

## Spielform «Regelkenntnisse fördern Fairplay»



### **Zeit**

10 Minuten

### **Material**

Pro 2 Spieler 1 Ball (Fuss-/Volley-/Basketball), Markierungshüte

### **Aktion**

2 Teams (5–10 Spieler) stellen sich auf der Mittellinie im Abstand von einem Meter in einer Reihe auf. Jeder Spieler steht einem Mitglied des gegnerischen Teams gegenüber. Vor dem Startzeichen halten beide Spieler einen Ball mit den Händen fest (Handstellung jeweils diagonal). Auf Kommando versuchen sie sich den Ball zu entreissen. Der Sieger dieser Aktion versucht den Ball sofort nach hinten in «seine Burg» (Abstand von der Mittellinie ca. 10 m) zu bringen. Der Verlierer verfolgt den Sieger, um ihn mit den Händen abzuklatschen. Gelingt dies, endet der Durchgang

unentschieden. Wenn nicht, erzielt der Sieger für sein Team einen Punkt. Danach verschiebt sich eines der beiden Teams um eine Position, sodass neue Wettkampfpaare entstehen. Nach 2 Durchgängen erhalten die Mannschaften ein Time-out, um die gemeinsame Taktik zu besprechen. Welches Team erzielt in 3 bis 5 Durchgängen mehr Punkte?

## **Lebenskompetenz fördern: Beziehungsfähigkeit**

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

- Wann hat das Spiel Spass gemacht, wann war es frustrierend, eventuell sogar gefährlich?
- Gab es Regelverstösse?
- Konntet ihr nach dem Time-out wirksame Strategien/Taktiken einsetzen und somit die Leistung verbessern?

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

- Wie gelang der Austausch im Time-out?
- Wer hat angeführt? Warum genau dieser Spieler?
- Wessen Strategien/Taktiken wurden schliesslich umgesetzt?
- Welche Rolle spielten dabei Führungspersönlichkeiten?
- In welchen sportlichen Situationen ist es wichtig, sich auf Führungspersönlichkeiten verlassen zu können?

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

- Was erleichtert/erschwert die Wahl einer Führungspersönlichkeit?
- Angenommen, ihr sollt ein Team beraten, wie s am besten eine Führungspersönlichkeit wählt. Was würdet ihr raten? Worauf ist bei der Wahl einer Führungspersönlichkeit zu achten?

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

- Beobachte als Leiter, ob die Spieler einander vertrauen. Wenn nicht, sprich sie bei Gelegenheit nochmals darauf an.

### **Schritt 5 – Zurück zu Schritt 1**

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