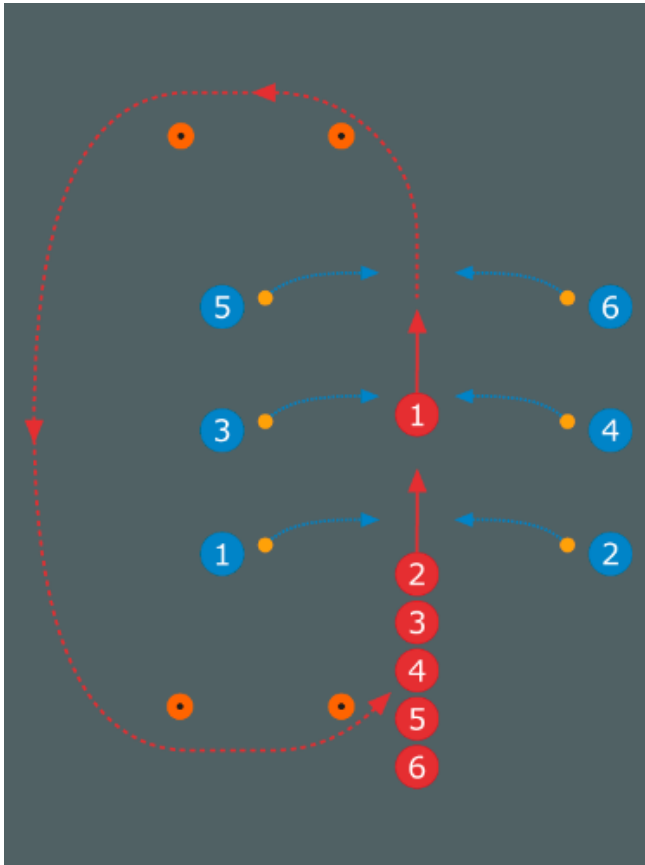


Spielform «Regelverstösse fördern Gewalt»



Zeit

10 Minuten

Material

4 Softbälle

2–4 Markierungshüte (Malstäbe)

Aktion

2 Teams bilden: Ein Team fährt die Strecke von ca. 20 m ab. Das andere stellt sich links und rechts entlang der Strecke in einem Abstand von rund 10 m verteilt auf. Dieses Team versucht, die Fahrer des anderen Teams mit einem Softball zu treffen, wenn diese die Strecke abfahren. Die Schützen werfen mit der schlechteren Hand. Es sind gleichzeitig 4 Softbälle im Spiel. Es dürfen höchstens 2 Fahrer gleichzeitig auf der Wurfstrecke sein. Sie haben die Aufgabe, ohne getroffen zu werden, möglichst rasch auf die gegenüberliegende Seite zu fahren. Anschliessend fahren sie hinter den Schützen durch zurück zum Ausgangspunkt und absolvieren die Strecke erneut.

Jede gefahrene Runde ergibt einen Punkt, bei jedem Treffer wird ein Punkt abgezogen, wobei jeder Fahrer pro absolvierte Strecke nur einmal getroffen werden darf. Welches Team erzielt in 5 Minuten mehr Punkte? Vor dem Wettkampf wird mit einigen Mitgliedern des einen Teams abgemacht, dass sie mit der starken Hand werfen.

Lebenskompetenz fördern: Umgang mit Gefühlen

Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)

- Hatte jemand Angst? War das Spiel gefährlich?
- Hat jemand bemerkt, dass sich nicht alle an die Regeln hielten und absichtlich betrogen?

Schritt 2 – Beurteilen (Besprechung)

- Warum ist es wichtig, bei solchen Spielen die Regeln einzuhalten?
- Welche Gefühle hatten jene von euch, die den Betrug bemerkten? Kam Ärger oder Wut usw. auf?
- Was es für den/die Betrüger leicht, die Regeln zu verletzen und bei den anderen Frustration und Aggression auszulösen?
- Hat jemand versucht, den/die Betrüger an die Regeln zu erinnern?
- Hatte jemand von euch den Impuls, den/die Betrüger zu massregeln?

Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)

- Wie geht ihr mit Regelverstößen in eurem Alltag um?
- Angenommen, ein Spieler verletzt immer wieder absichtlich die Regeln. Wie könnt ihr ihn an faires Verhalten erinnern? Welche Reaktionen bewähren sich? Welche sind weniger geeignet?

Schritt 4 – Begleiten (Anwendung)

- Beobachte als Leiter, ob die Jugendlichen ihr 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>