KAPITEL 10 · VORLAGE

DIE ROLLENKARTE

Einmal pro Saison, am Ende der Vorbereitung. Jeder Spieler schätzt sich selbst ein und trägt sich bei einer Rolle ein. Danach sprecht ihr kurz in der Gruppe darüber.

Arbeiter
rennt, kämpft und ackert, immer

Künstler
Stratege auf dem Platz, mit Ideen und Technik

Anführer
übernimmt Verantwortung und geht als Beispiel voran

Spieler	Rolle	Was bringe ich in dieser Rolle ein? (ein Satz)	Passt es?

Greif die Rollen im Laufe der Saison wieder auf. Eine Rolle, die man einmal auf einen Zettel schreibt, verändert noch nichts.

Kopiervorlage · © Nico Walter · 1

UNSERE ZIELE AUF DEM PLATZ

Formuliert zusammen ein bis zwei Ziele für die Saison, die das Team auf dem Platz verbinden, und hängt sie sichtbar in die Kabine.

Ziel 1
z. B. ein Prinzip für das Spiel gegen den Ball

Woran wir merken, dass wir es leben

Ziel 2
z. B. eine Regel für den Umgang nach Fehlern

Woran wir merken, dass wir es leben

Beschlossen am, von
Mannschaftsrat oder ganzes Team

> Wie die Werte im NLZ, die im Kabinengang an der Wand hingen: Man kann sich jederzeit darauf berufen, und es geht nicht um die Meinung des Trainers, sondern um etwas, auf das sich alle geeinigt haben.

Kopiervorlage · © Nico Walter · 2

KAPITEL 10 · VORLAGE

DER PHASEN-CHECK

Zu Saisonbeginn, in der Winterpause und am Saisonende: Wo steht dein Team gerade, woran erkennst du das, und was braucht es jetzt von dir?

Orientierung
Man ist höflich und tastet sich ab.

Konflikt
Reibung, Rollen werden ausgehandelt.

Regeln
Gemeinsame Werte und Absprachen entstehen.

Leistung
Das Team arbeitet eingespielt auf ein Ziel hin.

Zeitpunkt	Phase	Woran ich das erkenne	Was das Team von mir braucht
Saisonbeginn			
Winterpause			
Saisonende			

Faustregel: In der Konfliktphase braucht ein Team klare Prinzipien, in der Leistungsphase eher Freiraum. Rückfälle sind normal.

Kopiervorlage · © Nico Walter · 3