

Lagersport (LS 19 Capture the Flag)

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	20.07.2018	14.00-16.00 Uhr	Lagerplatz, Wald
Leitung	Evi, Anja		
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"/> Transportarten <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"> • Wäscheklammern • Apotheke 	<ul style="list-style-type: none"> • Flaggen • Apotheke • Lenbenskärtchen • Fingerfarben • Overals • Militärblichen 	•
Vorbereitung	Vor dem Lager	Vor dem Lager	

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
14.00-14.15	<p>Einstieg</p> <p>Den Teilnehmern wird mitgeteilt, dass nun die alljährlichen „Hungerspiele“ stattfinden, und die TN um ihre Existenz (Geld) und das Überleben kämpfen.</p> <p>Als Einwärmen, wird ein Spiel durchgeführt. Jeder TN erhält eine Wäscheklammer, die er hinten am T-Shirt befestigen muss. Das Ziel ist es nun, den anderen die Wäscheklammer wegzunehmen und sie am eigenen T-Shirt zu befestigen.</p> <p>Anschließend gehen die TN in ihre am Morgen gebildeten Gruppen zurück. Danach wird ihnen das „Hungerspiel“ erklärt. Jede Gruppe erhält eine andere Farbe, von welcher sie einen Punkt auf die Stirn erhalten.</p>	Evi, Anja
14.15-15.45	<p>Hauptteil</p> <p>Bei den alljährlichen „Hungerspielen“ geht es darum, die Flaggen der gegnerischen Gruppen für sich zu Gewinnen. Jedoch gibt es einige Hindernisse.</p> <p>Die Gruppen erhalten alle eine Flagge, welche zu ihren Lagern (Militärbliche) bringen müssen. Die TN können sich alleine oder in Gruppen fortbewegen. Werden sie jedoch von einem Bösen (Leiter) gefangen, müssen sie mit diesem mitgehen zur Station. Sie können jedoch auch von den TN der anderen Gruppen gefangen werden, in dem diese ihre Farbe auf den Overall bringen. Gelingt dies einem, muss er den gefangenen zur Station bringen. Diejenigen, welche „Gefangenentransport“ machen, sind sicher und dürfen nicht gefangen werden. Bei der Station können sie erst wieder weg, wenn ein TN der eigenen Gruppe, ihnen ein Lebenskärtchen bringt. (Bei der Station befindet sich ein Leiter, der dies überwacht.) Die Lebenskärtchen können bei den Sponsoren durch verschiedene Spiele erspielt werden (Schere, Stein, Papier / Lied vorsingen / Tick, Tack, Toe / „Black Jack“). Die Lebenskärtchen müssen dem Aufseher (Leiter) abgegeben werden und dieser befreit den TN von der Station und er kann wieder mitspielen. Wird ein TN der die Flagge trägt markiert, verliert er diese und muss zur Station gebracht werden.</p> <p>Gelingt es einer Gruppe alle Flaggen in ihr Revier zu bringen, ist das Spiel beendet.</p>	Evi, Anja
15.45-16.00	<p>Ausstieg</p> <p>Nach dem Spiel gehen wir zurück ins Lagerhaus. Da alle von den Farben befreit werden müssen, gibt es eine Wasserschlacht.</p>	Evi, Anja

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Sie lernen ihre Teamfähigkeit zu stärken • Taktisch zu spielen
Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Gelände, auf welchem gespielt wird, wird am Anfang auf Unsicherheiten geprüft. Falls diese vorhanden sind, werden sie entfernt. • Die Apotheke ist bei der Station und somit immer Griffbereit.
Schlechtwetter-	Das Spiel wird auch bei leichtem Regen durchgeführt. Ansonsten wird es auf einen anderen

variante	Tag verschoben.
-----------------	-----------------