

Mit Kompetenzrastern zum Erfolg

An diesem Berufskolleg wird das Lernen mit Kompetenzrastern gesteuert und transparent beurteilt. Thema ist das neue Spiel Torchball, das sich für heterogene Lerngruppen besonders eignet

Anne-Christin Roth

Kompetenzraster dienen in erster Linie nicht als Bewertungsinstrument für Lehrkräfte, sondern sollen Schülerinnen und Schülern helfen, ihren Lernprozess zu steuern. Sie unterstützen bei richtigem Einsatz ein regelmäßiges prozessorientiertes Feedback und helfen Schülerinnen und Schülern zu verstehen, was genau eine gute Leistung im jeweiligen Gebiet ausmacht.

Den Sportlehrkräften helfen Kompetenzraster beim sog. „Backward Planning“, bei dem ausgehend von

Kompetenzformulierungen geeignete Lernaufgaben ausgewählt oder konzipiert werden, an denen Schülerinnen und Schüler ihr Kompetenzniveau entwickeln können. Außerdem stellen sie das Instrument für eine sukzessive Lernbegleitung dar, da sie es ermöglichen, das aktuelle Kompetenzniveau des einzelnen Schülers bzw. der einzelnen Schülerin zu diagnostizieren, strukturiert und kriteriengeleitet Rückmeldung zu geben und mit individuellen Fördermöglichkeiten

die weitere Entwicklung zu unterstützen. Das mag zunächst aufwendig und vielleicht sogar abschreckend klingen, kann aber nach der vorbereitenden Arbeit bei der Erstellung eines solchen Kompetenzrasters die Arbeit im Unterricht deutlich erleichtern. Außerdem können Raster helfen, Leistungsbeurteilungen transparenter zu gestalten.

Im folgenden Praxisbeitrag wird beispielhaft geschildert, wie sowohl ein allgemeines, als auch ein Kompetenzraster



für ein spezifisches Unterrichtsvorhaben aussehen kann. Zudem wird gezeigt, wie daraus ein Bewertungsbogen abgeleitet werden kann. Der Beitrag will dazu ermutigen, sich konstruktiv mit den neuen Herausforderungen der Leistungssteuerung und -bewertung auseinanderzusetzen und die sich daraus ergebenden Vorteile zu nutzen – und sich nicht von den zum Teil überfordernd wirkenden curricularen Anforderungen lähmen zu lassen.

Entwicklung unserer Kompetenzraster

Zunächst entwickelten wir¹ ein Kompetenzraster für den Sportunterricht in der zweijährigen Höheren Berufsfachschule. Dabei orientierten wir uns am sog. MEISTER-Modell², das im Rahmen der Leistungsbewertung Motorische Leistung, Einsatzbereitschaft, Individuelle Verbesserung, Sozialverhalten, Theoretische Leistungen, Einhalten von Regeln und Vereinbarungen und Referate und andere selbstständige Leistungen berücksichtigt. Das Modell setzen wir bereits seit Jahren bei der Benotung ein, sodass es uns möglich war, aufgrund der Praxiserfahrung für die einzelnen Bereiche beobachtbare Indikatoren zu formulieren.

Konkret haben wir uns also gefragt, welche Handlungen wir im jeweiligen Bereich (z.B. Einsatzbereitschaft) erwarten. Dabei haben wir zunächst die Mindestanforderung (Stufe 1) formuliert und an „ausreichende“ Leistungen gedacht. Im nächsten Schritt wurde dann die höchste Kompetenzstufe (bei uns Stufe 4) formuliert, die das „bestmögliche“ beobachtbare Verhalten im jeweiligen Bereich darstellt. Danach füllten wir die beiden Stufen dazwischen. Hier tauchte ein Problem auf, das für die Entwicklung von Praxisinstrumenten auf Grundlage bildungstheoretischer Konstrukte vermutlich typisch ist.

Praktische Handhabbarkeit vs. logische Stringenz

Beim Entwickeln der Indikatoren für das Kompetenzraster standen wir immer wieder vor dem Problem, dass die gestuften Indikatoren, also das im Unterricht beobachtbare Verhalten, im Detail nicht immer unterschiedliche Niveaustufen zu genau dem gleichen Kompetenzbereich darstellen. Gleiches gilt für den Zuwachs im Kompe-

tenzniveau je Stufe, der nicht immer eine gleichmäßige Niveauzunahme, sondern mal größere und mal kleinere Entwicklungsschritte abbildet.

So handelt es sich beispielsweise bei den Ausführungen „Ich erscheine pünktlich und mit Sportkleidung und Sportschuhen“ und „Ich unterstütze aktiv die Organisation des Sportunterrichts (z.B. Auf-/Abbau)“ nicht um unterschiedliche Niveaustufen der gleichen Kompetenz. Als Praktiker stand für uns jedoch immer die Nutzbarkeit im Unterricht im Mittelpunkt, sodass wir, wenn wir trotz intensiver Überlegungen keine bessere Alternative finden konnten, die logische Stringenz zugunsten der beobachtbaren Indikatoren vernachlässigt haben. Dabei gilt auch noch zu beachten, dass die Formulierungen nicht nur für Lehrkräfte, sondern auch für Schülerinnen und Schüler nachvollziehbar sein müssen, damit sie das Kompetenzraster zur individuellen Selbsteinschätzung und Lernprozesssteuerung nutzen können.

Aus diesem Grund haben wir vereinzelt sogar negative Formulierungen gewählt (z.B. „Ich störe nicht bei Gesprächsphasen.“), denn Schülerinnen und Schüler haben dazu konkrete Vorstellungen. Eine aktive Formulierung dieses Indikators beispielsweise als gute Impulskontrolle wäre zwar im Sinne einer Kompetenzstufe bildungstheoretisch sicher konsequenter, für Schülerinnen und Schüler aber schwieriger nachzuvollziehen. Auch hier steht für uns die praktische Handhabbarkeit im Unterricht im Fokus.

Gestaltung und Einsatz des Kompetenzrasters im Sportunterricht

Der Einsatz des Kompetenzrasters im Sportunterricht orientiert sich an der didaktischen und inhaltlichen Schwerpunktsetzung. Vor dem Hintergrund des MEISTER-Modells muss zunächst mindestens der Bereich Motorische Leistung entsprechend des jeweiligen Inhaltes gefüllt und weiter konkretisiert werden. In unserem Unterrichtsvorhaben „Torchball – im Team zum Erfolg“ muss zudem der Kompetenzbereich Sozialverhalten um den im Thema erkennbaren Schwerpunkt erweitert werden. Auch für den Kompetenzbereich Individuelle Verbesserung³, den wir im allgemeinen Kompetenzraster auf den Bereich des Übens begrenzt haben, ist häufig eine weitere Ausdifferenzierung sinnvoll.

So ergibt sich für die einzelnen Unterrichtsvorhaben ein jeweils eigenes Kompetenzraster, welches teilweise nur einzelne Bereiche aus dem allgemeinen Raster herausgreift, zudem aber auch neue Kompetenzbereiche ausführt und weitere Indikatoren nennt (**Material 1**).

In der ersten Sportstunde werden neben den organisatorischen Regeln nur die Kompetenzbereiche mithilfe des MEISTER-Modells vorgestellt, die bei der Benotung im Sportunterricht berücksichtigt werden. Das detaillierte Kompetenzraster führen wir sukzessive im ersten Halbjahr entlang der Schwerpunkte der ersten Unterrichtsvorhaben ein. So liegt beispielsweise im ersten Unterrichtsvorhaben der Fokus auf dem Kompetenzbereich Sozialverhalten und die Schülerinnen und Schüler erhalten den entsprechenden Ausschnitt des Kompetenzrasters. Dieses bildet die Grundlage für erste Reflexionsgespräche, bei denen sie auch erstmals eine Selbsteinschätzung (anhand konkreter Unterrichtssituationen!) vornehmen.

Entwicklung von Bewertungsrastern auf Grundlage der Kompetenzraster

Die Benotung im Rahmen der einzelnen Unterrichtsvorhaben wird mithilfe der zugehörigen einzelnen Kompetenzraster vorgenommen. Auf dem zu Beginn des Vorhabens ausgeteilten Kompetenzraster stehen bewusst noch keine Gewichtungen und Hinweise zur Benotung K1, damit die Schülerinnen und Schüler zunächst mit möglichst wenig Fokussierung auf Noten (unterschwellig spielt der Notendruck ja ohnehin meist eine recht bedeutende Rolle) ihre eigenen Stärken und Schwächen reflektieren und Entwicklungspotentiale identifizieren.

Häufig bringen unsere Schülerinnen und Schüler in diesem Bereich insbesondere im Sportunterricht wenig Vorerfahrungen mit, sodass solche Reflexionsphasen besonders zu Beginn gezielt angestoßen werden müssen. Da

Lerngruppe	Sek. II Berufskolleg
Zeitbedarf	6 Doppelstunden
Material	2 Weichbodenmatten, 2 Turnmatten, einen Kastendeckel, Plastikkegel, Torch), Moosgummibälle (Flame)

es aufgrund der begrenzten Zeit und der Schülerzahlen schlichtweg unmöglich ist, dass die Lehrkraft dies in der notwendigen Häufigkeit in Rahmen von Einzelgesprächen tut, bieten sich hier selbstorganisierte oder kooperative Formen (neben Selbsteinschätzungsbögen z.B. Fremdeinschätzung durch Mitschülerinnen und Mitschüler und darauf aufbauende Reflexionsgespräche) an.

Zur Benotung werden dann Bewertungsraster genutzt, welche die Kompetenzraster um Hinweise zu Notenstufen und zur Gewichtung der einzelnen Bereiche ergänzen (**Material 2**). Die Bewertungsraster werden im Verlauf des Vorhabens transparent gemacht. Der Zeitpunkt darf dabei nicht zu spät erfolgen. Wir wünschen uns zwar eine individuelle Lernprozesssteuerung der Schülerinnen und Schüler unabhängig von Notendruck, diese ist aufgrund der Notentpflicht jedoch utopisch. Deshalb wäre es in unseren Augen nicht fair, wenn die Schülerinnen und Schüler beispielsweise erst am Ende des Unterrichtsvorhabens erfahren, dass der von ihnen auf Grundlage des Kompetenzrasters identifizierte Entwicklungsschwerpunkt nur mit 20 % in die Gesamtnote einfließt.

Unterrichtsreihe „Torchball – im Team zum Erfolg“

Das Spiel Torchball wurde von Mitarbeitern und Studierenden der Bergischen Universi-



Die Schülerinnen und Schüler schätzen ihre Leistung mithilfe eines Kompetenzrasters ein

tät Wuppertal entwickelt. Wir spielen es seit einigen Jahren mit unseren Schülerinnen und Schülern der Höheren Berufsfachschule, weil es sich sehr gut für die besonders heterogenen Klassen eignet, mit denen wir im Sportunterricht arbeiten. Ein Moosgummiball (die Flame) wird mithilfe eines kleinen Plastikkegels (der Torch) auf ein in der Hallenmitte platziertes Ziel (das Goal) gespielt. Das Spielgerät kann kostengünstig selbst hergestellt werden⁴.

Das Unterrichtsvorhaben „Torchball – im Team zum Erfolg“ wird nur überblicksartig skizziert, um zu zeigen, wie sich die Schwerpunkte des Unterrichts-

vorhabens in den Kompetenz- und Bewertungsrastern niederschlagen.

1. Doppelstunde

In der ersten Unterrichtseinheit wird das neue Spielgerät erprobt. Dabei werden zunächst in Partnerarbeit ohne genauere Vorgaben Wurf- und Fangtechniken ausprobiert. Als einzige Vorgabe gilt die erste Grundregel des Torchball-Spiels: „Die Flame darf nur mit der Torch gespielt werden.“ Die anschließende Spielform Zehnerball bietet dann die Möglichkeit, die Schritttregel „Der ballführende Spieler darf nicht laufen, nur ein Sternschritt ist erlaubt“ auf motivierende Weise einzuführen.

Am Ende der ersten Unterrichtseinheit erhalten die Schülerinnen und Schüler das Kompetenzraster Torchball. Sie kennen die Arbeit mit Kompetenzrastern aus dem vorangegangenen Sportunterricht. Der Fokus wird zu Beginn auf den Bereich „Motorische Leistung“ gelenkt, da dieser jeweils sportartspezifisch neu ausgestaltet wird und somit unbekannt ist. Außerdem stand das Werfen und Fangen sowie das Freilaufen im Zentrum der ersten Unterrichtseinheit.

Die Schülerinnen und Schüler sollen entlang der ersten beiden Zeilen des Kompetenzrasters eine Selbsteinschätzung vornehmen und das eigene aktuelle Kompetenzniveau markieren. Dafür müssen zunächst Indikatoren im Plenum besprochen werden. Hier ist es wichtig, konkrete Spiel- und Unterrichtssituationen als Aufhänger zu nutzen, damit die Schülerinnen und Schüler lernen, ihr Fähigkeitsprofil aufgrund von Indika-

K1 | GEWICHTUNG FÜR DIE BENOTUNG

Die Gewichtung der Kompetenzbereiche für die Benotung im Sportunterricht sollte unserer Meinung nach von der Fachkonferenz Sport jeder Schule festgelegt werden. Wir haben uns für die Zeugnisnoten (Halbjahres- und Ganzjahresnoten) auf die folgende Gewichtung geeinigt:

- Motorische Leistung: 25% (sowohl sportartartspezifisch als auch allgemeine Sportfähigkeit)
- Einsatzbereitschaft: 20%
- Individuelle Verbesserung: 10%
- Sozialverhalten: 20%
- Theoretische Leistungen: 10%
- Einhalten von Regeln und Vereinbarungen: 15%
- optional: Referate etc. bis zu 10% Bonus

Die Gewichtung stellt eine Orientierung für die Zeugnisnote dar, je nach Unterrichtsinhalt der einzelnen Reihe kann jedoch die Gewichtung abweichen (z.B. Sozialverhalten wird verstärkt in einer „Einstiegsreihe“ berücksichtigt). Am Ende des Schuljahres wird auf Grundlage der Bewertungsbögen der einzelnen Unterrichtsvorhaben für jeden Bereich eine Einzelnote gegeben, die entsprechend der Gewichtung verrechnet wird.



Dem Treffen in das Goal in der Mitte muss ein Pass von einer zielnahen Zone des Spielfeldes (dem In) in eine zielferne Zone (das Out) vorangehen

toren realistisch einzuschätzen – sonst erfahren Lehrkraft und Mitschülerinnen und Mitschüler vor allem viel über das sportbezogene Selbstbewusstsein! Deshalb soll jeder Schüler und jede Schülerin die Selbsteinschätzung nicht nur auf dem Kompetenzraster markieren, sondern mindesten einem Partner anhand konkreter Spiel- oder Übungssituationen erklären.

2. Doppelstunde

Die Schülerinnen und Schüler bringen das eigene Kompetenzraster in jeder kommenden Stunde des Unterrichtsvorhabens mit, weil es im Verlauf immer wieder zum Einsatz kommt. Passive Lernende bekommen in allen Stunden der Reihe den Auftrag, Indikatoren für die Kompetenzstufen bei den aktiven Mitschülerinnen und Mitschülern zu beobachten und zu notieren, sodass sie in den abschließenden Reflexionsrunden einen wichtigen Beitrag liefern können. So berichtete beispielsweise in der letzten Unterrichtsreihe ein passiver Schüler, dass er die besonders gute Orientierung im Raum⁵ bei einem Mitschüler daran erkennen konnte, dass er einen Pass über die Schulter zielgenau zu einer Mitspielerin gespielt hat, ohne in die Passrichtung zu schauen.

Dem Punktgewinn beim Torchball, der mit einem Treffen in das Goal in der Hallenmitte erfolgt, muss ein Pass von einer zielnahen Zone des Spielfeldes (dem In) in eine zielferne (das Out) vorangehen. Diese Regel kennen Schülerinnen und Schüler aus anderen Ballspielen zumeist nicht und sie wird in Kleingruppen beim Mini-Torchball erprobt. Dabei ist es

wichtig, dass in der ersten Zeit auf jedem Spielfeld ein Schiedsrichter Regelverstöße abpfeift.

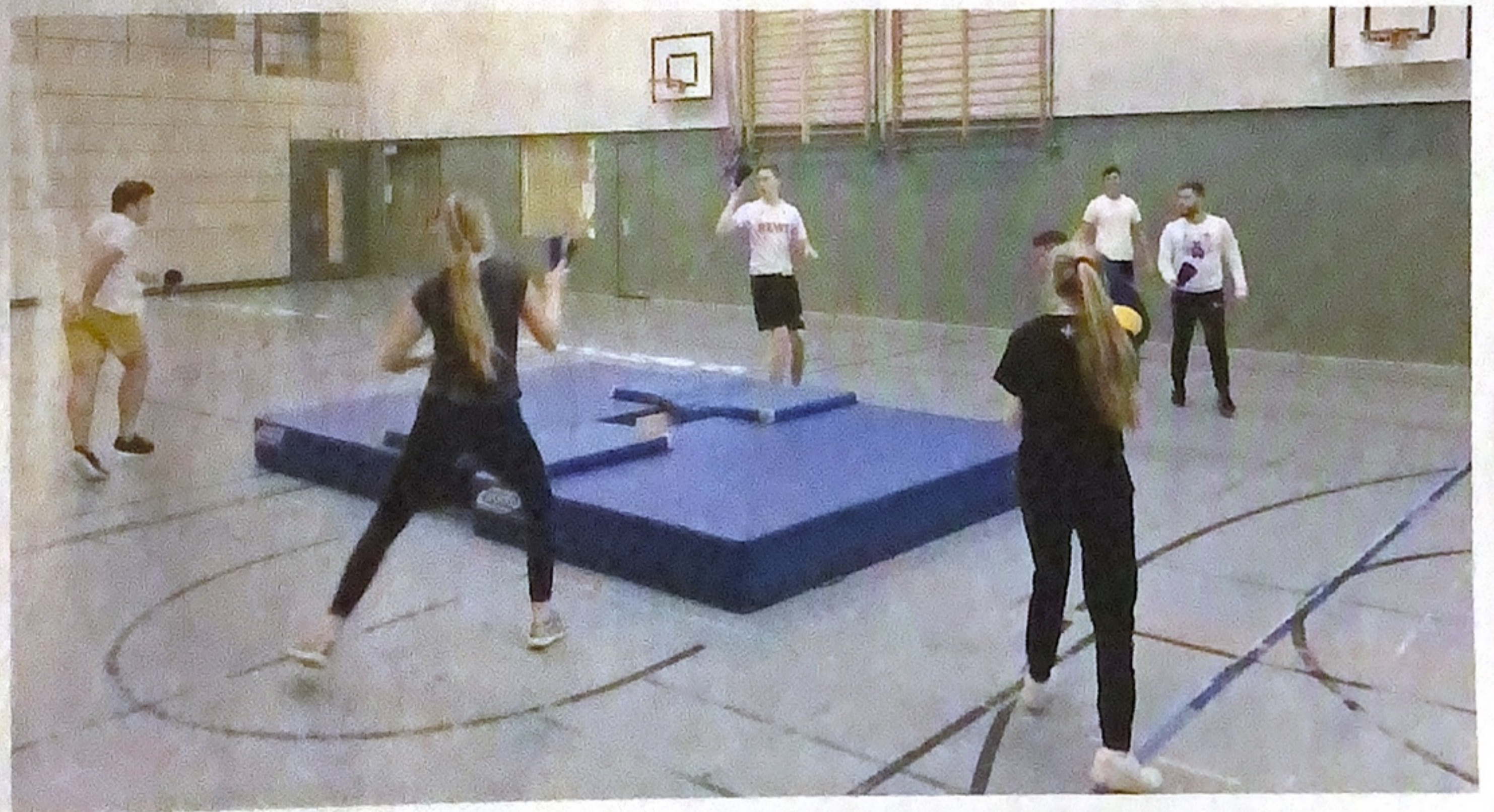
Meist dauert es eine gewisse Zeit, bis alle Spieler die Regeln zum Punktgewinn verinnerlicht haben und sie konsequent umsetzen. Dieser Prozess ist teilweise etwas mühsam und führt bei Schülerinnen und Schülern mit geringer Frustrationstoleranz manchmal zu sinkender Motivation und vereinzelt zu Unmutsäußerungen. Deshalb wird zum Ende der zweiten Unterrichtseinheit der Bereich Einsatzbereitschaft auf dem Kompetenzraster thematisiert. Auch hier werden zunächst Indikatoren aus dem gerade erlebten Unterrichtsgeschehen abgeleitet und im Gespräch thematisiert, dann markieren die Schülerinnen

und Schüler ihre Selbsteinschätzung auf dem Kompetenzraster und erklären sie mindestens einem Partner oder einer Partnerin anhand konkreter Unterrichtssituationen.

3. Doppelstunde

In der dritten Unterrichtseinheit wird Torchball dann nach allen vorgegebenen Regeln auf dem großen Feld mit der gesamten Klasse gespielt. Vorteilhaft für den weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens ist es, dass in jeder (!) Klasse, mit der wir Torchball gespielt haben, bereits in dieser Stunde vereinzelt Ideen für Regelveränderungen geäußert werden – ganz anders als bei klassischen Sportspielen, bei denen sich unsere Schülerinnen und Schüler zumeist schwer tun, die bekannten Regeln zu verändern.

Der mögliche Kompetenzzuwachs wird in der letzten Stunde im Spiel überprüft



Im abschließenden Unterrichtsgespräch wird der Fokus auf den Bereich „Organisatorische Regeln“ im Kompetenzraster gelenkt und nach dem bereits bekannten Muster (Indikatoren im Plenum ableiten, Selbsteinschätzung markieren und erklären) verfahren.

4. Doppelstunde

Die Impulse aus der Vorgängerstunde, die Regeln des Spiels zu verändern, bieten einen geeigneten Anknüpfungspunkt für die vierte Doppelstunde, in der die Teams einen Jokerspieler möglichst gewinnbringend einsetzen sollen. Zunächst überlegen die Teams, mit welcher Sonderregel sie ihre Siegchancen besonders verbessern können. Dann wird in den Teams reflektiert, welche Fähigkeiten der Joker, für den diese Sonderregel gelten soll, mitbringen muss, um erfolgreich zu sein.

Jedes Team wählt dann auf Grundlage des erstellten Fähigkeitsprofils einen Joker und es wird gespielt. Meistens entscheiden sich die Teams für unterschiedliche Jokerregeln, sodass im Anschluss an die Spielphase die Auswahl der Regeln und die Besetzung der Jokerrolle reflektiert werden muss. Unterschiedliche Jokerregeln haben bei uns immer zur deutlichen Überlegenheit eines Teams geführt, bei gleicher Regel und unterschiedlichen Fähigkeiten der Joker ist der Unterschied meistens geringer, aber noch sichtbar.

In dieser Unterrichtseinheit rücken die einzelnen Jokerspieler mit ihren individuellen Stärken und Schwächen natürlich stark in den Fokus der Klasse, sodass hier besonders auf ein angemessenes Gesprächsklima geachtet werden muss. Unserer Erfahrung nach funktioniert das aber mit einer Klasse der Sekundarstufe II bei entsprechender Vorbereitung gut.

Am Ende der Unterrichtseinheit erfolgt wieder eine Reflexion und Selbsteinschätzung mithilfe des Kompetenzbereichs „Sozialverhalten“ nach dem bekannten Muster.

5. Doppelstunde

In der fünften Unterrichtseinheit werden neue Regeln für alle Spieler nach den Vorschlägen der Schülerinnen und Schüler erprobt und dahingehend reflektiert, was in unseren Augen „gute Regeln“ eigentlich ausmacht und wann uns ein Spiel Spaß macht. Beispielsweise schlagen die Schülerinnen und Schüler immer wieder Regeln

vor, die dazu führen, dass ein Punktgewinn sehr leicht wird und somit sehr viele Punkte fallen. In der Folge wird das Spiel langweilig und die Schülerinnen und Schüler werfen die Regel wieder.

Am Ende der Doppelstunde werden die „guten Regeln“ und die Originalregeln, die beibehalten werden, auf einem Plakat festgehalten. Zum letzten mal findet eine gemeinsame Reflexion mithilfe des Kompetenzrasters zum Bereich „Spielregeln“ statt. In der letzten Unterrichtseinheit wird dann nach diesen Regeln ein Wettkampfspiel durchgeführt.

6. Doppelstunde

Die Lehrkraft nutzt das Kompetenzraster mit Hinweisen zur Gewichtung der Bereiche (Bewertungsraster), welches später auch zur Bewertung herangezogen wird. Sie druckt für jede Schülerin und jeden Schüler ein Exemplar aus und markiert in bzw. nach jeder Stunde das Kompetenzniveau im fokussierten Bereich. In der letzten Doppelstunde beobachtet die Lehrkraft dann noch einmal jede Schülerin und jeden Schüler im Wettkampfspiel, überprüft die Einschätzung der bisherigen Stunden und markiert einen eventuellen Kompetenzzuwachs. Da die Schülerinnen und Schüler in diesem Unterrichtsvorhaben wenige Möglichkeiten haben, ihre Kompetenzentwicklung durch selbst gewählte Schwerpunkte selbst zu steuern, bekommen sie das Bewertungsraster in diese Unterrichtsvorhaben erst am Ende vor der letzten „Spiel-Stunde“, um zu Hause einzeln eine aktuelle Selbsteinschätzung zu formulieren.

Das ausgefüllte Kompetenzraster aus den Einzelstunden und das markierte Bewertungsraster werden dann zum Feedback- und Benotungsgespräch mitgebracht. Wenn wir damit beginnen, die Kompetenz- und Bewertungsraster im Sportunterricht einzusetzen, führen wir während der Unterrichtsreihe bereits mehrere Feedbackgespräche auf Grundlage der Selbsteinschätzung mithilfe der Kompetenzraster, in denen es noch nicht um Bewertung und Noten geht. Hier ist es immer wieder wichtig, dass über konkrete Unterrichtssituationen als Indikator gesprochen wird. Erfahrungsgemäß sind Schülerinnen und Schüler zwar oft schnell mit einer intuitiven Selbsteinschätzung – diese an konkreten Indikatoren zu explizieren, fällt ihnen aber häufig schwer.

Fazit: Vorteile nutzen!

Die Entwicklung und Einführung von Kompetenzrastern im Sportunterricht ist zunächst aufwendig und auch mühsam. Nicht nur einige Sportkolleginnen und -kollegen scheuen derart aufwändige Verfahren der Leistungsrückmeldung und Benotung. Auch Schülerinnen und Schülern sehen die Notwendigkeit solcher aufwendiger Verfahren zu Beginn der Einführung häufig nicht – zumal sie in ihrer bisherigen Schullaufbahn nach wie vor im Sportunterricht meist überdurchschnittlich gute Noten bekommen haben.

Aber die Mühe lohnt sich in unseren Augen aus mehreren Gründen ganz eindeutig: Kompetenzraster schaffen Transparenz und ermöglichen ein konkretes indikatorenbezogenes Feedback, welches Schülerinnen und Schülern hilft, ihren Lernprozess zielgerichtet zu steuern. Zudem hilft es uns Lehrkräften, den individuellen Lern- und Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler zu diagnostizieren und individualisiert zu unterstützen. Hinzu kommt ein weiterer Faktor, der zwar nicht primär pädagogisch relevant, aber für den Schulalltag durchaus von Bedeutung ist: Kompetenzraster können zur Legitimation von Sportnoten herangezogen werden. Der Aufwand lohnt sich also in vielerlei Hinsicht!

Anmerkungen

¹ Sowohl das Kompetenzraster als auch alle damit verbundenen Überlegungen zur Benotung (Gewichtung usw.) wurden gemeinsam mit meiner Kollegin Hanna Gründel, ebenfalls Studienrätin am Joseph-DuMont Berufskolleg in Köln, entwickelt.

² Denkbar ist hier aber auch zum Beispiel eine Gliederung nach pädagogischen Perspektiven – sofern der jeweilige Lehrplan das hergibt.

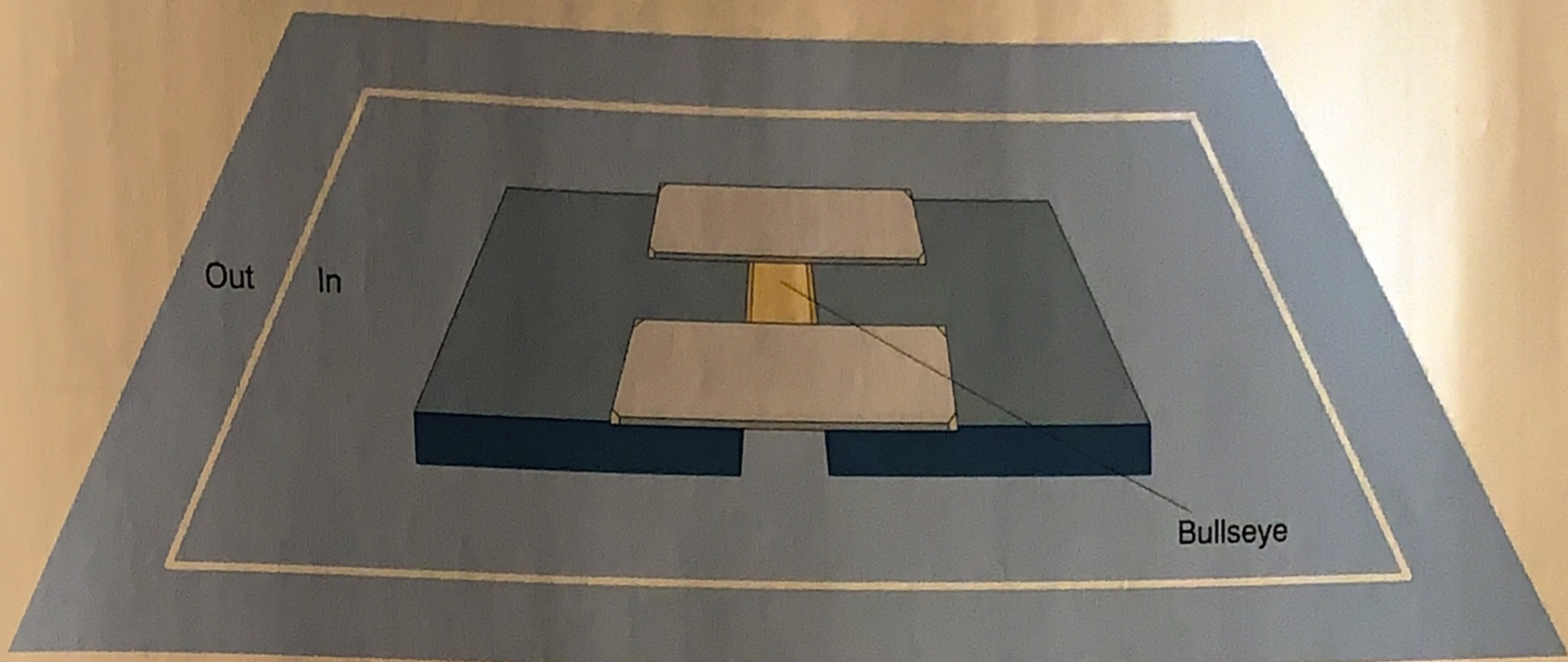
³ „Individuelle Verbesserung“ ist kein Kompetenzbereich im eigentlichen Sinne, wir sind nur auch hier bei der Terminologie des MEISTER-Modells geblieben, weil sich dieses in unserer Sportunterrichtspraxis der letzten Jahre bewährt hat. Als Kompetenzbereich formuliert ließe sich hier beispielsweise der Begriff „Üben“ verwenden.

⁴ Informationen zu Torchball und zur Bestellung der Handreichung finden Sie unter <https://www.itps.uni-wuppertal.de/home/kleine/projekt-torchball.html>

⁵ Die Formulierung im Kompetenzraster dazu lautet „Ich habe im Spiel immer einen guten Überblick über Mitspieler und Gegenspieler und erkenne die richtige Position/die richtigen Laufwege, um selbst Punkte zu erzielen bzw. gegnerische Punkte zu verhindern.“ (Stufe 4)

Anne-Christin Roth ist abgeordnete Studienrätin im Hochschuldienst am Institut für Sport und Sportwissenschaft der TU Dortmund.

Torchball-Regeln



Grundregeln:

Passen: Die Flame darf ausschließlich mit der Torch gespielt werden.

Schrittregel: Der ballführende Spieler darf mit der Flame in der Torch nicht laufen, nur ein Sternschritt ist erlaubt.

Punktgewinn: Ein Punktgewinn wird erzielt, indem aus dem In ein Pass von einem Mitspieler direkt (ohne vorherige Bodenberührung) im Out gefangen wird (kompletter Pass), dann darf ein Zielwurf auf das Goal erfolgen.

1 Punkt: Flame landet im Goal

3 Punkte: Flame landet im Bullseye

Weiterführende Regeln:

Flugkurve beim Zielwurf: Der Zielwurf muss ein Bogenwurf sein.

Doppelpass: Dem Zielwurf darf kein Doppelpass vorausgehen.

Verteidigung des Goals: Das Goal darf nicht betreten werden, eine Berührung der Matten von außen ist erlaubt.

Ergänzende Regeln:

Körpereinsatz und „Wegschlagen“: Das Wegschlagen der Flame mit der Torch ist erlaubt. Der ballführende Spieler darf vom gegnerischen Team nicht berührt werden, weder der Körper, noch die Torch.

