

Anhang: Turnierplan (Beispiele für Turnierformen)

Japanisches Turnier:

KO-System in der ganzen Gruppe oder Kleingruppen.

Die Kinder sitzen der Größe nach sortiert in einer Reihe. Gekämpft wird vom Kleinsten/Leichtesten zum Größten/Schwersten. Der Sieger bleibt im Wettbewerb. Evtl. können dann die Sieger der Gruppen gegeneinander kämpfen.

Gruppen-/Pool-/Gewichtsklassen-Turnier

Maximal 5 SuS finden sich zusammen und kämpfen im Poolsystem (Jeder gegen Jeden). Bei 30 SuS max. 6 Pools, die parallel gekämpft werden. Eine Tabelle sieht dann wie folgt aus:

Kämpfe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Punkte	Platz
Schüler	1-2	3-4	1-5	2-3	1-4	2-5	1-3	4-5	2-4	3-5		
1	3		1		3		1				8	1
2	0			2		2			3		7	2
3		2		1			2			1	6	3
4		1			0			1	0		2	5
5			2			1		0		2	5	4

Anmerkung: Die SuS werden durchnummeriert. Bei SuS in der 1. Klasse muss evtl. wegen weniger schriftlich-mathematischer Voraussetzungen anders organisiert werden.

Sumoturnier:

Es geht darum, den Partner aus der Mattenfläche herauszuschieben, oder zu ziehen. Dafür gibt es 1 Punkt. Schafft man es den Partner dazu zu bringen, den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen zu berühren, gibt es 2 Punkte. Gelingt es, den Partner so zu Fall zu bringen, dass er mit der Seite oder dem Rücken den Boden berührt, gibt es 3 Punkte. Bei 3 Punkten hat man gewonnen.

Kaiserturnier:

Alle SuS kämpfen an festen Stationen (z.B. im Halbkreis angeordnet). Der Gewinner rutscht einen Platz nach „oben“, der Verlierer geht einen Platz nach „unten“ im Halbkreis. Dadurch entstehen immer neue Paarungen, wobei sich die Stärkeren in der oberen Hälfte und die Schwächeren in der unteren Hälfte sortieren. Die Gewinner an der oberen Position und die Verlierer an der unteren Position verbleiben dort. Nach einer festgelegten Rundenzahl (z.B. 10-15 Runden) steht das Finale zwischen den beiden auf der obersten Position fest und wird vor allen ausgekämpft. (Je nach Wettkampfinhalt muss das Ziel und der Umfang einer Runde definiert werden!)

Weitere Varianten möglich!

Hinweis: Die inaktiven Kämpfer sind automatisch Kampfrichter in ihren Gruppen und tragen auch die Ergebnisse ein.