

Fairplay: Jokerball

Eine Person genügt, um den reibungslosen Ablauf eines Spiels zu stören. In dieser Übung werden die Spieler von einem Verräter in ihren eigenen Reihen getäuscht.



Zwei Mannschaften (je acht bis zehn Spieler) bilden. Zusätzlich gibt es drei Joker, die in einer fixen «Burg» (2 m × 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

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.

Quelle: [In Zusammenarbeit mit «cool & clean»](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO