

Lagersport (LS 13) Schlacht der Völker

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	15.07.2019	14:00-16:00	Lagerplatz
Leitung	Sebastien, Joakim		
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	<ul style="list-style-type: none"> • Apotheke • Wäschklammern • Plachen • Seilen • Sonstiges Baumaterial • Ringe der Macht • Lebensbändel • klebeband 	<ul style="list-style-type: none"> • Apotheke 	<ul style="list-style-type: none"> • Apotheke
Vorbereitung			

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
14:00-14:15	<p>Einstieg</p> <p>Die TN werden in vier Faire Gruppen eingeteilt und den vier Völker von Mittelerte zugeordnet (Elben, Zwerge, Menschen und Orks). Zum einwärmen, wird folgendes Spiel durchgeführt: Jeder TN erhält eine Wäscheklammer, die er hinten am T-Shirt befestigen muss. Das Ziel des Spiel ist es nun, den anderen die Wäscheklammern Wegzunehmen und sie am eigenen T-Shirt zu befestigen.</p> <p>Jeder TN erhält noch ein Lebensbändel aus Papier um seinen Arm, in der Farbe seines Volkes.</p>	Sebastien, Joakim
14:15-15:45	<p>Hauptteil</p> <p>Erster Teil Aufbau: Die verschiedenen Gruppen erhalten Material (Plachen und Seile) und müssen sich so eine Festung bauen, für den bevorstehenden Krieg. Damit das ganze etwas sportlich vonstattengeht haben sie dafür nur 15 Minuten Zeit.</p> <p>Zweiter Teil Schlacht: Ziel der Schlacht ist es, währenddessen die verschiedenen Ringe der Macht zu finden und sie in der Festung zu bewachen. Wer am Ende der Schlacht am meisten Ringe der Macht in der eigenen Festung hat, hat das Spiel gewonnen. Es gibt natürlich auch den einen RING der 3-mal so viel Punkte bringt.</p> <p>Um das ganze etwas schwieriger zu gestalten, können sich die TN gegenseitig verwunden. Dies können sie, indem sie das Lebensbändel der anderen TN abreißen, diese müssen dann ins verwundeten Lager und dort verschiedene sportliche aufgaben absolvieren, um ihr Leben zurückzuerhalten. Um das Ganze im Rahmen zu halten, dürfen sie weder beißen, kratzen noch schlagen oder sonstige Sachen, die den anderen TN wehtun. Sie dürfen allerdings die anderen festhalten. Wenn es jemandem zu viel wird, kann er jeder Zeit STOP rufen und kann dann vom Spielfeld abtreten und zu dem verwundeten Lager gehen. Will er wieder ins Spiel muss er allerdings eine Aufgabe erledigen und erhält so sein Lebensbändel zurück.</p> <p>Wenn dann die vorher fixierte Zeit abgelaufen ist, endet das Spiel und die Ringe werden gezählt.</p>	Sebastien, Joakim
15:45-16:00	<p>Ausstieg</p> <p>Das Siegervolk wird gekrönt und um den Frieden auf Mittelerte wiederherzustellen, machen alle gemeinsam ein „Chiaia!“.</p>	Sebastien, Joakim

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

	<ul style="list-style-type: none">• Strategisch zu denken• In einem Team zu spielen
Sicherheits-überlegungen	<ul style="list-style-type: none">• Handy• Apotheke
Schlechtwetter-variante	Wird verschoben