

## Prüfungsübung Basketball - 3:2 im Kontinuum

In den Sportspielen lässt sich eine kompetenzorientierte Leistungsbewertung gut in spielnahen Situationen verwirklichen. Dabei kann, wie bisher auch schon in der Spielnote, die Anwendung der passenden Technik in der jeweiligen Spielsituation beurteilt werden. Für die Validität der Note muss jedoch sichergestellt sein, dass die Bewertungskriterien echte Indikatoren für den Ausprägungsgrad der im Lehrplan erwarteten Kompetenzen sind (s. Lehrplanbezug und Anmerkungen).

Die Offenlegung der Bewertungskriterien im Vorfeld und des Beobachtungsbogens im Nachgang erhöht die Transparenz und damit die Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern. Gleichzeitig bekommen sie damit eine detaillierte und leicht verständliche Rückmeldung über ihren Entwicklungsstand.

### Aufgabenstellung

#### Grundaufstellung und Spielablauf

- Drei Mannschaften mit jeweils drei Spielerinnen bzw. Spieler nehmen gleichzeitig an der Prüfungsübung teil.
- 3 Angreiferinnen bzw. Angreifer stehen mit einem Ball an der Mittellinie.
- Jeweils 2 Verteidigerinnen bzw. Verteidiger befinden sich in Tandemaufstellung (hintereinander) an jedem der beiden Körbe.
- Auf Höhe der Freiwurflinie steht jeweils das dritte Teammitglied der beiden Verteidigerinnen bzw. Verteidiger am Spielfeldrand.
- Die ballführende Mannschaft greift auf einen Korb an und spielt dort 3 gegen 2.
- Nach einem Wechsel des Ballbesitzes (z. B. Korberfolg, Ausball) greifen die beiden Verteidigerinnen bzw. Verteidiger zusammen mit dem dritten Teammitglied, das auf Höhe Freiwurflinie am Spielfeldrand gewartet hat, auf den gegenüberliegenden Korb an.
- Dort spielen sie 3 gegen 2 gegen die an diesem Korb wartenden beiden Verteidigerinnen bzw. Verteidiger. Das dritte Mannschaftsmitglied wartet seitlich am Spielfeldrand.
- Die ursprünglich angreifende Mannschaft verhält sich nach Ballverlust passiv, bleibt an diesem Korb und stellt für den nächsten Angriff die Verteidigung. Das dritte Teammitglied wartet wiederum auf Höhe der Freiwurflinie am Spielfeldrand.
- Dieser Ablauf findet nun im Wechsel an beiden Körben statt, so dass gleichzeitig neun Schülerinnen bzw. Schüler an der Übung beteiligt sind.
- Der zeitliche Rahmen für diese Übung liegt bei 5-7 Minuten.

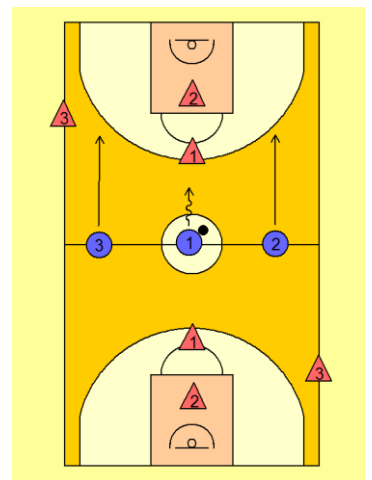


Abb. 1: Grundaufstellung beim ersten Angriff

Eine mögliche Aufgabenstellung für die Schülerinnen bzw. Schüler könnte lauten: Greift auf einen der beiden Körbe an und versucht die Überzahlsituation bewusst und effektiv zu nutzen. Die Lehrkraft erläutert die Aufgabenstellung und bespricht dabei auch die Bewertungskriterien.

### Bewertungskriterien

Die im nachfolgenden Beobachtungsbogen aufgeführten Bewertungskriterien sind als mögliche Auswahl zu verstehen und müssen bei der Leistungsbewertung nicht in ihrer Gänze berücksichtigt werden. Möglich wäre z. B. die Beurteilung von fünf Kriterien für jede Schülerin bzw. jeden Schüler. Bei Bedarf können den Niveaustufen auch Bewertungseinheiten (z. B. 3 BE „trifft voll zu“ und 0 BE für „trifft nicht zu“) zugeordnet werden.



# Illustrierende Prüfungsaufgabe zum LehrplanPLUS

Sport, Jahrgangsstufe 8

Mögliche Bewertungskriterien im Spiel „3 gegen 2“		Niveaustufen			
		trifft voll zu		trifft nicht zu	
	Der Schüler, die Schülerin.....				
1	– nutzt das eigene Dribbling sinnvoll.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	– beachtet die Regelvorgaben (z. B. Bodenkontakte nach Dribbling).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	– wendet den Sternschritt effektiv an (z. B. um Mitspieler besser anspielen und den Korb besser attackieren zu können).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	– nutzt sich bietende gute Gelegenheiten für Korbwurf.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	– setzt die Mitspielerinnen bzw. Mitspieler situationsangepasst erfolgreich ein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	– nutzt Finten (mit und ohne Ball), um sich einen Vorteil gegenüber der Gegenspielerin bzw. dem Gegenspieler zu verschaffen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	– nimmt dynamisch/aktiv am Spiel teil.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	– positioniert und bewegt sich entsprechend der Überzahlsituation geschickt auf dem Feld (Raumaufteilung, Laufwege, Passabstände).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	– greift im Zusammenspiel auch auf das <i>Give and Go</i> zurück.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### Lehrplanbezug und Anmerkungen

Lehrplanbezug: Kompetenzerwartungen / Inhalte	Überprüfung anhand	Anmerkungen
<p>Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verwenden sportartspezifische Techniken im Basketball zur Lösung von spielnahen Situationsaufgaben.</p> <p>Inhalte: Technik Basketball: allgemeines Ballhandling (mit und ohne Dribbling), Stoppen und Sternschritt, Dribbling mit Richtungsänderungen, Standwurf aus naher und mittlerer Distanz, Korbleger, einfache Finten, Rebound</p>	1, 2, 3, 4, 6	<p>Durch das Spiel entstehen ständig wechselnde Situationen, in denen die Schülerin bzw. der Schüler die situationsadäquate Basketballtechnik auswählen und anwenden muss.</p> <p>Durch die Spielform "3 gegen 2" (Überzahlspiel) haben die Schülerinnen bzw. Schüler die Möglichkeit, erlernte basketballspezifische Angriffstechniken unter erleichterten Bedingungen erfolgreich zur Anwendung zu bringen.</p>
<p>Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler wenden individualtaktische Verhaltensweisen im Basketball gezielt an und fügen diese zu gruppentaktischen Grundstrukturen zusammen.</p> <p>Inhalte: Ballvortrag mit Abschluss, Überzahlspiel bis zum 3:2, Spiel mit reduzierter Spielerzahl (auch auf einen Korb), Give and Go, Finten, Mann-Mann-Verteidigung</p>	4, 5, 6, 7, 8, 9	<p>Diese Kriterien zeigen die erfolgreiche Anwendung altersgemäßer individualtaktischer Muster und gruppentaktischer Grundstrukturen.</p> <p>Durch die Spielform "3 gegen 2" (Überzahlspiel) haben die Schülerinnen bzw. Schüler die Möglichkeit, erlernte basketballspezifische individualtaktische und gruppentaktische Verhaltensmuster in einem etwas größeren zeitlichen Rahmen erfolgreich zur Anwendung zu bringen.</p>
<p>Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler zeigen Leistungsbereitschaft sowie Durchhaltevermögen, erreichen dadurch selbst gesteckte Ziele und steigern so ihr Selbstwertgefühl.</p> <p>Inhalte: Kommunikations- und Problemlösungsaufgaben</p>	7	<p>Die gestellte Aufgabe erfordert Konzentration, Engagement und Ausdauer, um erfolgreich am Spiel teilnehmen zu können.</p>
<p>Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler respektieren andere Schülerinnen und Schüler, auch deren unterschiedliche sportliche Leistungsfähigkeit, und nutzen die Möglichkeiten des Sports, sie einzubinden.</p>	5	<p>Besonders das Spiel 3-2 zeigt auf Grund seiner vereinfachten Spielsituation, dass es innerhalb einer Teamaufgabe unabdingbar und von großem Vorteil ist, sämtliche Mannschaftsmitglieder bewusst in das Spielgeschehen zu integrieren.</p>



### Hinweise

Es ist empfehlenswert, die Beobachtung und Bewertung jeweils nur auf eine Mannschaft zu beschränken.

Die Bewertung kann auch parallel z. B. von zuschauenden oder passiven Schülerinnen und Schülern (evtl. geteilte Beobachtungsaufträge) bzw. von den Ausführenden im Rahmen einer Selbsteinschätzung vorgenommen werden. Die Lehrkraft überprüft die Ergebnisse und erklärt ggf. die Differenzen zwischen den verschiedenen Einschätzungen.

Der Bewertungsschlüssel liegt im pädagogischen Ermessen der einzelnen Lehrkraft.

# Bewertungsbogen

Auswahl der Bewertungskriterien im Spiel „3 gegen 2“		Name Schüler/in 1	Name Schüler/in 2	Name Schüler/in 3
		<b>Niveaustufen</b>		
	Der Schüler, die Schülerin.....	<small>trifft</small> voll zu    nicht zu	<small>trifft</small> voll zu    nicht zu	<small>trifft</small> voll zu    nicht zu
1		○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
2		○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
3		○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
4		○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
5		○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○