

## **Spielform «Führung und Betrügereien»**

### **Zeit**

10 Minuten

### **Material**

Pro 4er-Team 3 Fuss-, Hand-, Basket- oder Medizinbälle

### **Aktion**

4er-Teams legen eine Distanz von rund 15 m mit Hilfe dreier Bälle zurück. Eines der Teammitglieder darf den Boden nie berühren, sondern nur auf zwei Bällen stehen, während ein dritter Ball verschoben oder versetzt werden darf. Je besser die Teammitglieder zusammenarbeiten, kommunizieren, sich stützen und tragen, umso schneller wird das Team sein.

Je nach Anzahl der Mitspieler und der zur Verfügung stehenden Bälle kann der Wettkampf parallel oder nacheinander mit Zeitmessung durchgeführt werden.

**Variante:** Nicht als Wettkampf, sondern mit Zeitvorgabe durchführen, damit die Technik korrekt angewendet wird.

### **Lebenskompetenz fördern: Problemlösefähigkeit**

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

- Hatten die Teams genug Sicherheit für ein rasches Vorwärtskommen?
- Wurde beim Hochheben gemogelt, um schneller vorwärts zu kommen?
- Wurden die Bälle überhaupt benutzt?

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

- Hat jemand von euch die Führung übernommen? Wer? Warum (nicht)?
- Was war der Grund für die Schwierigkeiten?
- Wie hättet er sie besser bewältigen können?

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

- Wie könnt ihr auch in schwierigen Situationen gewährleisten, dass euer Team sich an die Regeln hält?
- Angenommen, ihr habt eine schwierige gemeinsame Aufgabe zu lösen. Wer von euch kann die Führungsrolle übernehmen und wer ist bereit, sich führen zu lassen?

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

- Beobachte als Leiter, ob die Jugendlichen ihren Umgang mit schwierigen Situationen 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>