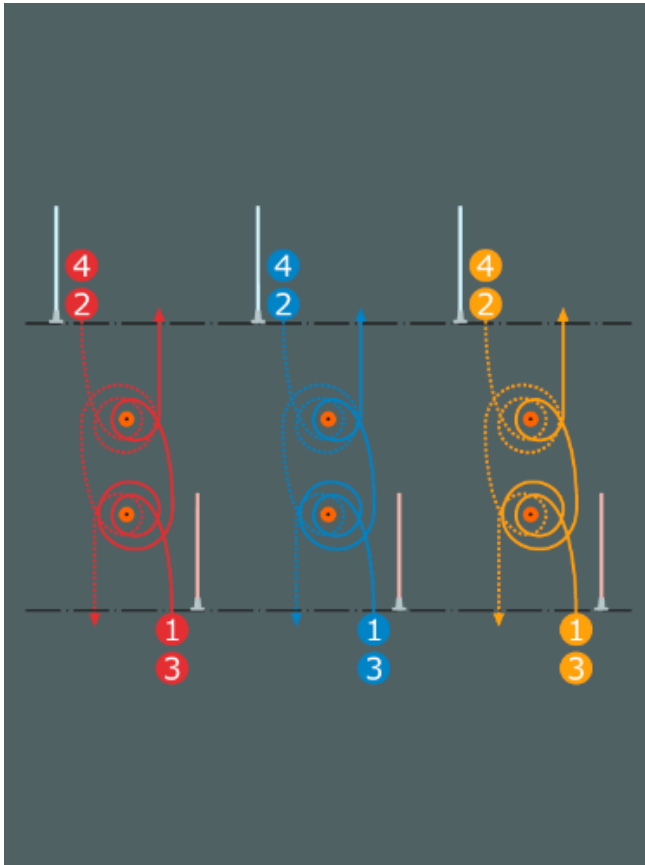


## Spielform «Was ist ein gerechter Sieg?»



### Zeit

10 Minuten

### Material

3–6 Markierungshüte (Malstäbe)

### Aktion

3 bis 6 Teams zu 3 bis 5 Athleten bilden. Für jedes Team wird eine Strecke von ca. 50 m abgemessen. Alle ca. 15 m und ca. 30 m werden Markierungshüte aufgestellt, die es zu umkreisen gilt. Die Fahrer eines Teams verteilen sich auf beide Seiten der Strecke zu einer Pendelstafette. Die vordersten Fahrer starten gleichzeitig. Sie fahren nach dem Start zum ersten Markierungshut, umkreisen diesen zweimal, fahren zum zweiten, umkreisen diesen einmal und stellen sich auf der anderen Seite in die Reihe. Es gewinnt das Team, bei dem alle Mitglieder zuerst wieder am gleichen Ort stehen wie zu Beginn.

Vor dem Wettkampf wird mit einigen Mitgliedern eines Teams abgemacht, dass sie beide Markierungshüte nur einmal umkreisen.

## **Lebenskompetenz fördern: Kritisches Denken**

### **Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)**

- Hat jemand den Betrug bemerkt?
- Haben sich die Sieger über den Sieg gefreut?

### **Schritt 2 – Beurteilen (Besprechung)**

- Wie kommt eine gerechte Rangliste zustande?
- Warum ist es wichtig, die Regeln einzuhalten?
- Welche Wettkampfregeln sind wichtig, damit alle dem Sieger den Sieg gönnen?
- Was verhindert, dass sich alle am Wettkampf erfreuen können?

### **Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)**

- Wie wollt ihr im Team in Zukunft mit Moglern umgehen? Wie sprecht ihr die Situation an?
- Angenommen, jemand mogelt immer wieder. Das ganze Team ist in Aufruhr. Wie gelingt es euch, eine ruhige Haltung einzunehmen und den Mogler anzusprechen?

### **Schritt 4 – Begleiten (Anwendung)**

- Beobachte als Leiter, ob die Jugendlichen ihr Denken und Handeln im Alltag aufgrund des Gesprächs 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>