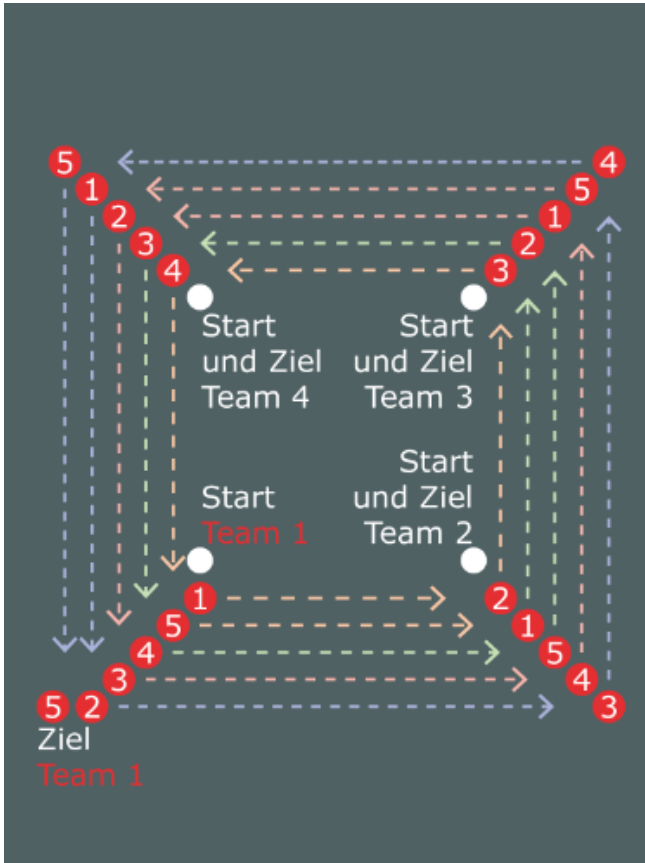


Spielform «Dopingregeln»



Zeit

10 Minuten

Material

Pro Teilnehmer eine gefaltete Zeitungsseite, 4 Malstäbe, 5 mal 4 verschiedenfarbige Bändeli, Klebstreifen

Aktion

Vier 5er-Teams haben je eine viereckige Laufstrecke (Seitenlänge ca. 20 m), rennend zurückzulegen. Dabei darf eine halbierte, gefaltete Zeitungsseite, die man sich auf die Brust legt, während des Rennens nicht hinunterfallen. Vor dem Start und beim Warten darf die Zeitung gehalten werden. Jedes Team startet von einer anderen Ecke des Vierecks aus, wobei beim Startläufer auch ein Schlussläufer steht. Das Team, bei dem alle 5 Läufer zuerst wieder auf ihrem Startplatz sind, hat gewonnen

Ohne dass die anderen Teams dies bemerken, wird ein Team «gedopt»: Die Mitglieder erhalten vor dem Wettkampf eine Zeitungsseite mit einem gefalteten Klebestreifen auf der Rückseite, der die Zeitung unsichtbar am T-Shirt festhält. Die Läufer dieses Teams können unverkrampfter rennen und gewinnen die Americanine höchstwahrscheinlich.

Hinweis: Es empfiehlt sich, die Americanine-Staffel zuerst vorzuführen und erst anschliessend mit allen Teams zuerst ohne Zeitung und erst zuletzt wie oben beschrieben durchzuführen. Je nach Teilnehmerzahl ist auch eine andere Teamgrösse und Streckenaufteilung möglich (z.B. drei 4er-Teams, Laufstrecke ist ein Dreieck usw.).

Lebenskompetenz fördern: Kritisches Denken

Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)

- Hat jemand den Betrug bemerkt?
- Kann sich das Team über den Sieg freuen?

Schritt 2 – Beurteilen (Besprechung)

- Warum war der Betrug gegenüber den anderen Teilnehmern nicht korrekt?
- Was ist ein fairer Wettkampf?
- Was bewirkt ein unfairer Wettkampf bei den Teilnehmenden?
- Wer von euch fand es frustrierend, dass ein Team gedopt war?
- Warum ist die Verletzung von Dopingregeln kein Kavaliersdelikt?

Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)

- Wie könnt ihr in einem Wettkampf faire Bedingungen für alle herstellen?
- Angenommen, euer Trainer bietet euch vor dem Wettkampf zwei Energydrinks. Wie würdet ihr reagieren?

Schritt 4 – Begleiten (Anwendung)

- Beobachte als Leiter, ob sich der Umgang mit Regelverstössen im Alltag bewährt. Wenn nicht, sprich Jugendlichen nochmals darauf an.

Schritt 5 – Zurück zu Schritt 1





Lebenskompetenzen, die mit dieser Spielform gefördert werden:

Weitere Informationen unter <https://www.coolandclean.ch>