

Spielform «Ziele erreichen mit Teamführung»

Zeit

10 Minuten

Material

Pro Spieler 1 Bändeli, pro Team 1 Ball

Aktion

Teams mit je 3 bis 5 Spielern starten nebeneinander auf einer Linie, um möglichst schnell das Ende des Spielfelds (Distanz ca. 40 m) zu erreichen. Dabei transportieren sie einen Ball, der mit den Händen oder dem Körper nicht berührt werden und nicht auf den Boden fallen darf. Die Teams werden versuchen, für den Balltransport mit den Bändeli eine Art Netz zu flechten (was den Spielern nicht kommuniziert werden soll). Berührt ein Spieler den Ball oder fällt der Ball beim Transport hinunter, beginnt das Team wieder beim Start (oder eine andere Aufgabe muss gelöst werden).

Welches Team absolviert zuerst 2 Durchgänge?

Lebenskompetenz fördern: Kreatives Denken

Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)

- Was hat das Siegerteam besonders gut gemacht?
- Wer von euch hatte Ideen, wie sich der Ball gut transportieren lässt?
- Was war die beste Lösung zum Transport des Balls?
- Hat jemand von euch die Organisation übernommen?

Schritt 2 – Beurteilen (Besprechung)

- Welche Hindernisse gibt es, wenn Teammitglieder ihre kreativen Ideen äussern, diese auch umzusetzen?
- Wer entscheidet darüber, ob etwas ausprobiert wird oder nicht?
- Warum ist es wichtig, dass sich alle über das Ziel einig sind?

Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)

- Wie könnt ihr kreative Ideen im Team umsetzen?
- Angenommen, ihr habt die Aufgabe, eine gute Idee zu finden und ein Teamkollege versucht, sich lautstark durchzusetzen. Wie könnt ihr euch verhalten, dass die Beste und nicht die « lauteste» Idee verwirklicht wird?

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>