

FAIR WERFEN

Wer gewinnt ohne Tricks? (Seite 1/ Cover)

„Es kann keinen echten Sport ohne Fairplay geben“ Willi Daume (Seite 2)

INHALT (Seite 3)

- S. 4 Spielidee
- S. 5 Spielmaterial
- S. 6 Aufbau
- S. 8 Vorbereitung
- S. 9 Teams bilden
- S. 10 Der Wettkampf
- S. 11 Die Auswertung
- S. 12 Weitere Runden
- S. 13 Abschließende Diskussionsrunde

SPIELIDEE (Seite 4)

FAIR WERFEN ist ein Spiel zur Dopingprävention bei jungen Sportler*innen. Es ermöglicht einen ungezwungenen ersten Kontakt mit der Thematik. Das Spiel stellt dabei die Erlebnisse der Spielenden und nicht moralische Urteile in den Vordergrund. Alle Spielenden werden mit der Frage konfrontiert, ob sie dopen würden, wenn sie die Gelegenheit dazu hätten. Ebenso werden die Auswirkungen dieser Entscheidung direkt im Spiel erlebt. Das Spiel bietet also einen geschützten Rahmen, in dem ausprobiert werden kann, was es bedeuten würde zu dopen und welche Konsequenzen dies nach sich zieht. Auf der anderen Seite erleben alle, die sich entscheiden den Wettkampf sauber zu bestreiten, wie es sich anfühlt in einem Umfeld Sport zu betreiben, bei dem mit gedopten Konkurrent*innen gerechnet werden muss. All diese Entscheidungen und Erlebnisse sind eingebettet in ein einfaches Ballspiel. Bei diesem Spiel treten die Teams über vier Wettkampfrunden mit jeweils sieben Durchgängen gegeneinander an. Punkte für das Endergebnis des Spiels machen dabei allerdings alle Spielenden für sich selbst. Wer nach vier Wettkampfrunden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Eine Anmerkung zum Umgang mit dieser Regel: Auf den folgenden Seiten finden sich die gesamten Regeln für das Spiel, sowie ein Gesprächsleitfaden für die Abschlussdiskussion. Die Spielenden erlernen die Regeln Schritt für Schritt während der ersten Wettkampfrunde. Beim Anleiten des Spiels sind für die Spielenden lediglich die Texte in schwarzer Schrift auf weißem Hintergrund relevant. Text auf farbig hinterlegten Seiten bzw. farbig hinterlegter Text auf weißen Seiten wird nur von der anleitenden Person benötigt, um das Spiel, Sonderfälle oder Nachfragen zu erklären. Auf der Internetseite <https://www.gemeinsam-gegen-doping.de> kann auf ein Video zugegriffen werden, in dem die Regeln des Spiels ebenfalls erklärt werden.

SPIELMATERIAL (Seite 5)

6 Crossboule Bälle (2 unterschiedliche Sets mit je 3 Bällen)

21 „Stationen“ in Form von A4 Blättern.

1 Rolle Malerkreppband zum Befestigen der Stationen auf dem Boden

20 Lanyards darin je eine Rollenkarte

34 Lebensereigniskarten

20 Folienschreiber schwarz

1 Folienschreiber rot

1 Folienschreiber grün

1 Scoreboard zum Punkte-Zählen während eines Wettkampfs.

1 Spielregel

1 beliebiger Preis (nicht im Spiel enthalten)

HINWEIS: Wenn die Stationen oder das Scoreboard vom Spielverlauf abgenutzt sind, gibt es hier frischen Ersatz für die nächste Runde FAIR WERFEN:
www.gemeinsam-gegen-doping.de

AUFBAU (Seite 6)

Idealerweise wird das Spiel in einem großen Raum, in einer Turnhalle oder im Freien gespielt.

Vorbereitung der Wettkampffläche

Zunächst wird die Zielstation platziert. Anschließend werden zwei Bahnen mit mehreren Stationen aufgebaut, die auf das gemeinsame Ziel zulaufen. Während des Spiels wird jede Station mit jeweils einer spielenden Person besetzt, um sich den Ball zuzuspielen. Die Anzahl der Stationen entspricht der Anzahl der Spielenden und verteilt sich somit zu gleichen Teilen auf die zwei Bahnen. Lässt sich die Anzahl der Spielenden nicht gleichmäßig durch die Anzahl Bahnen teilen, wird aufgerundet, so dass jede Bahn aus gleich vielen Stationen besteht. Die Stationen werden jeweils in einer (gedachten) Linie, ausgehend von zwei Startpunkten, hin zum gemeinsamen Ziel ausgelegt. Die Linien der Bahnen müssen dabei nicht zwingend gerade sein, sondern können im Zickzack verlaufen und/oder Kurven beinhalten. Auch müssen die verschiedenen Bahnen nicht genau symmetrisch sein. So kann man das Spiel auch in beengten Verhältnissen spielen, indem die Bahnen durch mehrere Räume oder einen Flur gehen und sich an einem zentralen Punkt treffen.

Vorbereitung des restlichen Spielmaterials

Die Karten mit den Lebensereignissen werden gemischt. Die Spielleitung behält diesen Kartenstapel zunächst bei sich, damit die Spielenden nicht sehen, welche Ereignisse zur Auswahl stehen. Das restliche Material wird bereitgelegt. Der beispielhafte Aufbau (Bild oben) könnte sowohl für sieben als auch für acht Spielende benutzt werden. Es sollte klar erkennbar sein, welche Reihenfolge die Stationen haben, und dass zwischen zwei aufeinanderfolgenden Stationen keine Hindernisse sind. Der Abstand zwischen zwei Stationen sollte ungefähr zwei Meter

betragen und immer einigermaßen gleich sein. Der Abstand zwischen den Stationen kann natürlich auch den Fähigkeiten der Spielenden angepasst werden, um das Spiel herausfordernder oder einfacher zu gestalten. Dabei ist vollkommen ausreichend, die Entfernung mit Schrittlängen auszumessen, ein paar Zentimeter Abweichung spielen keine Rolle. Die Stationen werden mit Kreppband am Boden fixiert.

HINWEIS: Wir empfehlen die Stationen in absteigender Nummerierung zum Ziel hin aufzubauen (im Bild z. B. 4,3,2,1. So ist es nachträglich sehr schnell möglich Stationen hinzuzufügen, oder zu entfernen, falls z. B. nachträglich noch jemand hinzukommt.

ERSTE WETTKAMPFRUNDE (Seite 7)

VORBEREITUNG (Seite 8)

Rollen

„Als Erstes wählt ihr eines der **Lanyards** mit einer **Rollenkarte** aus. Die Rollenkarte beschreiben eine fiktive Person, welche ihr in diesem Spiel verkörpern werdet. Hängt euch die Lanyards um den Hals“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

HINWEIS: Wenn die Rollenkarten bereits in der Vorbereitung im Vorfeld des Spiels in die Plastikhülle der Lanyards gesteckt werden, wird sichergestellt, dass im späteren Verlauf des Spiels nur die abwischbare Plastikhülle beschrieben wird und die Rollenkarten somit wiederverwendet werden können.

Spielziel

„Wir spielen das Spiel FAIR WERFEN. Das Spiel geht über 4 Wettkampfrunden. Wer am Ende die meisten Punkte gemacht hat, gewinnt. Um die Wettkampfrunden zu bestreiten, müsst ihr euch aber **in jeder Runde in Teams aufteilen**“.

HINWEIS: Die Teams können entweder in jeder Runde neu zusammengestellt werden oder über den gesamten Spielverlauf bestehen bleiben.

„Ihr alle werdet nach jeder Runde Punkte anhand eurer Leistung erhalten. Die Spielenden des Gewinnerteams erhalten zusätzlich einen Bonus. Nach vier Wettkampfrunden gewinnt die Person mit den meisten Punkten“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

Doping

„Das Spiel wird euch die Möglichkeit geben, eure Leistung durch Doping zu steigern. **Es wird allerdings auch nach jeder Wettkampfrunde eine Dopingkontrolle durchgeführt.** Wie viele Spielende kontrolliert werden, und nach welchen Kriterien die Kontrolle stattfindet, kann sich in jeder Runde verändern. **Wer beim Doping erwischt wird,** erhält für diese Wettkampfrunde keine Punkte. Und auch das ganze Team der gedopten Person wird bestraft“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

Lebensereignisse und Leistung

„Zu Beginn jeder Runde erhaltet ihr eine **Lebensereigniskarte**. Das ist eine Karte, welche euch sagt, wie bei euch die Wettkampfvorbereitung verlaufen ist. Manchmal

kann diese sehr gut laufen, manchmal aber auch sehr schlecht. Dies drückt sich in einer Zahl von 1 bis 7 aus. Eine 1 ist dabei sehr schlecht, eine 7 ist sehr gut. Diese Zahl repräsentiert eure **Leistung** in der kommenden Wettkampfrunde. **Je höher die Leistung ist**, desto wertvoller seid ihr für euer Team und desto mehr Punkte könnt ihr erzielen. Ich werde gleich jedem eine solche Karte austeilen. Sobald ihr sie habt, schaut ihr sie euch an, aber haltet sie **geheim**. Merkt euch die Zahl und steckt sie dann hinten in euer Lanyard, **sodass man die Zahl von außen nicht sehen kann**. Nehmt euch dann einen Stift, und schreibt eine beliebige **Zahl von 1 bis 7 vorne auf das Lanyard**. Wenn ihr exakt die Zahl von der Karte aufschreibt, seid ihr in dieser Wettkampfrunde sauber. Schreibt ihr eine höhere Zahl auf, benutzt ihr in dieser Wettkampfrunde ein Dopingmittel. Während dieses Vorgangs ist es strikt verboten zu sprechen oder auf eine andere Weise miteinander zu kommunizieren. Außerdem darf niemand eure Karte sehen oder was ihr auf das Lanyard schreibt. Erst, wenn alle fertig sind, gebe ich ein Kommando, worauf hin alle ihre Zahlen zeigen. **Es ist vollkommen in Ordnung, wenn ihr jetzt noch nicht alle Details verstanden habt**. Alles Weitere wird sich im Verlauf der Runde klären“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

„Stellt euch bitte alle in einem Halbkreis auf, geordnet nach eurer Leistung. Die beiden Spieler*innen mit der höchsten Leistung werden Team-Captains (**bei Gleichstand unter diesen zufällig entscheiden!**). Die Captains wählen gleich abwechselnd jeweils eine Person in ihr Team, bis alle einem Team angehören. Bedenkt dabei, dass ihr Spieler mit möglichst hoher „Leistung“ in eurem Team haben möchtet. Ebenso müsst ihr bedenken, dass euer ganzes Team bestraft wird, wenn jemand von euch des Dopings überführt wird. Als Team-Captains dürft ihr, bevor ihr jemanden in euer Team holt, fragen, ob diese Person gedopt hat. Allerdings dürfen die ausgewählten Personen bei der Frage, ob sie gedopt haben, auch beliebig lügen“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

HINWEIS: Alternativ kann die Spielleitung auch die Teams zuteilen oder zufällig bestimmen, um den Prozess des Wählens zu verkürzen oder um das Wählen ganz zu vermeiden.

TEAMS BILDEN (Seite 9)

„Wir kommen nun zum Wettkampf. Dieser wird über vier Runden mit jeweils sieben Durchgängen ausgetragen. Beide Teams spielen nach dem Startzeichen gleichzeitig. Jedes Team hat drei Bälle zur Verfügung. Wer als Erstes **einen davon ins Ziel bringt**, gewinnt den Durchgang. **Auf dem Weg** zum Ziel muss ein Ball der Reihe nach **auf jeder Station** zum Liegen kommen“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

„**Das schnellere Team** erhält einen Punkt. Sollten beide Teams zeitgleichen einen Ball ins Ziel bringen, erhalten beide einen Punkt. Nach sieben Durchgängen gewinnt das Team mit den meisten Punkten die Runde.

HINWEIS: Die tatsächliche Endpunktzahl, der jeweiligen Runde, steht allerdings erst nach der Dopingkontrolle fest.

Wenn ihr auf einer Station steht, dürft ihr einen Ball von dieser Station aufnehmen und mit der Hand zur nächsten Station werfen. Auf den Stationen darf der Ball mit den Füßen gestoppt werden. Gelingt dies, kann der Ball aufgenommen und weiter

geworfen werden. Dies geht so lange weiter, bis der Ball auf der Zielstation zu liegen kommt. Wer keinen Ballkontakt hat, darf sich beliebig zu anderen Stationen bewegen. **Auf der Zielstation darf zu keinem Zeitpunkt eine Person stehen!** Bälle, die nicht auf einer Station zu liegen kommen, sind verloren“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

„Im ersten Durchgang dürfen alle mitspielen. Ab dem zweiten Durchgang, dürfen jedoch nur noch diejenigen mitspielen, welche eine Leistung gleich oder höher der Nummer des aktuellen Durchgangs haben. So werden die Teams immer kleiner, und ihr könnt nicht mehr an jeder Station jemanden stehen haben. Wie genau ihr euch dann organisiert, ist euch überlassen. Ein Team muss aus mindestens zwei Spielenden bestehen, um beim nächsten Durchgang mitspielen zu dürfen“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

HINWEIS: Für den zweiten Durchgang müssen also alle Spielenden mit einer 1 auf dem Lanyard raus, für den dritten Durchgang dann auch alle mit einer 2 auf dem Lanyard usw. Sollte ein Team nur noch eine spielfähige Person haben, muss diese einzelne Person alle Stationen alleine durchlaufen und hat den Nachteil, dass Niemand die Bälle auf der nächsten Station stoppen kann.

„Alle, die im nächsten Durchgang nicht mitspielen dürfen, feuern natürlich ihr eigenes Team kräftig an“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

DER WETTKAMPF (Seite 10)

Einige Sonderfälle und Verdeutlichungen

Ein Ball, der nicht in der richtigen Reihenfolge die Stationen berührt, ist verloren. Ebenso sind Bälle, die neben einer Station zum Liegen kommen, verloren. Verlorene Bälle dürfen in diesem Durchgang nicht mehr verwendet werden, sie dürfen aber aus dem Weg geräumt werden. Nur Bälle, die auf einer Station liegen, dürfen aufgenommen und geworfen werden. Dabei reicht es aus, wenn ein Ball die Station berührt. Geworfen wird nur mit der Hand, gestoppt nur mit den Füßen. Die Bälle dürfen nicht mit den Füßen bewegt werden. Nur auf einer Station stehend, darf der Wurf eines Balles erfolgen. Es dürfen mehrere Bälle eines Teams gleichzeitig unterwegs sein. Allerdings müssen die Bälle immer nacheinander geworfen werden. Ohne Ballkontakt, darf jederzeit ein Positionswechsel zu einer anderen freien Station erfolgen. Die Wettkampfrunde wird nun durchgeführt. Vor jeder Runde dürfen sich die Spielenden kurz absprechen. Jede Runde beginnt mit einem Zeichen der Spielleitung. Die Spielleitung steht am besten am Ziel, um genau zu sehen, welcher Ball zuerst dort ankommt.

HINWEIS: Es müssen nicht alle Bälle ins Ziel gebracht werden! Der erste Ball auf der Zielstation gewinnt den Durchgang! Außerdem sollte man ein Auge auf die Spielenden haben, ob alle Regeln eingehalten werden. Bei Regelverstößen wird der Durchgang wiederholt oder nach Ermessen die Punkte an das andere Team vergeben.

DIE AUSWERTUNG (Seite 11)

Dopingkontrolle

„Stellt euch bitte zu euren Teams. Der vorläufige Endstand dieser Runde ist **(Endstand ansagen!)**. Bevor wir jedoch das siegreiche Team des Wettkampfs bestimmen können, findet nun die Dopingkontrolle statt. Alle mit **(Kontrollmerkmal ansagen!)** treten jetzt bitte vor“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

Hinweis: Bei der Auswahl eines Kontrollkriteriums dürfen keine Körpermerkmale als Kriterium gewählt werden. Bei der Auswahl des Kontrollkriteriums gilt es kreativ zu sein. Beispielsweise können folgende Merkmale genutzt werden:

- Alle mit einem blauen T-Shirt
- Alle mit weißen Sportschuhen
- Die aktuelle Leistung im Spiel, beispielsweise alle mit der Leistungsstärke 5
- Zufällig 1/3 der Spielenden, durch Abzählen ermitteln
- Alle mit einem S im Vornamen
- Alle mit einem E im Nachnamen
- Alle die im Januar, März, August oder November Geburtstag haben
- Alle die heute zu spät zu Stunde gekommen sind

Es gibt nur eine 7 im Spiel. Sollten also zwei Spielende eine 7 auf dem Lanyard stehen haben, hat eine Person definitiv geschummelt und ist in dieser Runde gedopt.

„Bei allen, die jetzt vorne stehen, wird eine Dopingkontrolle durchgeführt. Ihr müsst gleich eure Lebensereigniskarte offen zeigen. **Ist die Zahl darauf identisch mit der Zahl auf dem Lanyard**, ist die Kontrolle negativ verlaufen und nichts weiter passiert. **Ist die Zahl auf dem Lanyard höher als die Zahl auf der Lebensereigniskarte**, wurdet ihr beim Dopen erwischt. Für jede positive Kontrolle wird das Ergebnis des jeweiligen Teams um einen Punkt auf dem Scoreboard reduziert. Somit können wir erst nach der Dopingkontrolle das siegreiche Team bestimmen“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

HINWEIS: Sollte der Fall eintreten, dass sich eine spielende Person schlechter schummelt, in dem eine niedrigere Zahl auf dem Lanyard als auf der Lebensereigniskarte steht, gilt dies auch als positive Dopingprobe. Der Einsatz des Dopingmittels hat sich in diesem Fall negativ auf die persönliche Leistung ausgewirkt, aber dennoch wurde eine verbotene Substanz eingenommen. Zusätzlich hat die Person die Leistung für das Team gemindert und Fair Play gilt auch gegenüber dem eigenen Team.

„Für jeden positiven Fall bei der Kontrolle verliert das Team einen der Punkt für die Wertung dieser Wettkampfrunde: Dadurch kann ein Team unter Umständen den Sieg doch noch verlieren. Der Wert kann auch ins Negative rutschen“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

„Das Ergebnis der Dopingkontrolle der jeweiligen Runde wird auf dem Lanyard im **Kontrollfeld** (blauer Kreis) für alle sichtbar dokumentiert“. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

HINWEIS: Eine negative Dopingkontrolle wird mit einem **grünen Haken** und eine positive Dopingkontrolle, mit einem **roten Kreuz** in dem entsprechenden Feld markiert.

Gewinner*innen des Wettkampfs und Punkte

Nach allen etwaigen Abzügen kennen wir nun das siegreiche Team dieser Wettkampfrunde. Jetzt erhaltet ihr Punkte: **Wer beim Dopen erwischt wurde**, trägt beim Ergebnis für diese Runde 0 Punkte ein. **Alle anderen Spieler** erhalten ihren Leistungswert - also die Zahl, die ihr vorne auf eurem Lanyard in das große weiße Feld geschrieben habt - als Punkte. **Alle aus dem siegreichen Team** erhalten weitere 10 Bonuspunkte (bei einem Gleichstand alle 5) **Notiert eure Punkte für das Zwischenergebnis** im Durchgangsfeld. Schreibt die Zahl außerdem in das türkisfarbene Feld. Dieses Feld zeigt eure aktuellen Gesamtpunkte.

Beispiel: Teamwertung: Team A hat vier der sieben Durchgänge der ersten Wettkampfrunde gewonnen und Team B die verbleibenden drei. Bei der Dopingkontrolle werden bei Team A drei Personen erwischt und bei Team B eine. Somit werden bei Team A 3 Punkte abgezogen, was zu einem Punktestand von 1 bei Team A führt. Bei Team B wird 1 Punkt abgezogen, was zu einem Punktestand von 2 bei Team B führt. Somit hat Team B diese Runde mit 2 zu 1 Punkten gewonnen.

Individuelle Wertung: In dieser Runde war eurer Leistungswert 6, ihr wart im Team B also im siegreichen Team und die Dopingkontrolle war negativ. Demnach erhaltet ihr einen grünen Haken für die Dopingkontrolle und bekommt neben den 6 Punkten für euren Leistungswert noch 10 Bonuspunkte, da ihr im siegreichen Team wart. Insgesamt erhaltet ihr für diese Runde 16 Punkte.

Ab der zweiten Runden muss die Zahl im türkisfarbenen Feld immer wieder ersetzt werden, und zwar durch das Ergebnis der aktuellen Runde plus das Ergebnis aller vorherigen Runden.

Dies war eine komplette Runde. Wir werden nun drei weitere Runden spielen.

WEITERE RUNDEN (Seite 12)

Die weiteren Runden verlaufen weitgehend gleich. Das Spiel kann problemlos auch zwischen zwei Runden unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt werden. Im Idealfall spielt man jedoch alle vier Runde am Stück. Der Zeitaufwand, inklusive abschließender Diskussion, beträgt etwa 90 Minuten.

Die folgende Liste hilft beim Koordinieren der Phasen:

Lebensereignis-Karten einsammeln, mischen und neu austeilen

Spielende schreiben verdeckt ihre Leistung auf

Lanyards aufdecken

Alle stellen sich anhand der Gesamtpunkte in einem Halbkreis auf. Dieser weicht von der 1. Runde ab. Es geht hier darum, die aktuelle Rangliste für die Gesamtwertung des Spiels ersichtlich zu machen.

Teams bilden: Hier gilt ab Runde zwei, die beiden Besten in der Gesamtrangliste werden Team-Captains (**bei Gleichständen zufällig bestimmen!**)

Alternative: Die Teams aus der ersten Runde können beibehalten werden. Dadurch kann sich im Verlauf des Spiels eine Teamidentität bilden. Diese Teamidentität kann Auswirkungen auf das Dopingverhalten haben bzw. in der abschließenden Diskussion kann dieser Aspekt gut mit aufgegriffen werden. Bei dieser Variante kann neben einer siegreichen Einzelperson auch das Team der siegreichen Person ausgezeichnet werden.

Wettkampf ausführen

Dopingkontrollen und Auswertung: Bei den Dopingkontrollen gelten in jeder Runde andere Kriterien. Es ist sehr wichtig, dass die Spielenden **nicht vor der Kontrolle** erfahren, welche Kriterien gelten!

Beispiel: Runde 2: Alle mit einem „E“ im Nachnamen werden kontrolliert. Sollten dies alle oder niemand sein: Alle mit einem „E“ im Vornamen. Sind dies wieder alle oder niemand, bestimmt der Spielleiter zufällig die Hälfte! Runde 3: Alle die zwischen dem 1. und 10. Tag eines Monats Geburtstag haben werden kontrolliert. Sind dies wieder alle oder niemand, bestimmt die Spielleitung zufällig ein Viertel! Runde 4: Alle im Team, welches den Wettkampf vor der Kontrolle anführt, werden kontrolliert.

Am Ende der 4. Runde: Gesamtsieger*in küren und belohnen.

ABSCHLUSSDISKUSSION (Seite13)

Hinweis: Die abschließende Diskussion über das Erlebte ist das Wichtigste für das Spiel. Dazu sollte genügend Zeit eingeplant werden. Wenn nicht mindestens 20 Minuten zur Verfügung stehen, ist es besser, die Diskussion später in Ruhe durchzuführen oder das Spiel wird nicht nach vier Runden, sondern bereits früher beendet. Die folgenden Fragen und Hinweise dienen als Gesprächsleitfaden.

Die wichtigste Regel dieser Diskussion ist: Niemand muss öffentlich machen ob und wie viel gedopt wurde.

Ihr dürft dies mitteilen, aber es ist keine Verpflichtung. Ebenso gibt es keine moralische Verurteilung, wenn jemand in dem Spiel gedopt hat. Das Spiel hat euch diese Möglichkeit explizit gegeben. Zudem habt ihr ja eine Rolle gespielt. In dem Spiel ging es auch darum, zu erfahren, was es bedeutet zu dopen. (Schwarzer Text auf weißem Grund)

- Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?
- Wie seid ihr mit der Tatsache umgegangen, dass es so einfach war zu dopen?
- War Doping für euch überhaupt eine Option?
- Wie hat es sich angefühlt, dank Doping zu gewinnen?
- Wie hat es sich angefühlt zu verlieren, wenn davon ausgegangen werden musste, dass die Gewinnenden gedopt haben?
- Waren die Strafen für das Doping hart genug?
- War das Doping in den Phasen der Teambildung ein Thema?

- Wie fühlte es sich an, erwischt zu werden?
- Wie fühlte es sich an, nicht erwischt zu werden?
- Welches Verhältnis hattet ihr während des Spiels zum Doping?
- Stellen wir uns für einen Moment vor, unser Sport hätte das gleiche Verhältnis zu Doping, welches wir gerade in dem Spiel erlebt haben. Was würde das bedeuten? Wollen wir das? (Schwarzer Text auf weißem Grund)

(Seite 14) FAIR WERFEN ist eine Veröffentlichung der NADA. Es dient einem spielerischen Zugang zur Anti Doping Thematik.

Für spezifische Einblicke aus der Sicht von Athlet*innen, deren Verwandten, Trainer*innen und Betreuer*innen sind zielgerichtete Broschüren erhältlich.

Sämtliche Broschüren können jederzeit unter www.gemeinsam-gegen-doping.de bestellt werden.

Herausgeberin

Bundesministerium

Stiftung Nationale Anti Doping

Agentur Deutschland (NADA)

Heussallee 38

53113 Bonn

T. 0228 81292-0

F. 0228 81292-219

info@nada.de

Gestaltung & Druck

xxxxxxxxxxxxxx

xxxxxxxxxxxxxx

Logos

(Seite 15) UNSERE BROSCHÜREN