

Kämpfen: Kämpfen (Niveau A)

Bei diesem Test führen die Schülerinnen und Schüler Zweikampfspiele regelkonform durch. Sie kämpfen spielerisch und kultiviert und halten sich an Regeln und Rituale.

Die Spielregeln beim Kämpfen lückenlos aufzählen und beim Kampfspiel den «Storch» einhalten können.

Storch: Spiel 1:1, Wer kann den andern von einem Mattenfeld (zwei Matten) befördern?

Ausgangslage: Auf einem Bein hüpfen, den andern Fuss mit einer Hand halten.

Regeln: Berührungen nur an Armen und Schultern. Wer mit dem anderen Bein absteht oder vom Mattenfeld befördert wird, hat einen Teilkampf verloren. Best of Five.



[Kämpfen \(Niveau A\)](#) (pdf)

[Kämpfen \(Niveau A\): Beurteilungsbogen](#) (xls)

Allgemeine Hinweise

Kompetenzen werden durch die Angabe von drei Niveaus gemessen. Dabei kann Niveau A von fast allen, Niveau B vom Durchschnitt und Niveau C von den besten Schülerinnen und Schülern erreicht werden.

Die Testübungen können auch als Standortbestimmung zu Beginn des Lernprozesses eingesetzt werden. Darauf aufbauend wird mit den Schülerinnen und Schülern eine gemeinsame Zielvereinbarung erarbeitet: Was wird wann und wie bearbeitet und angestrebt?

Die Fremdbeurteilung einer Kompetenz durch die Lehrperson soll möglichst oft mit einer Selbstbeurteilung der Schülerinnen und Schüler ergänzt werden. Dadurch werden die Reflexionsfähigkeit und die Übernahme von Selbstverantwortung gefördert.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO