

Sponsorenspiel (LS 4.1)			
Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	11.07.2019	9.30-11.00	Lagerplatz
Leitung	Alina, Christelle, Lisa S. , Julia		
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 checked="" type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Material / Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Holz • Farbe • Garn • Gummiband • Karton • Klebeband • spezielle Währung • normale Währung • Vogelband 	•	•
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager	•
		<ul style="list-style-type: none"> • Einkaufen • Späne markieren (spezielle Währung) • Leiter informieren • Leiter einteilen 	

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
9:30 15'	<p>Einstieg</p> <p>Einstiegstheater: Die 4 Lorde sind auf der Bühne. Einmal mehr sind sie darüber am streiten, wer der beste Beschützer des Königs ist. Deshalb beschliessen sie, dies anhand eines Ritterturniers zu messen. Die Lorde gehen von der Bühne und die TVs fangen an das Ritterturnier zu erklären. Auf ein Mal stürzt der König völlig aufgelöst auf die Bühne. Er teilt der Menge mit, dass er heute Morgen seine Prinzessin nicht in ihrem Schlafgemach aufgefunden hat. Er fand neben dem Bett einen Drachenzahn und eine Drachenschuppe. Er vermutet, dass der böse Drache seine Prinzessin entführt hat und bittet die 4 Lords um Hilfe. Die Spielleitung beschliesst, dem König zu helfen und das Programm zu ändern. Anstatt eines Ritterturniers gibt es ein Sponsorenspiel.</p> <p>Um uns für das bevorstehende Spiel aufzuwärmen, wird jede Klasse einzeln (oder wenn eine Klasse zu wenig TN hat, 2 zusammen) ein Popcornfangis spielen. Bei diesem Fangis darf man nur hüpfen und das „Popcorn“ = Fänger muss versuchen die restlichen Maiskörner zu Popcorn umzuwandeln. Das Ziel des Popcorns ist es alle Maiskörner anzuspringen und sie somit auch zu einem Popcorn zu machen.</p> <p>Die Spielleitung erklärt das Spiel und teilt die Teilnehmer in die 4 Basisgruppen ein. Die Gruppen sollen im Spiel jeweils ein Katapult kreativ herstellen, um den Drachen zu besiegen.</p>	König, 4 Lorde, TVs
9:45 100'	<p>Hauptteil</p> <p>Ziel des Spiels ist es, dass die einzelnen Gruppen verschiedene Materialien sammeln, um damit ihr Katapult herzustellen. Die Katapulte sollen geeignet für Wasserballone als Munition sein und folgende Kriterien erfüllen: weit schießen können, gut zielen können und schön aussehen.</p> <p>Wenn die Gruppen ihr Katapult gebastelt haben, wird dieses am Ende des Spiels von der Jury (TVs) anhand der oben genannten Kriterien bewertet. Die Materialien können sie sich an der Zentrale kaufen.</p> <p>Um Geld zu verdienen hat es verschiedene Sportposten wie z.B. Liegestützettbewerb, Armdrücken, Hahnenkampf, usw. → der Gewinner erhält dort Geld</p> <p>Gleichzeitig sind auf dem Lagerplatz 5 verschiedene Sponsoren verteilt. Die Gruppen müssen die Sponsoren von ihren Katapulten überzeugen, damit sie ihnen Materialien und Geld zur Verfügung stellen.</p>	4 Gruppenleiter 5 Sponsoren 3 Postenleiter (Geschicklichkeitsposten) 3 Zentrale (TVs) + Jury (TVs) 6 Sportpostenleiter



	<p>Ausserdem gibt es 3 Posten, bei welchen die Gruppen Geschicklichkeitstests machen können (Knoten entknüpfen, mit Zeichensprache Wörter zeigen, Kartenhaus bauen). Ziel dieser Posten ist es, eine spezielle Währung zu erhalten. Mit dieser speziellen Währung könne sie die Jury bestechen, damit sie bei der Bewertung eine andere Gruppe schlechter bewertet.</p> <p>Am Ende des Spieles versammeln sich nun die Gruppen vor der Jury und stellen ihre Katapulte vor. Anschliessend erhält jede Gruppe von der Jury 2 Wasserballone. Die Katapulte werden in einer Linie aufgestellt. Jede Gruppe wirft ein Ballon nach dem anderen. Beim ersten Wurf versuchen sie, so weit wie möglich zu schiessen. Beim Zweiten geht es darum, eine Zielscheibe zu treffen. Nachdem die Jury sich kurz berät, bewertet sie die einzelnen Katapulte anhand von Punkten (1-10). Die Gewinnergruppe erhält Punkte für ins allgemeine Punktesystem.</p> <p>Materialien: Holz, Klebeband, Garn, Gummiband, Farbe, Karton</p>	
11:25 15'	<p>Ausflug</p> <p>Nachdem die Gewinnergruppe festgelegt wurde, taucht der böse Drache (verkleideter Drache) auf. Die Gewinnergruppe darf den Drachen von einer Distanz von 5 Metern mit 10 Wasserballone abschliessen und ihr Katapult unter Beweis stellen.</p> <p>Die Gruppe schafft es nicht den Drachen vollständig zu besiegen. Die Spielleitung verteilt darum den Teilnehmern Wasserballone, womit sie alle den Drachen besiegen können. Der Drache wird von den Teilnehmern überlistet und verschwindet. Frustriert, dass ihnen der Drachen entschlüpft ist, wird eine Wasserschlacht mit den restlichen Wasserballonen gestartet.</p>	Drache (Leiter) 3 Jury (TVs)

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativ basteln • Teamgeist beweisen • Sponsoren überzeugen → argumentieren • Geduld beweisen
Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe allgemeine Siko
Schlechtwettervariante	Wird bei jeder Witterung durchgeführt (siehe Schlechtwetterprogramm)