

Lagersport (LS 1.1)

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport / <input type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	13.07.2019	13.30-15.30	Lagerplatz
Leitung	Chiara, Naomi, Sven		
Themenbereich	Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt. Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Material / Hilfsmittel	• 2 Spielwürfel	•	•
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
13.30-13.45	<p>Einstieg</p> <p>Beim Nachmittagsspiel werden die TN in den gleichen Gruppen antreten wie am Morgen, das heisst zwei Indianer Gruppen und zwei Cowboy Gruppen. Anschliessend wird den Gruppen nochmals der Punktstand mitgeteilt. Die TV erklären den TN das Spiel.</p> <p>Vor Spielstart können die ältesten der Gruppen mit den am Morgen gesammelten Punkten ihre drei Bereiche verbessern. Die drei Bereiche sind: Angriff (Waffen), Verteidigung (Schutzwall) und Grenz-Boost (Vorteile im Kampf – kann jedoch nur einmal pro Kampf eingesetzt werden und ist sehr teuer).</p>	
13.45-15.15	<p>Hauptteil</p> <p>Das Ziel des Geländespiels ist es, seine drei Bereiche zu verbessern (Macht generieren) um in den zwei Kämpfen während dem Programm und dem letzten alles entscheidenden Kampf zwischen Cowboys und Indianer am Ende des Nachmittags die Überhand zu erlangen und Nordamerika unter die Eigene Herrschaft zu bringen. Der Erste Kampf findet nach 30. und der zweite nach 60 Minuten Spielzeit statt. Im ersten Kampf tritt der nördliche Indianerstamm (Bella-Bella) gegen die nördlichen Cowboys (Old Shatterhand). Dasselbe im Süden (Kwakwaka'wakw vs. Lucky luke). Im zweiten Kampf tritt Bella-Bella gegen Lucky Luke und Kwakwaka'wakw gegen Old Shatterhand an. Im Dritten Kampf treten die beiden Indanerstämme gegen beide Cowboygruppen an.</p> <p>Vor jedem Kampf versammeln sich die zwei Stammältesten beim vergrabenen Klappstuhl und es werden die Macht-Booster gesetzt (entweder Angriff oder Verteidigung). Der Booster erhöht die jeweilige Machtstufe mit plus drei. Danach wird gewürfelt wer angreift (Sieger) und wer verteidigt (Verlierer). Die Gruppe die nach dreimal Würfeln (je ein Würfel) zusammengerechnet am meisten Punkte erwürfelt hat gewinnt. Der Kampf wird anschliessend anhand der drei Bereiche entschieden, d.h. Angriffsmacht 3 schlägt Verteidigung 2. Die Machtdifferenz im wird beim Verlierteam in Form von Machtverlust abgezogen.</p> <p>Um seine Bereiche verbessern zu können, muss man Geld bei den folgenden Aufgaben/Tätigkeiten:</p> <p>Plachen-Volleyball: Die TN erhalten Militärplachen, die Plachen werden von je 2 TN gehalten. Die TN versuchen einen Volleyball über ein Volleynetz zu bringen, der gegnerischen TN-Gruppe versucht den Ball zu fangen. Fliegt der Ball auf den Boden erhält das Team Punkte. Nach 5 Minuten werden die Punkte gezählt die Gruppe mit mehr Punkten gewinnt Geld.</p> <p>Ballzielwurf: Auf einem Tisch gestapelte Becher müssen heruntergeschossen werden. Das Ziel ist es, möglichst alle zu Treffen. Für herunter geschossene Becher erhalten die TN Geld.</p> <p>Kräfte messen; Die TN müssen sich in verschiedenen Kräftespielen beweisen. Die Kontrahenten sind in derselben Altersgruppe. Es gibt Spiele wie z.B. Liegestütze, Gewichtheben, Armdrücken etc. Der Sieger erhält Geld.</p>	

	<p>Gehetzte: Die TN können den Gehetzten (Leiter) fangen darauf hin werden den TN Fragen gestellt oder sie werden zum Singen eines Bekanntensong aufgefordert. Sie erhalten für das lösen der Aufgabe Geld.</p> <p>Eingeschränktes Rugby; Die TN werden immer zu zweit an Armen und Beinen zusammengebunden. Sie müssen versuchen im Team den Ball in einen Reifen zu legen. Gelingt das, erhält das Team einen Punkt. Das Team mit mehr Punkten gewinnt.</p> <p>Es gibt auch einige weniger anspruchsvolle Posten, wie Ballzielwurf oder die gehetzten, damit die jungen TN mehr möglichkeiten haben Geld zu verdienen und die Stufengerechtigkeit gewährleistet ist.</p> <p>Natürliche können die TN ihr Geld auch verlieren, dies wenn sie von den Hetzern gefangen werden. Sie müssen das gesamte Spielgeld an die Hetzer übergeben.</p>	
15.15-15.30	<p>Ausstieg</p> <p>Die TN versammeln sich beim Sarasani. Die Siegermacht wird verkündet. Nach der Verkündigung der Rangliste wird ein Yoga zur Beruhigung gemacht. Die TV erklären mehrere Übungen die im Anschluss von den TN nachgemacht werden.</p>	

LS: Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben?

	<ul style="list-style-type: none"> •
Sicherheits-überlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Notfallauto steht jederzeit bereit. • Das Notfallhandy ist stets erreichbar. • Die Leiter wissen was im Notfall zu tun ist. • Eine Notfallapotheke steht bereit. • Die Leiter sorgen für den nötigen Sonnenschutz bei den Teilnehmern und sich selbst. • Das Gelände ist markiert und gesichert
Schlechtwetter-variente	Siehe Schlechtwetterprogramm