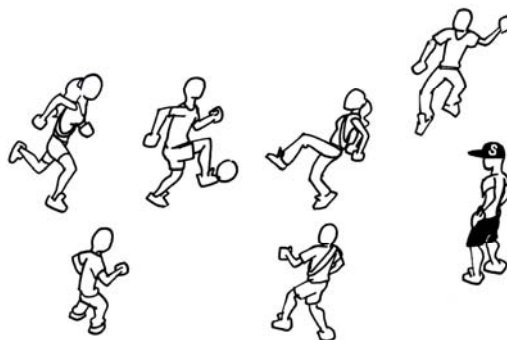




Stufe	7. - 9. Schuljahr
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Spielregeln
Kompetenz	Regeln kennen und anwenden können
Niveau C	Ich kann mehrere Sportspiele als Schiedsrichter leiten.



Spielregeln (C)

Aufgabe und Durchführung

Während 10 bis 15 Min. ein Spiel als Schiedsrichter leiten und das Ergebnis korrekt mitzählen.

Bewertung/ Anforderung

Der Test ist erfüllt, wenn der Schüler mit seinen „Pfeifen“ das Spiel jederzeit unterbrechen kann, wenn er immer die Spielrichtung für die Fortsetzung des Spieles anzeigt, wenn er 50% aller Entscheide auch kommentieren kann und wenn das Spiel ohne Ausschreitungen über die Bühne geht.

Beobachtungspunkte

- Kann der/die Schüler/-in das Spiel jederzeit unterbrechen.
- Gibt der/die Schüler/-in nach einem Unterbruch die Spielrichtung an.
- Sind die Hälfte der Entscheide auch kommentiert (mit den offiziellen Zeichen oder verbal) z.B. Doppelfang, zu viele Schritte, geklammert etc.
- Stimmt das Spielergebnis

Anweisung für die Schüler/-innen

«Leite eine Spiel-Sequenz von 10 -15 Minuten. Unterbreche das Spiel sofort, wenn du etwas Unkorrektes entdeckst. Zeige immer mit einem Arm, in welche Richtung das Spiel nach einem Unterbruch läuft. Kommentiere deinen Entscheid mit Gesten oder verbal, wenn du sicher bist. Die Verantwortung für die Ergebniserfassung liegt bei dir.»

Aufbau

-

Material

Pfeife

Quelle

Eidgenössische Sportkommission (Hrsg.). (1997). *Lehrmittel Sporterziehung Band 5, 6.-9. Schuljahr*. Bern: EDMZ. Bro 5, S. 58.

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	15 Minuten pro Spielleiterkandidaten
Organisation	Anstelle der Lehrperson übernimmt ein „Spielleiterkandidat“ die Aufgabe der Spielleitung
Testpersonen	Einzelne, besonders ausgewiesene Schüler/innen
Probleme	Nicht alle Schüler/innen kommen mit dem „Rollenmix“ Spielleiter, Kollege und Schüler zurecht.