

Spielform «Führung und Fairplay»

Zeit

10 Minuten

Material

Pro Spieler ein Bündeli (evtl. Überzug, Schnur), Markierungshüte (Spielfeldbegrenzung, Markieren der «Burg»)

Aktion

Ein Feld von ungefähr 20 x 20 m abstecken, 3 bis 5 Teams bilden: Alle erhalten ein Bündeli, das sie am Gesäss so in die Hosen stecken, dass es noch ca. 30 cm herausschaut. Es gewinnt das Team, das bei den anderen Teams möglichst viele Bündeli schnappt. Jedes Team hat eine «Burg» (eine mit Hütchen markierte Fläche von 3 x 3 m), in der Verfolgte Schutz finden und wo die Gegenspieler nicht eindringen dürfen. Wer sein Bündeli verloren hat, wartet in der Burg. Spieler, die ein Bündeli erbeutet haben, dürfen dieses einem Mitspieler in der Burg übergeben, damit dieser wieder mitspielen kann. Nach 5 Minuten Spiel die Anzahl Bündeli bei jedem Team zählen. Hat ein Team keine Bündeli mehr, ist es ausgeschieden.

Vor dem Spiel wird mit einem Team im Geheimen abgesprochen, dass sie die Bündeli nicht wie vorgeschrieben ca. 30 cm, sondern lediglich ca. 10 cm aus den Hosen schauen lassen. Dadurch ist es für die anderen Teams viel schwieriger, Bündeli zu ergattern. Dieses Team wird entweder gewinnen, oder die anderen Teams werden es nachahmen.

Lebenskompetenz fördern: Umgang mit Gefühlen

Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)

- Hat das Sieger-Team rechtmässig gewonnen?
- Welches Team war im Vorteil? Warum?
- Hat ein Team die Bündeli ebenfalls verkürzt? Warum haben dies die anderen nicht auch so gemacht?
- Hat das benachteiligte Team reklamiert?

Schritt 2 – Beurteilen (Besprechung)

- Was ist ein fairer Wettkampf?

- Was bewirkt ein unfairer Wettkampf bei den Teilnehmenden?
- Wie fühlten sich die Spieler mit dem verkürzten Bändeli? Wie die anderen?
- Wie lassen sich für alle faire Bedingungen herstellen?
- Wie könnt ihr den bestehenden Regeln Nachdruck verleihen?

Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)

- Wie könnt ihr mit Regelverstößen des Gegners umgehen?
- Angenommen, ihr habt euch als Team fürchterlich über eine Niederlage geärgert. Wie könnt ihr persönlich und im Team mit Gefühlen von Frust und Ärger umgehen?

Schritt 4 – Begleiten (Anwendung)

- Beobachte als Leiter, ob die Jugendlichen ihr Handeln im Alltag aufgrund des Gespräches verändert haben. Wenn nicht, sprich sie bei Gelegenheit nochmals darauf an.

Schritt 5 – Zurück zu Schritt 1



Lebenskompetenzen, die mit dieser Spielform gefördert werden:

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