, den Ball kontrolliert, scharf und zielgenau zu werfen.
4	Fangen	Die Schülerin / der Schüler ist überwiegend in der Lage, auch scharf geworfene Bälle zu fangen. Dabei ist sie/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/Schüler gewährleistet werden.

	Kompetenz	Qualitatives Bewertungskriterium
1	Leistungsbereitschaft, Kooperation und Fairness	Die Schülerin / der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie/er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie/er ist dabei stets bestrebt, seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert einzubeziehen und einzusetzen.
2	Spielübersicht und Raumverhalten	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen, anzulaufen und anzuspielen. Sie/er ist in der Lage ihre / seine Grundposition einzunehmen und beizubehalten.
3	Werfen	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, den Ball kontrolliert und zielgenau zu werfen. Sie/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 / 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.

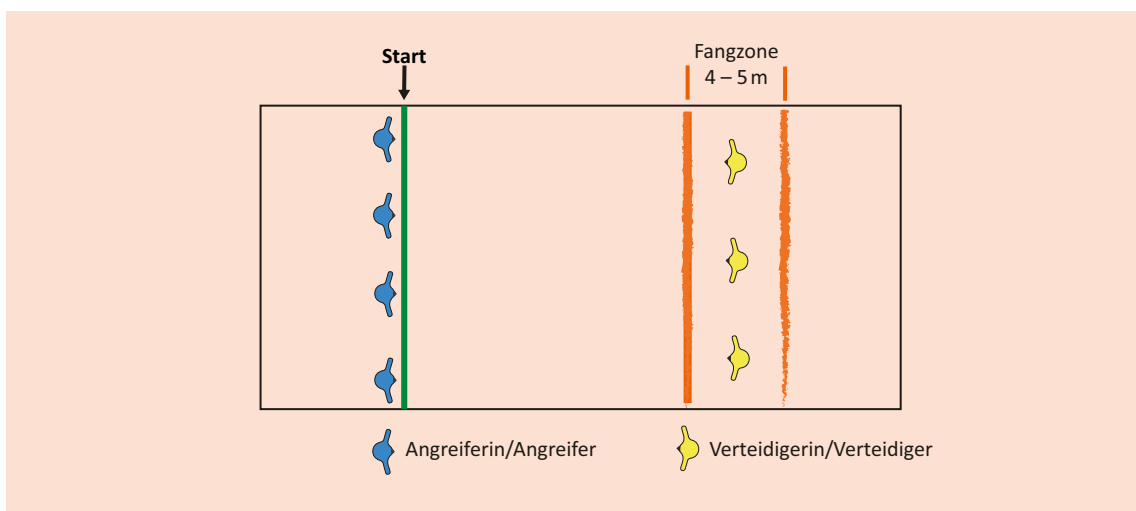


Abbildung 11: Aufbau Durchbruch (Niveaustufen A/B, Jahrgangsstufen 1/2)

	Kompetenz	Qualitatives Bewertungskriterium
1	Leistungsbereitschaft, Kooperation und Fairness	Die Schülerin / der Schüler zeigt in Angriff und Verteidigung ein hohes Maß an zielgerichtetem Engagement in Form von Laufbereitschaft und Durchhaltevermögen. Sie/er spielt entsprechend den Spielregeln und trägt Verantwortung für deren Einhaltung. Sie/er ist dabei stets bestrebt, den eigenen Erfolg dem Mannschaftserfolg unterzuordnen. Sie/er unterstützt ihre/seine Mitspielerinnen und Mitspieler zielorientiert in Angriff und Abwehr.
2	Spielübersicht und Raumverhalten im Angriff	Die Schülerin / der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen und handlungsschnell anzulaufen. Sie/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 / der Schüler ist in der Lage, situativ Räume zu erkennen, anzulaufen und anzuspielen. Sie/er ist in der Lage, ihre/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 / der Schüler präsentiert ihre/seine Spielvariante in altersangemessener, sachlicher Sprache. Sie/er spricht deutlich und in einem angemessenen Tempo.	2
	Darstellung Spiel-idee und Spielziel	Die Schülerin / der Schüler benennt eindeutig das Ziel des Spiels und erläutert den zugrunde liegenden Spielablauf.	2
	Verständlichkeit des Regelwerks	Die Schülerin / der Schüler erläutert die Spielregeln umfassend und verständlich. Sie/er kann Rückfragen beantworten.	2
Leitung	Durchsetzungsfähigkeit	Die Schülerin / der Schüler entscheidet konsequent und kann eventuelle Maßnahmen durchsetzen. Die Anweisungen sind präzise.	2
	Raumverhalten	Die Schülerin / der Schüler wählt die Position zum Spielgeschehen so, dass die Übersicht gewährleistet ist.	2
	Objektivität und Entscheidungsfähigkeit	Die Schülerin / 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 / der Schüler wählt das Anforderungsprofil sowie die Bewegungsaufgaben so, dass sich jede/jeder einbringen kann. Sie/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 / 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 / der Schüler drückt sich altersangemessen sachlich und präzise aus. Orthografie und Interpunktion weisen wenig Fehler auf.	3
	Anschaulichkeit, Struktur und Form	Die Schülerin / der Schüler strukturiert die Spielanleitung sinnvoll. Sie/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)