

FAIR WER FEN

Wer gewinnt ohne Tricks?

**„Es kann
keinen echten
Sport ohne
Fairplay
geben.“**

Willi Daume

INHALT

4

Spielidee



11

Die Auswertung

5

Spielmaterial

8

Vorbereitung

12

Weitere Runden

6

Aufbau

9

Teams bilden

13

Abschließende
Diskussionsrunde

10

Der Wettkampf



SPIELIDEE

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.

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 diesen Spielregeln:

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 www.gemeinsam-gegen-doping.de kann auf ein Video zugegriffen werden, in dem die Regeln des Spiels ebenfalls erklärt werden.

SPIELMATERIAL



6 Crossboule-Bälle

(2 unterschiedliche Sets mit je 3 Bällen)



21 „Stationen“



1 Rolle Malerkreppband

zum Befestigen der Stationen auf dem Boden



10–20 Folienschreiber

schwarz



1 Folienschreiber

rot



1 Folienschreiber

grün



20 Lanyards

darin je 1 Rollenkarte



34 Lebensereignis-karten



1 Scoreboard

zum Punktezählen während eines Wettkampfs



1 Spielregel



1 beliebiger realer Preis

(nicht im Spiel enthalten)

INFO:

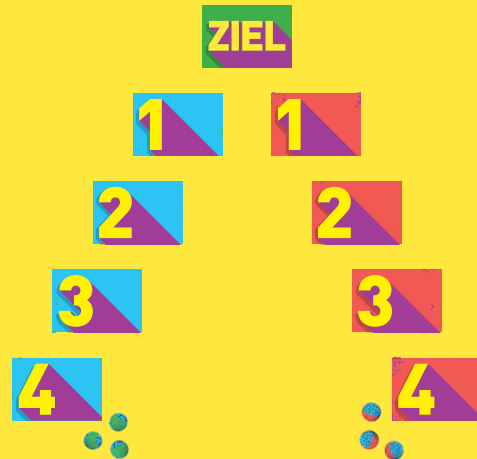
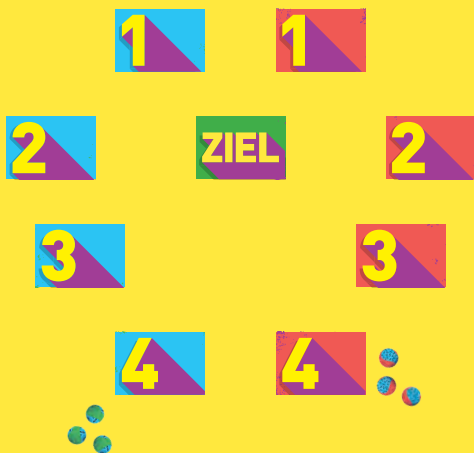
Wenn die Stationen oder das Scoreboard vom Spielverlauf abgenutzt sind, gibt es hier frischen Ersatz für die nächste Runde FAIR WER FEN: www.gemeinsam-gegen-doping.de

AUFBAU

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.



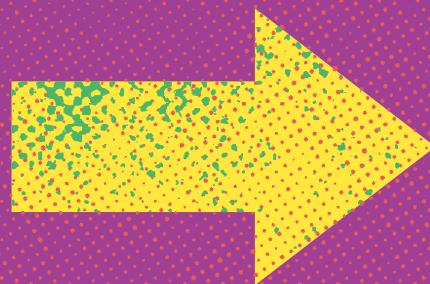
Vorbereitung des restlichen Spielmaterials

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 (s. Bilder oben/unten) 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.

DER ERSTE WETT KAMPF



VORBEREITUNG

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.

Spielziel

Wir spielen das Spiel FAIR WERFEN. Das Spiel geht über vier 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**. 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.

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.

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, woraufhin



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.

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.

INFO:

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.

INFO:

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

DER WETTKAMPF

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.

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

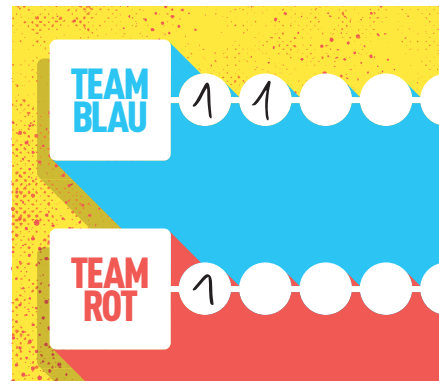
Wenn ihr auf einer Station steht, dürft ihr einen Ball von dieser Station aufnehmen und mit der Hand zur nächsten Station werfen. Auf den Stationen darf der Ball mit den Füßen gestoppt werden. Gelingt dies, kann der Ball aufgenommen und weiter geworfen werden. Dies geht so lange weiter, bis der Ball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

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.

Alle, die im nächsten Durchgang nicht mitspielen dürfen, feuern natürlich ihr eigenes Team kräftig an!

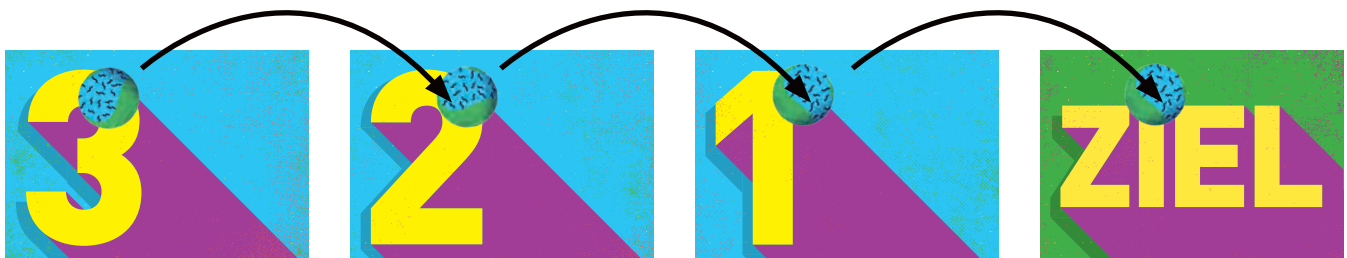
INFO:

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



INFO:

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.



DER WETTKAMPF

Regeln sind nun mal Regeln...

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. 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.

ZUR ERINNERUNG:

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

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. 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. Dadurch kann ein Team unter Umständen den Sieg doch noch verlieren. Der Wert kann auch ins Negative rutschen. Das Ergebnis der Dopingkontrolle der jeweiligen Runde wird auf dem Lanyard im **Kontrollfeld** (blauer Kreis) für alle sichtbar dokumentiert.

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 null 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 zehn Bonuspunkte (bei einem Gleichstand alle fünf) **Notiert eure Punkte für das Zwischenergebnis** im Durchgangsfeld. Schreibt die Zahl außerdem in das türkisfarbene Feld. Dieses Feld zeigt eure aktuellen Gesamtpunkte.

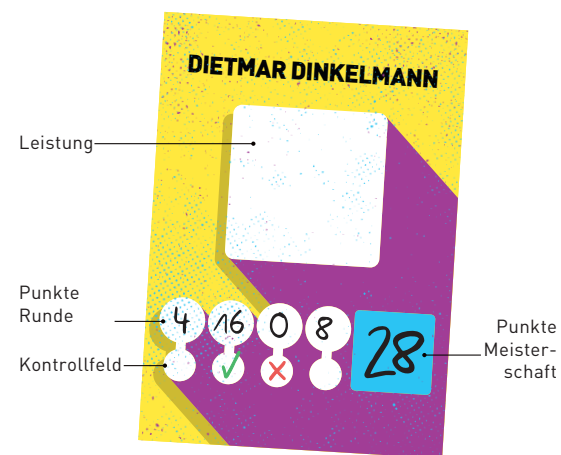
Dies war eine komplette Runde.
Wir werden nun drei weitere Runden spielen.

Beispiel Teamwertung: Team A hat vier der sieben Durchgänge gewonnen und Team B die verbleibenden drei. Bei der Dopingkontrolle werden bei Team A drei Personen erwischt und bei Team B eine. Somit hat Team B diese Runde mit zwei zu eins Punkten gewonnen, da bei Team A für die gedopten Sportler*innen drei Punkte und bei Team B ein Punkt abgezogen wird.

Beispiel Individuelle Wertung: In dieser Runde war eurer Leistungswert sechs, 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 sechs Punkten für euren Leistungswert noch zehn Bonuspunkte. Insgesamt erhaltet ihr für diese Runde 16 Punkte.

INFO:

Bei der Auswahl eines Kontrollkriteriums dürfen keine Körpermerkmale als Kriterium gewählt werden. Beispielsweise können Merkmale genutzt werden wie „Alle mit einem blauen T-Shirt“, „Alle mit der Leistungsstärke fünf“, „alle die im Januar, März, August oder November Geburtstag haben“ etc.. Es gibt nur eine Sieben im Spiel. Sollten also zwei Spielende eine Sieben auf dem Lanyard stehen haben, hat eine Person definitiv geschummelt und ist in dieser Runde gedopt.



INFO:

Sollte der Fall eintreten, dass sich eine spielende Person schlechter schummelt, indem 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. Eine negative Dopingkontrolle wird mit einem grünen Haken und eine positive Dopingkontrolle, mit einem roten Kreuz in dem entsprechenden Feld markiert.

WEITERE RUNDEN

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 Runden 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 nach der Zahl ihrer 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!)

Wettkampf ausführen

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

BEISPIEL FÜR KONTROLLKRITERIEN:

2. Runde: 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!

3. Runde: 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!

4. Runde: Alle im Team, welches den Wettkampf vor der Kontrolle anführt, werden kontrolliert.

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

ABSCHLUSS DISKUSSION

INFO:

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.

- **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?**

FAIR WERFEN ist eine Veröffentlichung der NADA im Rahmen des Programms GEMEINSAM GEGEN DOPING. 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

Stiftung Nationale Anti Doping
Agentur Deutschland (NADA)
Heussallee 38
53113 Bonn
T. 0228 81292-0
F. 0228 81292-219
info@nada.de

Gestaltung

Rocket & Wink

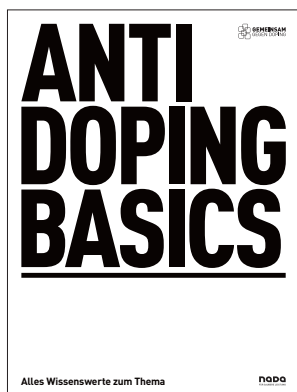
Druck

MKL Druck GmbH & Co. KG
NADA-Materialnr. 86
2. Auflage, September 2023
Auflagenhöhe 100

Gefördert durch:



UNSERE BROSCHÜREN



Anti Doping Basics

Der grundlegende Informationsleitfaden
für alle am Sport Beteiligten



Athlet*innen 18+ Jahre

für Athlet*innen, die Leistungssport
ausüben und eine Vorbildfunktion haben



Athlet*innen 11–17 Jahre

mit dem Fokus „Heran-
wachsende und ihr Umfeld“



Kinder 5–10 Jahre

geeignet für den „Erstkontakt“
mit dem Thema



Trainer*in

über die Herausforderung, Werte an
verschiedenste Altersklassen zu vermitteln



Betreuer*in

für alle Helfer*innen rund um den Sport
wie Pädagog*innen, Physiolog*innen etc.



Eltern und Familie

mit Erfahrungsberichten und Tipps

