

Tabelle 1

Statistiken der SPIT-Items die Entwicklungsstichprobe ( $n_1 = 400$ , Pool mit 77 Items) und die Validierungsstichprobe ( $n_2 = 843$ ; Pool mit 69 Items)

Item-Nummer und -Text	Entwicklungsstichprobe					Validierungsstichprobe
	<i>M</i>	<i>SD</i>	Schiefe	Kurtosis	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r</i> <sub>it</sub> )	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r</i> <sub>it</sub> )
Item-Stamm: „Wenn ich eine Sportart ausübe, möchte ich ...“						
<b>Aggressivität</b>						
11. einen Gegner verdrängen müssen	2.69	0.92	-0.17	-0.82	.63	.64
31. angreifen können	2.92	1.00	-0.53	-0.81	.74	.70
49. körperlich aggressiv sein können	2.70	1.03	-0.22	-1.11	.70	.65
93. mich verteidigen müssen	2.71	0.94	-0.21	-0.87	.60	.59
108. auch mal Schläge austeilen	2.31	1.16	0.25	-1.40	.63	.49
151. <sup>†</sup> dass es auch mal etwas gröber zu- und hergeht	2.82	1.01	-0.40	-0.96	.70	
<b>Abenteuer</b>						
27. es immer wieder mit ganz neuen Situationen zu tun bekommen	3.07	0.76	-0.39	-0.47	.28	.38
34. auch mal in Situationen geraten, in denen man seine Angst überwinden muss	2.99	0.88	-0.54	-0.46	.67	.72
43. meinen Mut testen	2.89	0.90	-0.37	-0.72	.66	.70
58. <sup>†</sup> in Situationen geraten, in denen auch mal ein Schaden entstehen könnte	2.55	0.96	0.04	-0.99	.51	
94. auch mal eine sehr gefährliche Situation erleben	2.66	1.03	-0.15	-1.14	.72	.58
<b>Natur</b>						
45. wenn möglich an der frischen Luft sein	3.25	0.79	-0.84	0.10	.45	.41
59. <sup>a</sup> in einem Gebäude sein	2.29	0.87	0.09	-0.76	-.41	-.21
90. <sup>b</sup> dass auch Leute gut mitmachen können, die nicht gerne in der Natur sind	2.56	0.97	-0.08	-0.97	-.15	.16
141. in der Natur sein	2.87	0.91	-0.30	-0.83	.56	.49

Item-Nummer und -Text	Entwicklungsstichprobe					Validierungsstichprobe
	<i>M</i>	<i>SD</i>	Schiefe	Kurtosis	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r<sub>it</sub></i> )	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r<sub>it</sub></i> )
Item-Stamm: „Wenn ich eine Sportart ausübe, möchte ich ...“						
<b>Intellekt</b>						
10. Köpfchen brauchen	2.88	0.82	-0.41	-0.31	.51	.49
33.† auch mal Theorie büffeln	1.85	0.91	0.76	-0.45	.63	
37. Dinge ganz genau durchdenken	2.44	0.82	0.12	-0.50	.58	.63
70. auch mal etwas auswendig lernen (z.B. Spielregeln, Routen, Vorschriften)	2.22	0.97	0.21	-1.03	.61	.60
96.† vorausdenken, was kommen könnte	2.83	0.83	-0.41	-0.30	.52	
102. auch mal etwas im Kopf berechnen müssen	1.99	0.92	0.59	-0.55	.57	.55
106. verschiedene Techniken, Strategien oder Taktiken lernen	3.08	0.88	-0.76	-0.10	.50	.60
110. immer wieder neue Zusammenhänge verstehen	2.56	0.81	-0.20	-0.45	.58	.54
129. immer wieder verschiedene Situationen genau studieren	2.42	0.82	0.07	-0.54	.62	.61
<b>Ästhetik</b>						
87. eine Show vorbereiten	2.12	1.03	0.49	-0.92	.62	.67
121. mit Bewegungen ein Musikstück interpretieren	2.23	1.12	0.33	-1.29	.74	.75
117. elegante Bewegungen ausführen	2.39	1.02	0.09	-1.12	.61	.54
148. wie ein Tänzer oder eine Tänzerin auftreten	1.94	1.10	0.77	-0.83	.79	.76
<b>Gemeinschaft</b>						
66. in einem festen Team sein	3.06	0.89	-0.58	-0.56	.23	.16
73. mit anderen zusammenarbeiten	3.30	0.72	-0.84	0.46	.78	.72
89. für den Zusammenhalt einer Gruppe sorgen	2.98	0.87	-0.59	-0.28	.72	.68
99. mit anderen zusammen sein	3.40	0.73	-1.13	1.02	.75	.66
116. Teamgeist erleben	3.38	0.80	-1.18	0.78	.82	.76
127. ein Gruppenziel verfolgen	3.06	0.87	-0.68	-0.24	.79	.76

Item-Nummer und -Text	Entwicklungsstichprobe					Validierungsstichprobe
	<i>M</i>	<i>SD</i>	Schiefe	Kurtosis	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r<sub>it</sub></i> )	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r<sub>it</sub></i> )
Item-Stamm: „Wenn ich eine Sportart ausübe, möchte ich ...“						
<b>Wettkampf</b>						
25. meine Leistung mit anderen vergleichen können	2.72	0.88	-0.28	-0.60	.67	.67
50. dass dabei ein Wettkampf im Vordergrund steht	2.43	1.02	0.13	-1.09	.60	.59
72.† einen Kampfrichter, Punkrichter oder Schiedsrichter haben	2.73	1.02	-0.23	-1.09	.52	
128. dass ich mich beim Training mit anderen vergleichen kann	2.83	0.91	-0.39	-0.66	.73	.67
136. die Möglichkeit haben, zu gewinnen	3.21	0.93	-0.97	-0.05	.66	.59
145. immer genau wissen, wie gut meine Leistung ist	2.81	0.87	-0.29	-0.61	.53	.57
155. mein Können mit einem Gegner vergleichen	2.81	0.94	-0.38	-0.75	.74	.72
<b>Spontaneität</b>						
54. in kürzester Zeit aus vielen Handlungsmöglichkeiten auswählen müssen	2.56	0.82	0.07	-0.57	.49	.47
69. verschiedene Tricks ausprobieren können	3.26	0.77	-0.81	0.15	.58	.53
71. immer wieder spontan neue Handlungen ausprobieren können	2.96	0.76	-0.36	-0.25	.45	.60
75. Überraschungseffekte einsetzen	3.04	0.82	-0.46	-0.48	.58	.56
100. dass es wichtig ist, sehr schnell Entscheidungen zu treffen	2.82	0.84	-0.22	-0.63	.60	.51
137. dass es wichtig ist, spontan zu handeln	2.96	0.77	-0.30	-0.43	.56	.59
<b>Ausdauer</b>						
20. bis an die Grenzen meiner Ausdauer gehen	2.91	0.90	-0.41	-0.67	.73	.77
24. etwas tun, bei dem man so richtig außer Atem kommt	2.86	0.91	-0.32	-0.76	.73	.70
29. über eine längere Zeit eine hohe körperliche Leistung erbringen	2.96	0.85	-0.48	-0.41	.69	.69
64. körperliche Ausdauer trainieren	3.25	0.82	-0.92	0.26	.62	.65
125. meinen Kreislauf auf Hochtouren bringen	2.95	0.85	-0.39	-0.59	.52	.49
149.† mich so richtig auspowern	3.27	0.84	-1.08	0.56	.61	
<b>(Bewegungs-)Schnelligkeit</b>						
15. dass auch etwas langsamere Leute gut mitmachen können	2.53	0.90	0.01	-0.77	.51	.51
78. <sup>a</sup> lieber langsame als schnelle Bewegungen ausführen	2.08	0.87	0.47	-0.47	.62	.70
91. etwas machen, bei dem schnelle Bewegungen wichtig sind	2.85	0.81	-0.25	-0.54	-.51	-.71
114.† eine schnelle Beschleunigung trainieren	2.73	0.90	-0.13	-0.83	-.25	
134. <sup>b</sup> dass es nicht so auf die Geschwindigkeit der Bewegungen ankommt	2.28	0.85	0.18	-0.60	.46	.51
146. <sup>a</sup> etwas eher Langsames machen	1.94	0.81	0.59	-0.16	.63	.70

Item-Nummer und -Text	Entwicklungsstichprobe					Validierungsstichprobe
	<i>M</i>	<i>SD</i>	Schiefe	Kurtosis	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r<sub>it</sub></i> )	<i>Trennschärfe</i> ( <i>r<sub>it</sub></i> )
Item-Stamm: „Wenn ich eine Sportart ausübe, möchte ich ...“						
<b>Koordination</b>						
23. dass ich z.B. die Arme oder Beine total beherrschen muss	2.99	0.80	-0.45	-0.29	.57	.54
57. dass man viele verschiedene Bewegungen ausführen muss	2.95	0.80	-0.50	-0.11	.58	.54
86. dass man von einer Bewegung schnell auf eine andere wechseln muss	2.84	0.83	-0.32	-0.46	.62	.59
88. <sup>†</sup> dass man die Bewegungen ganz genau ausführen muss	2.52	0.91	0.04	-0.80	.56	
101. dass man verschiedene Bewegungen miteinander verbinden muss	2.90	0.81	-0.37	-0.38	.60	.56
142. dass man den ganzen Körper gut beherrschen muss	3.13	0.76	-0.67	0.28	.63	.60
<b>Kraft</b>						
1. mit schweren Gewichten umgehen	1.99	0.85	0.54	-0.36	.56	.55
38. Dinge mit möglichst viel Kraft bewegen	2.54	0.88	0.05	-0.74	.77	.77
65. innerhalb kürzester Zeit meine volle Kraft einsetzen	2.84	0.92	-0.30	-0.82	.55	.58
133. mich mit großem Krafteinsatz bewegen müssen	2.60	0.85	0.05	-0.69	.71	.59
144. <sup>b</sup> dass es nicht so auf die Kraft ankommt	2.44	0.89	0.00	-0.76	-.57	-.48
<b>Fitness</b>						
12. eine gute Figur bekommen	3.28	0.79	-0.88	0.12	.61	.61
48. meinen Körper formen	3.15	0.82	-0.62	-0.39	.61	.57
111. viele Kalorien verbrauchen	3.07	0.92	-0.73	-0.35	.68	.66
118. mein Gewicht reduzieren	2.82	1.04	-0.34	-1.11	.65	.59
120. etwas für mein Wohlbefinden tun	3.31	0.71	-0.90	0.85	.55	.58
124. etwas für meine Gesundheit tun	3.47	0.66	-1.12	1.11	.61	.62
159. mich einfach etwas mehr bewegen, als ich es bis jetzt tue	3.04	0.89	-0.62	-0.41	.51	.51

*Anmerkung.* Vorgegeben ist eine vierstufige Antwortskala, deren Stufen verbal verankert sind als *trifft überhaupt nicht zu* (1), *trifft eher nicht zu* (2), *trifft eher zu* (3) und *trifft ganz genau zu* (4).

<sup>a</sup> Negative Item-Polung. <sup>b</sup> Negierende Item-Formulierung. <sup>†</sup> Item, das aufgrund der Ergebnisse der Faktorenanalyse mit der Entwicklungsstichprobe (Doppel- oder Mehrfachladung) im weiteren Prozess der Testentwicklung nicht mehr berücksichtigt wurde.