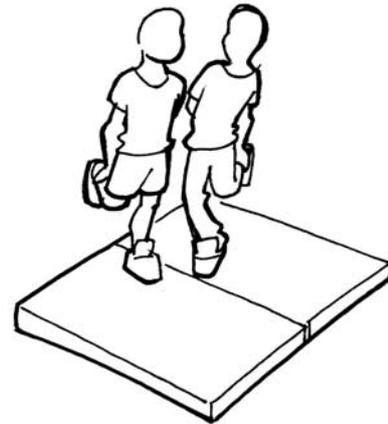




Stufe	7. - 9. Schuljahr
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Kämpfen
Kompetenz	Spielerisches und kultiviertes Kämpfen unter Einhaltung der vereinbarten Regeln und Ritualen durchführen können
Niveau A	Ich führe Zweikampfspiele regelkonform durch.



Kämpfen (A)

Aufgabe und Durchführung

Die Spielregeln beim Kämpfen lückenlos aufzählen und beim Kampfspiel „Storch“ einhalten können.

Storch:

Spiel 1:1, Wer kann den andern von einem Mattenfeld (2 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.

Bewertung/ Anforderung

Damit der Test als erfüllt gilt, müssen folgende Punkte erfüllt sein:

Die Spielregeln müssen lückenlos aufgezählt werden. Ein klarer Anfang und ein klares Ende sind durch ein entsprechendes Ritual sichtbar, die Regeln werden beim Spiel eingehalten.

Beobachtungspunkte

Spielregeln beim Kämpfen:

- Klarer Anfang und klares Ende durch entsprechende Rituale
- Keine Schläge
- Kein Reissen an den Haaren
- Kein Kneifen, Kratzen, Beissen und Würgen
- Kein „Hebel“ und Verdrehen der Extremitäten
- Nicht ins Gesicht greifen

Regeln beim „Storch“

- Ritual
- Berührungen nur an Armen und Schulter
- Keine Schläge
- Nicht ins Gesicht greifen

Anweisung für die Schüler/-innen

«Zähle die Spielregeln beim Kämpfen lückenlos auf, wähle einen Partner aus und führe gegen ihn das Kampfspiel „Storch“ durch. Dabei ist es wichtig, dass beide sich an die Regeln halten.»

Aufbau

6 Mattenfelder à 2 Matten in einer Hallenhälfte aufstellen

Material

12 Matten

Quelle

Eidgenössische Sportkommission (Hrsg.). (1997). *Lehrmittel Sporterziehung Band 4, 4.-6. Schuljahr*. Bern: EDMZ. Bro 3, S. 23.

Eidgenössische Sportkommission (Hrsg.). (1997). *Lehrmittel Sporterziehung Band 5, 6.-9. Schuljahr*. Bern: EDMZ. Bro 3, S. 22.

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit 2 min für die mündliche Aufzählung der Regeln, Kampf beobachten ca. 2 min

Organisation 6 Paare sind am Kämpfen, die Lehrperson prüft Paar um Paar. In der andern Hallenhälfte wird gespielt.

Testpersonen 2 Schüler/-innen

Probleme -