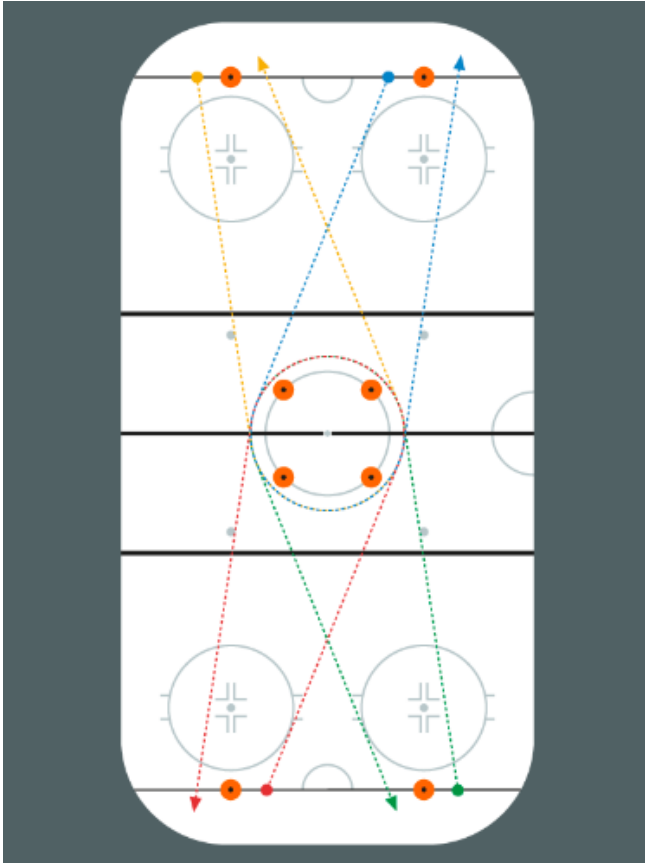


Spielform «Mit vollem Einsatz aller zum Ziel»



Zeit

10 Minuten

Material

8 Markierungshüte

Aktion

4 Mannschaften stellen sich je in einer Ecke des Eisfeldes auf. Auf dem Anspielkreis in der Platzmitte werden in gleichen Abständen 4 grosse Markierungshüte aufgestellt. In den Spielfeldecken, auf der verlängerten Torlinie auf der Höhe des Bullypunktes, steht je ein kleiner Markierungshut (Startpunkt).

Die Aufgabe besteht darin, von der Spielfeldecke aus im Gegenuhrzeigersinn einen Bogen um die 4 grossen Markierungshüte zu fahren und zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Dabei müssen je nach Mannschaftsgrösse 2 bis 7 Spieler (Anzahl Spieler: Hälfte + 1, z.B. bei 5er-Team = 3) jeder Mannschaft gleichzeitig losfahren und eine Kette bilden (die Spieler fassen sich an den Hüften und dürfen die Kufen nicht vom Eis heben, ohne Stock). Ist die erste Gruppe zurück, darf die zweite starten.

Die Mannschaften bestimmen selbst, welche Spieler die jeweilige Tour fahren. Jeder Spieler muss mindestens einmal fahren. Es dürfen auch ein oder mehrere Spieler mehrmals hintereinander fahren. Die Mannschaft, die zuerst von der fünften Runde zum Ausgangspunkt zurückkommt, hat gewonnen. Vor dem Start haben die Mannschaften eine Minute Zeit, um sich zu organisieren.

Lebenskompetenz fördern: Beziehungsfähigkeit

Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)

- Was hat die Gewinnermannschaft am besten gemacht?
- Wie ist die Organisation des Einsatzes gelungen?
- Als wie relevant hat sich eine gute Absprache erwiesen?
- Wessen Idee zur Organisation hat die Mannschaft umgesetzt? Weshalb?
- Welche Spieler haben sich am meisten engagiert?

Schritt 2 Beurteilen (Besprechung)

- Was macht eine gute Mannschaft aus?
- Welche Reaktionen hat die Aufgabe in eurer Mannschaft ausgelöst?
- Wessen Vorstoss hat die Mannschaft nicht umgesetzt? Welche Gefühle hat das ausgelöst?
- Wer fühlte sich übergangen?
- Hat jemand die Mannschaft angeführt? Wie war das für die anderen Spieler?
- In welchen sportlichen Situationen ist es wichtig, sich auf Führungspersönlichkeiten verlassen zu können?

Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)

- Wie könnt ihr als Team die Führungsperson unterstützen?
- Angenommen, ihr habt eine schwierige Entscheidung zu treffen. Wie könnt ihr im Team eine Führungsperson bestimmen, die eure Ideen koordiniert?

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>