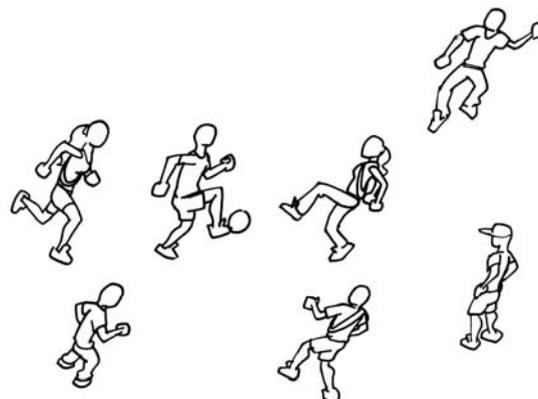




Stufe	10. - 12. Schuljahr Gymnasium
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Spielregeln
Kompetenz	Regeln kennen und anwenden können
Niveau A	Ich kenne wichtige Regeln der Sportspiele und kann die Einhaltung einzelner im Spiel sicherstellen.



Spielregeln (A)

Aufgabe und Durchführung

Ein Lernender ist während einem Sportspiel als "Assistent" des Spielleiters im Einsatz und für die Einhaltung einer bestimmten Regel zuständig. Seine Entscheide kann er jeweils auf Grundlage des Reglements begründen. (z.B. Fouls, Linienrichter, Abseitsstellungen, Netzrichter, Schrittfehler etc.)

Bewertung/ Anforderung

Der Test ist erfüllt, wenn die folgenden Beobachtungspunkte zutreffen.

Beobachtungspunkte

- Regelverstösse werden erkannt.
- Das Spiel wird bei einem Verstoss unterbrochen.
- Der Verstoss kann gemäss Reglement begründet werden.

Anweisung für die Lernenden

«Während dem Sportspiel bist du als "Assistent" des Spielleiters im Einsatz und achtest auf die Einhaltung der Regeln "xy". Sobald du einen Regelverstoss erkennst, unterbrichst du das Spiel und begründest deinen Entscheid gemäss Spielreglement.»

Aufbau

-

Material

Pfeife

Quelle

-

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	15 Min. pro Spielleiterkandidaten, weitere 5 Min. für die Auswertung
Organisation	Die Lehrperson leitet das Spiel, ein Lernender ist als "Assistent" im Einsatz.
Testpersonen	1 Lernender
Probleme	Nicht alle Lernenden kommen mit dem „Rollenmix“ Spielleiter, Kollege und Lernender zurecht. Diese Testform braucht sehr viel Zeit. → auf Semester oder Jahr verteilen