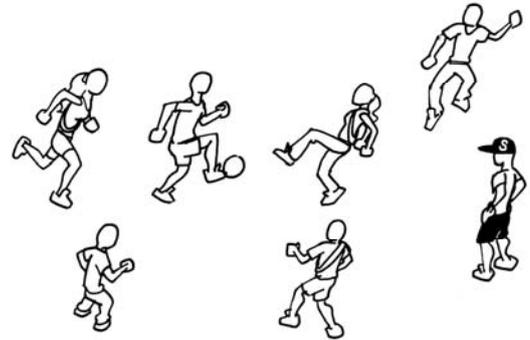




|               |   |
|---------------|---|
| Stufe         | 10. bis 12. Schuljahr Berufsschule  |
| Dimension     | Sachkompetenz   |
| Teildimension | Spielregeln   |
| Kompetenz     | Sich an gemeinsam vereinbarte Spielregeln halten können   |
| Niveau C      | Ich setze mich dafür ein, dass sich alle in der Klasse an die Spielregeln halten. Ich kann ein Sportspiel leiten. |



## Spielregeln (C)

### Aufgabe und Durchführung

Die/Der Lernende kann ein Sportspiel (Fuss-, Basket-, Volley- oder Handball, Unihockey) während 10 Min. als Schiedsrichter leiten.

### Bewertung/ Anforderung

Die Testperson setzt sich als Schiedsrichter durch und wird von den Mitspielern/ -innen akzeptiert. Der Test ist bestanden, wenn die folgenden Beobachtungspunkte erfüllt werden:

### Beobachtungspunkte



- Der Schiedsrichter kennt die Regeln des Spiels.
- Die Entscheide des Schiedsrichters sind richtig und nachvollziehbar (nicht mehr als 1 klarer Fehlentscheid. Wichtig: Auch ein Nichtpfeifen bei Regelverstössen gilt als Fehlentscheid).
- Der Schiedsrichter kann jeden seiner Entscheide begründen und sich durchsetzen.
- Die Spielleitung erfolgt zögerlich und inkonsequent.
- Bei klaren Regelverstössen pfeift der Schiedsrichter nicht.

### Anweisung für die Lernenden

«Leiten Sie als Schiedsrichter in einer der oben genannten Sportarten ein Sportspiel während 10 Minuten. Achten Sie auf die Einhaltung der Regeln und führen Sie das Spiel klar und konsequent.»

### Aufbau

-

### Material

Pfeife, Spielgerät

### Quelle

-

### Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit 10 Min. für die Leitung des Spiels und 5 Minuten für die Auswertung

Organisation -

Testpersonen 1 Testperson

Probleme Testsequenz für eine Person dauert lange. Damit alle Lernenden die Möglichkeit zur Spielleitung bekommen, ist ein längerer Zeithorizont nötig. Eventuelle Fehlentscheide führen zu Konflikten. Gruppendynamik und Rolle in der Gruppe könnten das Testresultat verfälschen.