

## Bewertungsbogen Lernprozess und Verhalten im Mit- und Gegeneinander

Nr.	Name	Entwicklung Lernstrategie 50 %	Impulsverhalten 50 % 4. DS 5. DS (6. DS)		
1	Egon Schmitz	3	2	3	3
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Lernprozess Steuerung des eigenen Verhaltens (LP-begleitend 3./4. DS)	
1	Auseinandersetzung wird teilweise erkennbar wenig Aspekte, sehr allgemein, wenig differenziert (Bewegungsmerkmale, Wortwahl)
2	Auseinandersetzung wird erkennbar wesentliche Aspekte, noch relativ allgemein, ansatzweise zwingend (in Situation abrufbar)
3	Auseinandersetzung wird deutlich erkennbar Aspekte zu allen Kriterien, konkret, differenziert (Bewegungsmerkmale, Wortwahl)
4	sehr differenzierte und zutreffende Selbstreflexion konkrete Aspekte, sehr gut erkennbar, zur Person passend, sehr differenziert
Spielweise: im Spielen für beide Spielfreude erhalten	
1	diskutiert jede Regelauslegung, spielt nur auf Schwachstellen, wenig Bewegung
2	diskutiert häufiger, bleibt nach Schlag stehen, variiert wenig
3	diskutiert kaum, variiert das Spiel, erkennt ZP in der Regel, fordert Mitspieler*in
4	spielt jeden Ball, spielt vielfältig, viele und lange dynamische Spielwechsel
Emotionalität: respektvoller Umgang (Selbstkontrolle)	
1	bei Misserfolg/Erfolg ausgeprägter Ärger/Freude, hört auf, benennt Schwächen, wird laut
2	zeigt Verhalten wie 1, spielt aber weiter, sprachlich zurückhaltend.
3	hält sich mit Ärger und Freude zurück, überträgt Frustration/Freude aufs Spiel
4	zeigt Ärger und Freude verhalten und auf sich bezogen
Kommunikation: sich und andere motivieren	
1	schnell frustriert, hört schnell auf, macht Gegner fertig, benutzt Schimpfwörter, fehlende Konzentration, lässt sich leicht ablenken, muss häufig aufgefordert werden
2	relativ schnell frustriert, weist Gegner auf Schwächen hin, muss gelegentlich aufgefordert werden, lässt sich ablenken
3	ist relativ konzentriert, fordert gelegentlich Gegenspieler*in auf, ist auch für längere Zeit dabei, muss eher wenig aufgefordert werden
4	zeigt Konzentration, bestärkt Gegner*in, lobt sie und fordert zum Spiel auf, bleibt ständig fokussiert, motiviert Andere, sieht selbstständig Aufgaben
Kooperation: gegenseitige Unterstützung (Lösungen finden)	
1	verweigert Gespräch, Desinteresse,
2	lässt sich auf Gespräche ein, keine Regelvariation
3	spricht Probleme an, kann sich auf Regelanpassung einlassen
4	gibt hilfreiche Hinweise, variiert Regeln,

## Leistungserfassungsbogen Fachkompetenz Spieltaktik und -technik

Nr.	Name	taktisches Verhalten 30 %		Bewegungsmerkmale 20 %	
		Angriff: Variabilität	Defensive: ZP	Uh-/Aufschlag	ÜK-Schläge
1	Egon Schmitz	2	1	2-3	2
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					