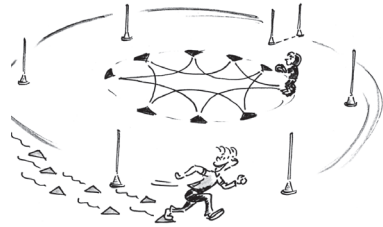


Ich verhalte mich fair



Sternwerfen

Wie? Während das eine (äussere) Team versucht, möglichst viele Runden zu absolvieren, bildet das andere im Innenraum dieser Laufstrecke einen Kreis. Jeder Spieler wirft den Ball immer dem gleichen Mitspieler zu, der sich gegenüber befindet. Die Reihenfolge der Zuspiele sollte so erfolgen, dass (von oben betrachtet) eine Art Stern entsteht. Wenn der letzte Spieler des inneren Teams den Ball erhalten hat, ist der Stern fertig. Jeder beendete Stern ergibt gleich viele Punkte wie Spieler im Team sind. Jeder Spieler des äusseren Teams erzielt pro beendete Runde einen Punkt für sein Team. Alle starten gleichzeitig. Danach werden die Rollen getauscht. Welches Team erzielt insgesamt mehr Punkte?

Bemerkung: Mit dem ersten Team wird im Geheimen abgesprochen, dass beim Sternwerfen der Ball mehrmals abgekürzt zum Ausgangspunkt zurückgespielt wird.

Material: 1 kleiner Ball (z. B. Tennisball), Malstäbe oder Ähnliches zum Markieren der Laufstrecken.

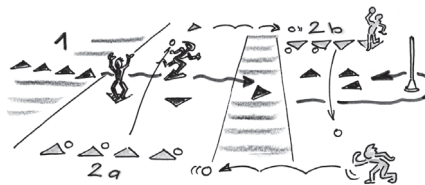


Jokerball

Wie? Zwei Mannschaften (je acht bis zehn Spieler) bilden. Zusätzlich gibt es drei Joker, die in einer fixen «Burg» (2 m x 2 m) stehen, welche von den anderen nicht betreten werden darf. Die erste Mannschaft versucht, sich den Ball fünf Mal zuzuwerfen, ohne dass der Ball den Boden berührt oder vom Gegner aufgefangen wird. Jetzt darf diese Mannschaft den ersten Joker anspielen, welcher zum zweiten und dieser zum dritten Joker wirft. Kann der dritte Joker wiederum einen Spieler der ersten Mannschaft anspielen, erzielt diese einen Punkt. Jeder Spieler darf mit dem Ball nicht mehr als drei Schritte machen und den Ball nicht mehr als drei Sekunden in den Händen halten. Erobert die gegnerische Mannschaft den Ball, kann sie nun versuchen, Punkte zu sammeln. Welche Mannschaft erzielt zuerst 10 Punkte?

Bemerkung: Vor Spielbeginn wird mit den Jokern im Geheimen abgemacht, dass sie den Ball mehrmals absichtlich der falschen Mannschaft zuspielen.

Material: 1 Soft- oder Volleyball, 12 Markierungshüte.



Volltreffer

Wie? Die Läufer von Team 1 müssen vom Start weg bis zu einem neutralen Feld rennen, von dort aus um einen Malstab herum und wieder zurück zum Ausgangspunkt, ohne dabei von den Bällen des Teams 2 (Werfer) getroffen zu werden. Team 1 wählt vorgängig vier «Beschützer» aus, die versuchen, die geworfenen Bälle abzuwehren, damit ihre Läufer nicht getroffen werden. Es dürfen höchstens vier Läufer gleichzeitig unterwegs sein. Eine Hälfte des Teams 2 zielt aus 5 m Distanz zuerst von der rechten Seite aus auf die Läufer, die andere Hälfte wirft jenseits der neutralen Zone analog von der linken Seite aus. In der neutralen Zone gelten keine Treffer. Die Bälle müssen mit der «schwächeren» Hand geworfen werden. Wenn alle Läufer das Ziel erreicht haben, wird die Zeit gestoppt. Pro Treffer werden weitere 15 Sekunden dazugezählt. Danach wechseln die Teams die Rollen. Welches Team ist insgesamt schneller?

Bemerkung: Vor dem Wettkampf wird mit einigen Spielern von Team 2 abgemacht, dass sie mit der starken Hand auf die Beine zielen.

Material: Pro Spieler des einen Teams 1 (Soft-)Ball, 1 Malstab.

Seiltanz

Wie? Alle Spieler haben ein Springsseil, und immer zwei bilden ein Wettkampf-Paar. Die Spieler stehen auf einer Linie. Die beiden Springsseile werden zwei Mal zusammengelegt und ineinander eingeschlaucht. Beide Spieler halten ihre beiden Seilenden fest. Auf Kommando gilt es nun, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen, wobei auch mit jedem Arm unterschiedlich gezogen werden darf.

Wer die Linie verlässt, verliert.

Bemerkung: Best-of-Five-Modus.

Material: Pro Spieler 1 Seil (Springsseil), evtl. Markierungshüte.

Top for Sprint

Wie? Vier Teams stellen sich jeweils in einer Ecke des Spielfeldes (ca. 40 x 20 m) hinter einem Malstab auf. Gegenüber (Abstand ca. 15 m) steht bei jedem Team ein Markierungshut, der umrundet werden muss. Es gelten folgende Vorgaben: 1. Tour = 1 Spieler; 2. Tour = 2 Spieler; 3. Tour = 3 Spieler; 4. Tour = 4 Spieler; 5. Tour = 3 Spieler; 6. Tour = 2 Spieler; 7. Tour = 1 Spieler; 8. Tour = ganzes Team. Die gemeinsam laufenden Spieler (Gruppe) reichen sich jeweils die Hand. Ist der letzte Spieler einer Gruppe hinter dem Malstab, darf die nächste Tour gestartet werden. Das Team, das zuerst die acht Touren absolviert hat, ist Sieger.

Bemerkung: Vor dem Wettkampf wird im Geheimen mit einem Team vereinbart, dass die Markierung von jeder Gruppe unauffällig einige Zentimeter in Richtung eigenes Team zurückgeschoben wird, sodass die Sprintstrecke kürzer wird.

Material: 8 Markierungshüte.

Zuspiel

Wie? Ein unregelmässiger Slalomlauf (ca. 30 m Länge; Anzahl Slalomstangen = Anzahl Spieler eines Teams) wird abgesteckt.

Die Spieler eines Teams begeben sich mit einem Ball je zu einer Slalomstange. Sie nehmen dort rund 3 m Abstand von der Stange. Das andere Team absolviert den Slalom. Nach dem Startkommando rennt der erste Läufer zur ersten Slalomstange, erhält vom dort postierten «Gegner» einen Ball zugespielt, den er sofort wieder zurückwerfen muss. Hat er dies getan, darf der zweite Spieler starten usw. Welches Team benötigt für den Slalom weniger Zeit?

Bemerkung: Bei kleinen Teams kann der Lauf zwei bis drei Mal absolviert werden.

Material: Pro Spieler eines Teams 1 Ball, 10 bis 15 Malstäbe (evtl. Markierungshüte).

Reflexion

► Gesamtgruppe versammeln, Erfahrungen austauschen. Evtl. Sieger bekannt geben.

Fragen

- Haben sich alle fair verhalten?
- Wie reagierte allenfalls die «betrogene» Mannschaft, wie der Sieger?
- Erkennt ihr einen Zusammenhang mit einem der Commitments von «cool and clean»?

Hauptaussagen

- Ein fairer Wettkampf kann nur stattfinden, wenn sich alle an die Spielregeln halten.
- Über einen Sieg kann man sich nur freuen, wenn er mit fairen Mitteln erzielt wurde.
- Werden Spielregeln verletzt, muss dies geahndet werden.