



Idee der Woche

Setting: Pointfighting

Alter: alle Altersstufen

Kompetenzen: Kenntnisse

Funktion: Kampfprinzipien verstehen

Ausweichen nach hinten

Vorteil: schnell

Nachteil: Kampfzone endet irgendwann

Ausweichen zur Seite

Vorteil: bessere Ausnutzung der Kampffläche

Nachteil: langsamer als nach hinten

Ausweichen nach unten

Vorteil: Konter möglich

Nachteil: man bleibt in Reichweite des Gegners

Die Items hängen als Plakat während der Stunde an der Wand.
Die SuS formulieren in Kampfpausen weitere Vor- und Nachteile. Sie setzen die Ausweichprinzipien um.

www.iqsh.de