



Jublasurium

**jungwacht
blauring**



**jungwacht
blauring**



Programmheft

Jublasurium



Inhaltsverzeichnis

Wichtige Informationen zum Programmheft	2
Allgemeines Sicherheitskonzept Jublasurium 2025	4
Im Notfall	4
Sicherheitskonzept Lagersportblöcke	5
1. Vorausschauen	5
2. Massnahmen	5
3. Notfall	6
Grobprogramm.....	7
Im Krabbelexpress durch die Elemente	8
LS Flügel, Feuer, Fitness	12
Anreise LA/LS gemischt.....	16
LA Raupenreise	21
LS Käferkampf	23
Ateliers	27
LS Schwarmtanz	28
LA Mission Insektenbrücke	31
LS Flügel, Funken, Finale	33

Wichtige Informationen zum Programmheft

An- und Abreise-Blöcke

Für die An- und Abreise wurden drei Blöcke erstellt. Diese werden entweder im Zug, auf dem Jublasurium-Gelände oder «halb-halb» (das heisst sowohl im Zug als auch auf dem Jublasurium-Gelände) durchgeführt, je nach Fahrplan und Reisezeit. Im E-Mail vom 7. Mai erfahrt ihr, welchen An- und Abreiseblock ihr durchführen sollt. Ihr findet aber alle drei im Programmheft - sucht euch den richtigen heraus. Bei diesen Blöcken seid ihr die Hauptleitung und müsst euch gut darauf vorbereiten. Das Material für den Anreiseblock bringt ihr selbst mit, das Material für den Abreiseblock erhaltet ihr zusammen mit dem Lunch am Montag.

Anreise

Nach der Ankunft an eurem Zielbahnhof gemäss SBB-Fahrplan begeben ihr euch ohne Zwischenhalt direkt zum Jublasurium-Gelände. Dort meldet ihr euch zuerst beim Check-in, wo ihr alle wichtigen Infos und Materialien erhaltet. Ihr bringt dann euer Gepäck zu euren Zelten. Danach gibt es drei Möglichkeiten:

- Wenn ihr noch keinen Block durchgeführt habt, startet ihr sofort mit dem Block «LS Flügel, Feuer, Fitness». Ihr könnt eure Zelte nach dem Block oder in einer Pause einrichten.
- Wenn ihr für den Block «LA/ LS gemischt» eingeteilt werdet, dann fahrt ihr bitte direkt mit dem zweiten Teil des Blockes fort. Ihr könnt eure Zelte danach oder in einer Pause einrichten.
- Wenn ihr bereits den Block «LA Krabbelexpress durch die Elemente» abgeschlossen habt, könnt ihr die Zeit bis zum ersten Bühnenmoment mit dem Einrichten eurer Zelte verbringen.

Abreise

Nach dem Bühnenmoment verlassen die einzelnen Programmgruppen gemäss Plan das Bühnengelände. Auch hier gibt es wieder drei Möglichkeiten:

- Wenn ihr für den Block «LS Flügel, Funken, Finale» eingeteilt seid, beginnt ihr bitte direkt damit. Ihr könnt euer Gepäck danach auf dem Zeltplatz holen und zum Abfahrtsbahnhof/ Shuttle-Bus laufen.
- Wenn ihr für den Block «LA/LS gemischt» eingeteilt seid, beginnt ihr bitte ebenfalls direkt damit. Nach dem Lagersport-Teil begeben ihr euch zum Zeltplatz und holt euer Gepäck. Danach lauft ihr zum Abfahrtsbahnhof/Shuttle-Bus. Im Zug führt ihr dann den zweiten Teil des Blockes durch.
- Wenn ihr für den Block «LA Nachklang im Krabbelexpress» eingeteilt werdet, dann holt bitte direkt euer Gepäck beim Zeltplatz und lauft zum Abfahrtsbahnhof/Shuttle-Bus. Ihr führt den ganzen Block im Zug durch.

Blockleitung

Wie bereits oben erwähnt, seid ihr als Leitungspersonen nur für den An- und Abreiseblock hauptverantwortlich. Bei allen anderen Blöcken werden die Hauptleitungen von uns gestellt. Wir sind trotzdem darauf angewiesen, dass ihr die Abläufe kennt und euren TN erklären könnt. Lest also alle Blöcke gut durch.

Einheiten (Gruppen)

Damit wir bei den Blöcken ungefähr gleich grosse Gruppen machen können, teilt ihr eure Schar bereits vor dem Jublasurium in 10er-Gruppen auf. Achtet dabei auf eine möglichst altersdurchmischte Zusammensetzung und stellt sicher, dass eure Leitenden sinnvoll auf die Gruppen verteilt sind. In der Infomail vom 7. Mai erfahrt ihr, wie viele Gruppen eure Schar machen soll. Ihr nummeriert diese Gruppen durch und jede Person muss wissen, welche Nummer ihre Einheit hat. Diese Nummer soll bei jedem TN und jeder Leitungsperson direkt aufs Booklet geschrieben werden.

Gruppeneinteilung

Sobald ihr zum Programmplatz kommt, werdet ihr von einer helfenden Person empfangen oder die Einheitschefs gehen auf diese Personen zu (siehe Blockbeschreibungen). Ihr teilt der Person den Namen eurer Schar mit und sie wird eure Einheiten in die verschiedenen Gruppen einteilen bzw. sagen, welche Einheit auf welches Spielfeld gehen soll.

J+S

Wie ihr sicherlich wisst, wird das Jublasurium als J+S-Lager angemeldet. Um die J+S-Richtlinien im Programm einhalten zu können, wurden die An- und Abreiseblöcke entsprechend gestaltet. Bitte führt diese daher pflichtbewusst und gemäss den Vorgaben durch. Während des Jublasuriums gelten die Prinzipien der Ethik-Charta von J+S, die sich unter anderem für Gleichbehandlung, Fairness und Umweltbewusstsein sowie gegen Gewalt und Übergriffe positioniert.

Sicherheitskonzepte

Das allgemeine Sicherheitskonzept (SiKo) ist am Anfang dieses Programmhefts zu finden. Für die Sportblöcke wurde ein separates SiKo verfasst. Dieses findet ihr in diesem Programmheft direkt vor den Lagersportblöcken. Bitte lest sie durch und besprecht sie am Höck vor dem Jublasurium. Es ist wichtig, dass ihr euch an die Regeln haltet und eine Vorbildfunktion einnehmt.

Spielhelfende

Damit die Blöcke so funktionieren, wie sie geschrieben stehen, benötigen wir eure Unterstützung. Bei jedem Block wird eine gewisse Anzahl Personen eures Leitungsteams als «Spielhelfende» benötigt. Diese übernehmen eine Leitungsfunktion im Block. In der Infomail vom 7. Mai habt ihr erfahren, wie viele Spielhelfende ihr stellen müsst. Es kann auch sein, dass ihr niemanden stellen müsst. Die Spielhelfenden treffen sich jeweils 45 Minuten vor Blockbeginn auf dem Spielfeld und werden dort von der Blockhauptleitung in ihre Aufgaben eingeführt. Bitte seid pünktlich! Beim LS «Schwarmtanz» ist es wichtig, dass jemand kommt, der sich im Jublasurium-Tanz sicher fühlt (ihn also geübt hat) und auch den Tanz «Fersenspitzen - auch bekannt als Sing Hallelujah-Song» beherrscht. Wenn ihr das nicht stellen könnt, meldet euch bitte bei ramona.thuer@jublasurium.ch!

TN

In den unten beschriebenen Blöcken wird die Abkürzung TN für Teilnehmende verwendet. Während den Blöcken (mit Ausnahme der An- und Abreiseblöcke) seid ihr als Leitungsperson ebenfalls Teilnehmende, also TN. Das heisst, ihr nehmt an allen Blöcken teil und motiviert eure Kinder und Jugendlichen aus der Schar.

Treffpunkt

Zu Beginn jedes Blockes findet ihr euch beim Treffpunkt des jeweiligen Programmplatzes ein. Ihr kommt dafür einfach zum Platz und werdet schnell erkennen, wo die jeweiligen Treffpunkte sind, nämlich dort, wo die Blockhauptleitung mit dem Mikrophon auf euch wartet. Erst danach könnt ihr euch auf die zugeteilten Spielfelder verteilen. Beim LA «Mission Insektenbrücke» könnt ihr euch direkt an die Tische setzen.

Freies Spiel/freie Zeit

Während der freien Zeit liegt die Unterhaltung der TN in eurer Verantwortung. Im *jubla.netz* findet ihr zum Beispiel coole Hosensackspiele, die ihr in dieser Zeit machen könnt. Nutzt die Zeit gerne auch, um euch mit anderen Scharen auszutauschen und neue Freundschaften zu knüpfen. Ihr könntet dafür auch euer eigenes Jubla-Freundschaftsbuch bestellen und von euren neuen Lebensfreun(d)en ausfüllen lassen. (hier findet ihr es: https://jubla-shop.ch/de_CH/products/freundschaftsbuch)

Allgemeines Sicherheitskonzept Jublasurium 2025

Vor dem Anlass

- Stellt dieses Sicherheitskonzept am Höck vor dem Jublasurium dem ganzen Leitungsteam vor.
- Ladet euch die App «EchoSOS» auf eure Smartphones.
- Wenn ihr die Schar in 10er-Gruppen unterteilt habt, bestimmt ihr für jede Gruppe eine hauptverantwortliche Leitungsperson.

Während dem Jublasurium

An- und Abreise

- Bei der An- und Abreise vertretet ihr die Jubla: Benehmt euch respektvoll, hinterlasst keinen Abfall und achtet auf eine angemessene Lautstärke im ÖV, bei Gesprächen und den Hörspielen.
- An Bahnhöfen gilt besondere Vorsicht. Achtet auf eure TN und wahrt den Abstand zu den Gleisen.
- Zählt eure Gruppe vor und nach jedem Ortswechsel durch, damit niemand verloren geht.

Allgemein

- Beachtet die Verhaltensregeln vom Infobooklet.
- Lasst eure TN niemals allein. Begleitet sie auch zur Toilette.
- Achtet jederzeit auf eure Vorbildfunktion.

Während Programmblöcken

- Bereitet euch auf jeden Block gut vor, damit ihr wisst was euch erwartet.
- Behaltet während den Blöcken immer die Übersicht über eure TN. Am besten teilt ihr eure TN in Gruppen auf, sodass jede Leitungsperson eine bestimmte Anzahl von TN im Blick behält.
- Die Blöcke finden «Schar-durchmischt» statt, weshalb es wichtig ist, dass ihr eure Gruppe vor und nach jedem Block durchzählt.
- STOPP heisst STOPP! Respektiert die Grenzen anderer Personen!
- Ihr als Leitungspersonen seid Vorbilder. Bitte benehmt euch bei den Blöcken respektvoll gegenüber den Mitspielenden, haltet euch an die Regeln und macht motiviert mit.
- Für die Sportblöcke wurde ein separates Sicherheitskonzept erstellt, welches ihr ebenfalls beachten sollt.

Während dem Abendprogramm

- Begleitet eure TN zum Guet-Nacht-Gschichtli und zum Jugendtreff und achtet darauf, dass sie sich respektvoll benehmen. Lasst sie auch vor Ort nicht allein. Ihr tragt die Aufsichtspflicht für eure TN.
- Begleitet eure TN bei der Schlafroutine inkl. Zähneputzen/Toilettengang/Umziehen.
- Beachtet die Nachtruhe.
- Teilt die Nachtwache unter euch auf. Nicht alle Leitungspersonen besuchen das Leitendenprogramm.
- Feiert bewusst! Denkt daran, dass ihr am nächsten Tag wieder fit sein müsst – ein angemessener Umgang mit Alkohol und ruhiges Verhalten beim Schlafengehen sorgt für eine erholsame Nacht.

Im Notfall

- Beachtet im Notfall das Ablaufdiagramm im Infobooklet.
- Sanitätsposten sind hinter der Bühne und bei der Turnhalle zu finden. Während den Blöcken sind Sanitätsteams unterwegs.
- Sichert und unterhaltet den Rest der Gruppe.
- Im Krisenfall werdet ihr von uns informiert.

Sicherheitskonzept Lagersportblöcke

1. Vorausschauen

Welche Gefahren und Risiken können während der Aktivität auftreten?

Verletzungen

- Diverse Sportverletzungen (Schürfungen, Verstauchungen, Prellungen, Brüche etc.)
- Zusammenstöße mit anderen TN (Kopfverletzungen, Prellungen, Brüche etc.)

Erschöpfung und Kreislauf

- Hitzeschlag
- Kreislaufzusammenbruch
- Asthmanfälle

Orientierung

- Kommunikationsschwierigkeiten (Nicht alle hören die Signale und Anweisungen)
- Verständnisprobleme (TN verstehen nicht, was sie machen müssen)
- Massenpanik
- Orientierungsverlust (TN finden ihre Gruppe nicht mehr)

Unfares Spielverhalten

- TN, die das Spiel zu ernst nehmen, und unfair und aggressiv spielen
- Spielhelfende bevorteilen ihre Gruppe

2. Massnahmen

Welche Massnahmen werden ergriffen, um die Risiken so weit zu minimieren, dass sie tragbar sind?

Verletzungen

- Alle TN nehmen am Ein- und Ausstieg teil, um Muskelverletzungen zu vermeiden
- Gefahrenstellen auf dem Gelände werden vorher markiert und Steine entfernt
- Es werden klare Regeln vor Ort und auch im Programmheft kommuniziert bzgl. sicheres Laufen, eigene und fremde Grenzen, faires Spiel
- Alle TN tragen Wander- und Trekkingschuhe und lange Kleidung
- TN werden auf Gefahrenstellen (z.B. rutschiges Gras) hingewiesen

Erschöpfung und Kreislauf

- Leitende achten auf Anzeichen der Erschöpfungsanzeichen bei den TN und machen frühzeitig eine «Zwangspause»
- Alle tragen Sonnencreme und Sonnenhut
- Alle TN nehmen ihre Trinkflasche mit oder bedienen sich regelmässig an der Trinkstation
- Es werden genügend Schattenspendler rund um das Feld aufgestellt

Orientierung

- Auf dem Spielfeld gibt es eine Mikrofonanlage, die von allen gehört wird
- Leitende achten darauf, dass ihre TN aufmerksam zuhören

- Das Feld wird abgesteckt und vorher kommuniziert
- Die TN tragen Bänder in ihren Gruppenfarben
- Kein Kind ist allein unterwegs, sondern immer in Begleitung einer Leitungsperson
- Das Spielfeld wird nicht verlassen ohne eine Meldung an die Gruppenleitung
- Es sind genügend Spielhelfende auf Platz, die den Ablauf des Spiels verstehen und auch die Leitungspersonen wissen, wie das Spiel funktioniert
- Das Hauptcamp und auch die Aussencamps sind gut beschildert und jeweils von genügend Superbienen und Spielhelfenden betreut
- Die Spielleitung bleibt achtsam und muss flexibel Programmanpassungen vornehmen können

Unfares Spielverhalten

- Die Superbienen und auch Spielhelfenden sind achtsam und sanktionieren unfaires Spielverhalten
- Spielhelfende werden darauf hingewiesen, dass sie keine Gruppen bevorzugen dürfen, und die Hauptleitung vertraut auf ihre Fairness

3. Notfall

Was unternehme ich, wenn es trotzdem zu einem Unfall oder einem Notfall während der Aktivität kommt? Wie beende ich im Notfall die Aktivität?

Verletzungen/ Erschöpfung und Kreislauf

- Sanitätsteams sind mobil unterwegs und können Erste Hilfe leisten. Ausserdem hat jede Schar eine sanitätsverantwortliche Person.
- Das Ressort Sicherheit ist um eine reibungslose Erste Hilfe bemüht.

Orientierung

- TN, welche nicht mehr auffindbar sind, können mit Lautsprechanlagen ausgerufen werden.
- Bei einer Massenpanik kann ebenfalls über diese Anlage kommuniziert werden.

Unfares Spielverhalten

- Im Notfall wird die Hauptleitung informiert und es kann bei einzelnen TN zum Ausschluss des Blocks führen

Grobprogramm

Grobprogramm Schmetterling		Sonntag		Montag	
		Zmorgen 08:00–09:00 Uhr		Zmorgen 08:00–09:00 Uhr	
Samstag		LS Käferkampf 09:30–11:30 Uhr		LA Mission Insektenbrücke 09:30–11:30 Uhr	
Anreise gemäss Fahrplan LS Flügel, Feuer, Fitness und / oder LA Krabbelexpress durch die Elemente		Zmittag** 12:45–13:15 Uhr		Eintreffen Bühne* 11:45–12:00 Uhr	
Eintreffen Bühne* 11:45–12:00 Uhr				Bühnenmoment 12:30–14:00 Uhr	
Bühnenmoment 13:00–14:00 Uhr		Ateliers und Shows 14:00–16:00 Uhr Hauptplatz und Hibiskus		Verlassen Bühne 14:30–14:45 Uhr	
Verlassen Bühne 14:00–14:15 Uhr		LS Schwarmtanz 16:00–18:00 Uhr		Abreise gemäss Fahrplan LS Flügel, Funke, Finale und / oder LA Nachklang im Krabbelexpress	
LA Raupenreise 14:30–16:30 Uhr		Znacht** 18:45–19:15 Uhr		* Es ist wichtig, dass ihr als ganze Schar zu dieser Zeit vor der Bühne eintrefft und vor der Bühne wartet.	
Znacht** 17:30–18:00 Uhr					
Guet-Nacht-Gschichtli 19:10–19:30 Uhr vor der Bühne		Bühnenmoment 20:00–21:00 Uhr		** gefüllte Trinkflasche mitnehmen	
Jugendtreff 20:00–22:00 Uhr Hibiskus		Guet-Nacht-Gschichtli im Zelt			
Nachtruhe ab 22:00 Uhr		Jugendtreff 21:00–23:00 Uhr Hibiskus		Lunch abholen gemäss Webseite	
Leitendenprogramm ab 22:00 Uhr		Nachtruhe ab 23:00 Uhr			
		Leitendenprogramm ab 22:00 Uhr			

Im Krabbelexpress durch die Elemente

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	7.Juni 2025	Gemäss Fahrplan	Im Zug
Themenbereich	<input checked="" type="checkbox"/> Natur und Umwelt		
Was sollen die TN im Block lernen?	Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten es in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen gibt.		
Material	Kleine Musikbox, genügend Stifte, ABC-Blätter ausgedruckt (1 für 4 Personen), Feuerquiz ausgedruckt oder heruntergeladen (1 für 4 Personen)		

Blockbeschreibung

Zeit		Bemerkungen
10 Min	<p>Einstieg</p> <p>Hoi zämä</p> <p>Schön, dass eure Schar am Jublasurium teilnimmt. Damit eure Teilnehmenden ideal auf die Insektenkonferenz vorbereitet sind, bitten wir euch, die jeweiligen QR-Codes zu den Elementen zu scannen, die Hörspiele der Schar abzuspielen und den Anreiseblock gemäss dem Programmheft durchzuführen. Euer Ziel ist es, dem Insektenforscher Dr. Summ zu helfen, das geheime Codewort herauszufinden. Immer am Ende der einzelnen Challenges / Posten sendet ihr ein Beweisfoto oder einen Beweistext (via QR-Codes) ein. Daraufhin erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codewortes.</p> <p>Die Challenges werden im Zug durchgeführt. Dies bringt ein gewisses Risiko mit sich. Teilt den TN vor Abfahrt diese Sicherheitshinweise mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leitungspersonen begleiten die TN immer bei der Durchführung der Challenges. - Nach der Durchführung der Challenges werden alle gebrauchten Materialien etc. weggeräumt/entsorgt. - Wenn für die Challenges kleine Gruppen im Zug notwendig sind, werden diese im Zugabteil gemacht, damit die anderen Fahrgäste möglichst wenig gestört werden. <p>Spielt nun das Hörspiel unter dem ersten QR-Code ab. Benutzt dazu euren mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen. Scannt dazu den QR-Code zum Element «Wasser».</p> <p>Danke für eure Mitarbeit und bis bald an der Insektenkonferenz.</p> <p>Summige Grüsse Gaia, die Bienenkönigin</p> <p>Ihr möchtet die Anleitung lieber digital lesen? Unter den jeweiligen QR-Codes findet ihr dieselbe Postenanleitung, sowie den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular.</p>	 <p>Einstieg LA & LS</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>

	<p>Hauptteil</p> <p>Eure Schar führt verschiedene Challenges während der Anreise im Zug durch. Um einen Teil des Codeworts zu erhalten, könnt ihr unter den QR-Codes ein Lösungswort / Bild einsenden.</p>	
<p>25 Min.</p>	<p>Challenge 1 – Wasser</p> <p>In der ersten Challenge beschäftigt sich Marienkäfer Onni mit der Trockenheit. In dieser Challenge erfahrt ihr mehr über die Umweltprobleme in Verbindung mit dem Element Wasser und könnt euer Wissen über Gewässer unter Beweis stellen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Achtet darauf, dass andere Passagiere sich nicht belästigt fühlen müssen aufgrund der Lautstärke. 2. Gewässer-ABC: <ul style="list-style-type: none"> - Bildet 4er-Gruppen und verteilt an jede Gruppe ein Blatt mit allen Buchstaben des Alphabets. Ihr findet das Blatt im Dokument «LA Anreise_Challenge Wasser_ABC Blatt». - Aufgabe: Findet für jeden Buchstaben ein Gewässer aus der Schweiz (z. B. Flüsse, Bäche, Seen). - Zeitlimit: 15 Minuten 3. Zusammenführen und Vollständigkeit prüfen: <ul style="list-style-type: none"> - Tragt nach Ablauf der Zeit die ABC-Blätter aller Gruppen zusammen und versucht, das gesamte Alphabet mit Gewässern zu füllen. 4. Foto hochladen: <ul style="list-style-type: none"> - Macht ein Foto des fertigen Gewässer-ABCs. - Ladet es über das Eingabefeld im QR-Code hoch und gebt eine E-Mailadresse an, die ihr während der Anreise nutzen könnt. 5. Codewort erhalten: <ul style="list-style-type: none"> - Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codeworts. <p>Geht nach dem Abschluss dieser Challenge zur nächsten Challenge «Erde» über und scannt den dazugehörigen QR-Code.</p>	 <p>Challenge Wasser (LA)</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>
<p>25 Min.</p>	<p>Challenge 2 – Erde</p> <p>Die zweite Challenge startet mit einer Geschichte der Ameise Hektora. Ihr erfahrt mehr über die Herausforderungen einer kleinen Ameise in unserer heutigen Umwelt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. Es vermittelt euch spannende Einblicke in die aktuellen Probleme des Elements Erde. 2. Wortketten-Spiel: <ul style="list-style-type: none"> - Bildet 4er-Gruppen. - Spielregeln: Jede Person zählt nacheinander einen Begriff auf, der zum Element Erde passt. Dabei muss der Anfangsbuchstabe des neuen Wortes immer mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes übereinstimmen. (z. B. Boden → Natur → Regen → ...). - Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe: Schaufel, Blumentopf, Kompost, Regenwurm, Wurzeln, Saatgut, Maulwurf, Blumenbeet, Ameisenhaufen, ... 3. Kunst aus Abfall: <ul style="list-style-type: none"> - Sammelt den Abfall, den ihr heute produziert habt. 	 <p>Challenge Erde (LA)</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Stellt daraus ein Mandala oder ein Kunstwerk her. <p>4. Foto hochladen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotografiert das fertige Kunstwerk und ladet es im aufgeführten Eingabefeld hoch. - Gebt eine E-Mailadresse an, auf die ihr Zugriff habt. <p>5. Codewort erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die eingegebene E-Mailadresse einen weiteren Teil des Codeworts. <p>6. Abfall entsorgen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entsorgt den Abfall eures Mandalas fachgerecht. 	
<p>25 Min.</p>	<p>Challenge 3 – Feuer</p> <p>In der dritten Challenge erzählt euch Glühwürmchen Eldfluga eine Geschichte aus ihrem Leben. Ihr lernt dabei die Schwierigkeiten von Feuer und Licht für die Natur kennen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Spielt das Hörspiel über eure Lautsprecher ab. 2. Quiz zum Thema «Feuer»: <ul style="list-style-type: none"> - Teilt eure Schar in kleinere Gruppen auf. - Jede Gruppe führt ein Quiz durch, das euer Wissen rund um das Thema Feuer und Licht testet. Ihr findet das Quiz im Dokument «LA Anreise_Challenge Feuer_Quiz» - Am Ende des Quiz ergibt sich ein Lösungswort. 3. Lösungswort einsenden: <ul style="list-style-type: none"> - Tragt das ermittelte Lösungswort zusammen. - Gebt es im aufgeführten Eingabefeld ein und sendet es ab. - Vergesst nicht, eine E-Mailadresse anzugeben, die ihr während der Anreise nutzen könnt. 4. Codewort erhalten: <ul style="list-style-type: none"> - Nach dem Einsenden erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen weiteren Teil des Codeworts. <p>Geht nach dem Abschluss dieser Challenge zur nächsten Challenge «Luft» über und scannt den dazugehörigen QR-Code.</p>	 <p>Challenge Feuer (LA)</p> <p>Scannt den QR-Code, um zum Hörspiel zu gelangen</p>
<p>25 Min.</p>	<p>Challenge 4 – Luft</p> <p>In der vierten Challenge erzählt Schmetterling Orion euch, was er an der der Insektenkonferenz ansprechen möchte.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört euch das Hörspiel an, um mehr über die Bedeutung der Luft und die Probleme der Luftverschmutzung zu erfahren. 2. «Ich nimme mit ad Insektekonferenz» spielen: <ul style="list-style-type: none"> - Teilt eure Schar in kleinere Gruppen (4-5 TN) auf. - Spielt gemeinsam das Begriffsspiel «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz». - Die erste Person beginnt mit dem Satz «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz ...» und fügt einen Begriff zum Thema Luft hinzu. - Die nächste Person wiederholt die vorherigen Begriffe zum Thema Luft und fügt einen neuen hinzu. - So geht das Spiel weiter, bis ihr euch nicht mehr an die vorherigen Begriffe erinnern könnt. Spielt mehrere Runden. 	 <p>Challenge Luft (LA)</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe: Flügel, Heissluftballon, Pusteblume, Drachen, Flugzeug, Fallschirm, Wind, Tornado, Ventilator, Sauerstoff, ... <p>3. Frage beantworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wisst ihr noch, wie das Ding hiess, aus dem Orion geschlüpft ist, nachdem er sich von der Raupe zu einem Schmetterling verwandelt hat? - Überlegt gemeinsam und sendet eure Antwort ein. Es handelt sich dabei um ein einzelnes Wort. <p>4. Codewort erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobald ihr die Antwort eingesendet habt, bekommt ihr den letzten Teil des Codeworts. 	
<p>10 Min.</p>	<p>Ausstieg</p> <p>Falls ihr für den Ausstiegsteil im Zug keine Zeit mehr habt, macht diesen bitte erst nach Ankunft auf dem Jublasurium-Gelände. Ihr dürft nicht auf dem Bahnhofareal stehen bleiben.</p> <p>Nun habt ihr alle Komponenten des geheimen Codeworts und wisst, worüber die Insekten an der Konferenz sprechen möchten.</p> <p>1. Weiter mit dem Hörspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielt das letzte Hörspiel durch eure Musikbox ab. <p>2. Codewort einsenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fasst alle vier Teile des Codeworts zusammen und sendet es durch das Eingabefeld ein. <p>3. Lösung erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach dem Einsenden erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse die Antwort, ob ihr mit dem Codewort richtig liegt. 	 <p>Ausstieg (LA)</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>

<p>Sicherheits- überlegungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vor der Abfahrt werden den TN die Sicherheitshinweise mitgeteilt. • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept.
<p>Schlechtwetter- variante</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Das Programm kann bei jedem Wetter durchgeführt werden, da die Challenges im Zug gemacht werden.

LS Flügel, Feuer, Fitness

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	07.06.2025	Nach der Ankunft am Lagerplatz	Lagerplatz Jublasurium
Themenbereich	<input checked="" type="checkbox"/> Gruppenspiele		
Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?	Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen herrschen.		
Material	Kleine Musikbox, Feuer-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen, Luft-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen		

Blockbeschreibung

Zeit		Bemerkung
20 Min.	<p>Einstieg</p> <p>Hoi zämä</p> <p>Schön, dass eure Schar am Jublasurium teilnimmt. Damit eure Teilnehmenden ideal auf die Insektenkonferenz vorbereitet sind, bitten wir euch, die jeweiligen QR-Codes zu den Elementen zu scannen, die Hörspiele der Schar abzuspielen und den Anreiseblock gemäss dem Programmheft durchzuführen. Euer Ziel ist es, dem Insektenforscher Dr. Summ zu helfen, das geheime Codewort herauszufinden. Immer am Ende der einzelnen Posten, sendet ihr ein Beweisfoto oder einen Beweistext ein. Daraufhin erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codewortes.</p> <p>Spielt nun das Hörspiel unter dem ersten QR-Code ab. Benutzt dazu euren mitgebrachten Lautsprecher. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen.</p> <p>Danke für eure Mitarbeit und bis bald an der Insektenkonferenz.</p> <p>Summige Grüsse Gaia, die Bienenkönigin</p> <p>Zum Einstieg dürfen zehn Teilnehmende eine Sportübung vormachen, die zu einem Insekt passt – sei es hüpfend wie ein Grashüpfer oder krabbelnd wie ein Käfer. Der Rest der Gruppe macht die Bewegungen nach und kommt so richtig in Schwung!</p>	 <p>Einstieg LA & LS</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>
	<p>Hauptteil</p> <p>Ihr führt einen Orientierungslauf auf dem Jublasurium Gelände durch. Mithilfe des Krokis, welches ihr beim Check-In erhalten habt, findet ihr die Posten. Insgesamt gibt es 4 verschiedene Posten. Bitte beachtet, dass alle Posten mehrfach auf dem Gelände vorhanden sind ihr aber den richtigen anlaufen müsst. Die unten beschriebenen Posten werden nicht zwingend in dieser Reihenfolge abgelaufen. Bei jedem Standort ist ein QR-Code hinterlegt. Wenn ihr diesen QR-Code scannt, erhaltet ihr die Anweisungen zum Posten, den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular sowie einen Teil des Codeworts.</p> <p>Ihr möchtet die Anleitung lieber digital lesen? Unter den QR-Codes an den Posten findet ihr dieselbe Postenanleitung, sowie den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular.</p>	

<p>20 Min.</p>	<p>Posten Wasser</p> <p>Am ersten Posten beschäftigt sich Marienkäfer Onni mit der Trockenheit. An diesem Posten erfahrt ihr mehr über die Probleme, die das Element Wasser in der heutigen Welt bewältigen muss und werdet das Fangspiel «Wer hed Angst vo de Trocheheit» spielen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. 2. Spielaufbau: <ul style="list-style-type: none"> - Legt ein Spielfeld (ca. 10 x 15 Meter) fest. Markiert es mit euren Trinkflaschen o.Ä. - Wählt jemanden aus, der oder die die Trockenheit verkörpert. - Die Trockenheit stellt sich auf der einen Seite des Spielfeldes gegenüber von der restlichen Gruppe auf und ruft laut: «Wer hed Angst vor de Trockenheit?» - Die restlichen TN antworten: «Ich!» und rennen los, um das Spielfeld zu durchqueren. - Die rennt den anderen TN entgegen und versucht dabei, so viele TN wie möglich zu fangen. - Wer von der Trockenheit gefangen wird, wird selbst zur Trockenheit und hilft der Fängerseite. - Die Fängerseite ruft erneut: «Wer hed Angst vor de Trocheheit?» und das nächste Fangspiel beginnt. - Das Spiel endet, wenn der letzte TN von der Trockenheit gefangen wurde. 3. Codewort erhalten: <ul style="list-style-type: none"> - Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code findet. <p>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Kroki.</p>	
<p>20 Min.</p>	<p>Posten Erde</p> <p>Der zweite Posten startet mit einer Geschichte der Ameise Hektora. Ihr erfahrt mehr über die Herausforderungen einer kleinen Ameise in unserer heutigen Umwelt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. Es vermittelt euch Einblicke in die aktuellen Probleme des Elements Erde. 2. Spiel «Kampf ume Ameisihuufe»: <ul style="list-style-type: none"> - Alle TN stellen sich in einem Kreis auf. - Legt einen beliebigen Gegenstand, den ihr als «Ameisenhaufen» bezeichnet, in die Mitte des Kreises. - TN1 beginnt und läuft aussen um den Kreis, um sich zwischen zwei beliebige TN zu stellen. - Sobald TN1 sich zwischen zwei TN stellt, beginnen die beiden ausgewählten TN um den Kreis zu rennen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der linke TN läuft im Uhrzeigersinn. ▪ Der rechte TN läuft gegen den Uhrzeigersinn. - TN1 bleibt stehen und stellt sich breitbeinig hin. - Die beiden rennenden TN machen eine Runde um den Kreis und müssen anschliessend durch die Beine von TN1 schlüpfen. - Wer es zuerst schafft, den «Ameisenhaufen» zu berühren oder aufzuheben, gewinnt die Runde. - Der Gewinner kehrt zurück in den Kreis. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Der Verlierer läuft erneut eine Runde um den Kreis und stellt sich dann zwischen zwei neue TN. - Das Spiel kann so lange weitergehen, wie die Gruppe Spass daran hat. <p>3. Codewort erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code findet. <p>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Kroki.</p>	
<p>20 Min.</p>	<p>Posten Feuer</p> <p>Am Posten Feuer erzählt euch Glühwürmchen Eldfluga eine Geschichte aus ihrem Leben. Die TN lernen dabei die Schwierigkeiten von Feuer und Licht für die Natur kennen.</p> <p>1. Startet mit dem Hörspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. <p>2. Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die TN stellen sich nach ihrer Grösse in einer Reihe auf. - Anschliessend stellen sich immer zwei TN, die nebeneinanderstehen, gegenüber. - So ergeben sich zwei Gruppen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Linke Reihe: Eldfulga ▪ Rechte Reihe: Samedon - Eine Leitungsperson liest die Geschichte des Dokuments «LS An-reise_Posten Feuer_Geschichte» vor. - Die TN hören aufmerksam zu, wenn ihre Figur (z. B. Eldfulga) in der Ge-schichte vorkommt. - Sobald die eigene Figur genannt wird, dreht sich die entsprechende Reihe um 180 Grad und rennt los. - Die andere Gruppe (z. B. Samedon) muss versuchen, die flüchtende Gruppe (z. B. Eldfulga) innerhalb von 10 Metern zu fangen (anstup-sen). - Die flüchtende Gruppe (Eldfulga) bekommt einen Punkt, wenn sie die Strecke überwinden, ohne gefangen zu werden. - Die einfangende Gruppe (Samedon) bekommt einen Punkt, wenn sie die flüchtende Gruppe (Eldfulga) fängt. - Anschliessend gehen alle zurück auf die Ausgangsposition, damit die Leitungsperson die Geschichte weiterlesen kann. - Macht zu Beginn ein paar Proberunden, um sicherzustellen, dass die TN das Spiel verstanden haben. <p>3. Codewort erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code fin-det. <p>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Pos-ten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Kroki.</p>	
<p>20 Min.</p>	<p>Posten Luft</p> <p>Am Posten Luft erzählt Schmetterling Orion den TN, was er an der der Insekten-konferenz ansprechen möchte.</p>	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört euch das Hörspiel an, um mehr über die Bedeutung der Luft und die Probleme der Luftverschmutzung zu erfahren. 2. Theater-Spiel: <ul style="list-style-type: none"> - Eine Leitungsperson liest die Geschichte aus dem Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte» vor. Die TN erhalten zuvor einen Begriff (zugeflüstert) und verkörpern dann diesen Begriff, wenn dieser in der Geschichte vorkommt. Die Begriffe findet ihr ebenfalls im Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte» - Die TN fliegen (hüpfen, laufen, machen Flügelbewegungen, etc.) umher und lauschen der Geschichte. Sobald ihr zugeordneter Begriff genannt wird, spielen die TN ihren Charakter und ein Schauspiel entsteht. Auf diese Weise wird die Geschichte lebendig und bildlich dargestellt. 3. Codewort erhalten: <ul style="list-style-type: none"> - Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem CR-Code findet. <p>Geht anschliessend zum Ausstieg gemäss Programmheft über.</p>	
20 Min.	<p>Ausstieg</p> <p>Nun habt ihr alle Komponenten des geheimen Codeworts und wisst, worüber die Insekten an der Konferenz sprechen möchten. Den Zugang zum Hörspiel und das Eingabefeld findet ihr unter diesem QR-Code.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem letzten Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Spielt das letzte Hörspiel durch eure Musikbox ab. 2. Codewort einsenden: <ul style="list-style-type: none"> - Fügt alle vier Teile des Codeworts zusammen und sendet es durch das Eingabefeld ein. 3. «Ich nimme mit ad Insektekonferenz» spielen: <ul style="list-style-type: none"> - Teilt eure Schar in kleinere Gruppen auf. - Spielt gemeinsam das Begriffsspiel «Ich nimme mit ad Insektekonferenz» (Auch bekannt als «Ich packe i miin Koffen».) - Die erste Person beginnt mit dem Satz «Ich nimme mit ad Insektekonferenz ...» und fügt eine Bewegung passend zum Jublasurium hinzu. - Die nächste Person wiederholt die vorherige Bewegung und fügt einen neuen hinzu. - So geht das Spiel weiter, bis ihr euch nicht mehr an die vorherigen Begriffe erinnern könnt. - Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe: Flügel, Zelt, Biene, Tanzen, Hammer, Basteln, Ameise, ... 	 <p>Ausstieg LS</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>

Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept und das zusätzliche Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke.
Schlechtwettervariante	<ul style="list-style-type: none"> • Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Es wird wetterentsprechende Kleidung getragen.

Anreise LA/LS gemischt

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	07.06.2025	Während der Anreise	Zug / Jublasurium-Gelände
Themenbereich	<input checked="" type="checkbox"/> Natur und Umwelt		
Was sollen die TN im Block lernen?	Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten es in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen gibt.		
Material	Kleine Musikbox, genügend Stifte, ABC-Blätter ausgedruckt (1 für 4 Personen), Feuer-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen, Luft-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen		

Blockbeschreibung

Zeit		Bemerkung
10 Min.	<p>Einstieg Hoi zämä</p> <p>Schön, dass eure Schar am Jublasurium teilnimmt. Damit eure Teilnehmenden (TN) ideal auf die Insektenkonferenz vorbereitet sind, bitten wir euch, die jeweiligen QR-Codes zu den Elementen zu scannen, die Hörspiele der Schar abzuspielen und den Anreiseblock gemäss dem Programmheft durchzuführen. Euer Ziel ist es, dem Insektenforscher Dr. Summ zu helfen, das geheime Codewort herauszufinden. Immer am Ende der einzelnen Challenges/Posten sendet ihr ein Beweisfoto oder einen Beweistext ein. Daraufhin erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codewortes.</p> <p>Die Challenges werden im Zug durchgeführt. Dies bringt ein gewisses Risiko mit sich. Teilt den TN vor Abfahrt diese Sicherheitshinweise mit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leitungspersonen begleiten die TN immer bei der Durchführung der Challenges. - Nach der Durchführung der Challenges werden alle gebrauchten Materialien etc. weggeräumt/entsorgt. - Wenn für die Challenges kleine Gruppen im Zug notwendig sind, werden diese im Zugabteil gemacht, damit die Mitreisenden möglichst wenig gestört werden. <p>Spielt nun das Hörspiel unter dem ersten QR-Code ab. Benutzt dazu euren mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen. Scannt dazu den QR-Code zum Element «Wasser».</p> <p>Danke für eure Mitarbeit und bis bald an der Insektenkonferenz.</p> <p>Summige Grüsse Gaia, die Bienenkönigin</p> <p>Ihr möchtet die Anleitung lieber digital lesen? Unter den jeweiligen QR-Codes findet ihr dieselbe Postenanleitung, sowie den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular.</p>	 <p>Einstieg LA & LS Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>

	<p>Hauptteil 1</p> <p>Eure Schar führt verschiedene Challenges während der Anreise im Zug durch. Um einen Teil des Codeworts zu erhalten, könnt ihr unter den QR-Codes ein Lösungswort / Bild einsenden.</p>	
<p>25 Min.</p>	<p>Challenge 1 – Wasser</p> <p>In der ersten Challenge beschäftigt sich Marienkäfer Onni mit der Trockenheit. In dieser Challenge erfahrt ihr mehr über die Probleme, die in Verbindung mit dem Element Wasser auftreten und könnt euer Wissen über Gewässer unter Beweis stellen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Achtet darauf, dass andere Passagiere sich nicht belästigt fühlen müssen aufgrund der Lautstärke. 2. Gewässer-ABC: <ul style="list-style-type: none"> - Bildet 4er-Gruppen pro Zugabteil) und verteilt an jede Gruppe ein Blatt mit allen Buchstaben des Alphabets. Ihr findet das Blatt im Dokument «LA Anreise_Challenge Wasser_ABC Blatt». - Aufgabe: Findet für jeden Buchstaben ein Gewässer aus der Schweiz (z. B. Flüsse, Bäche, Seen). - Zeitlimit: 15 Minuten 3. Zusammenführen und Vollständigkeit prüfen: <ul style="list-style-type: none"> - Tragt nach Ablauf der Zeit die ABC-Blätter aller Gruppen zusammen und versucht, das gesamte Alphabet mit Gewässern zu füllen. 4. Foto hochladen: <ul style="list-style-type: none"> - Macht ein Foto des fertigen Gewässer-ABCs. - Ladet es über das Eingabefeld im QR-Code hoch und gebt eine E-Mailadresse an, die ihr während der Anreise nutzen könnt. 5. Codewort erhalten: <ul style="list-style-type: none"> - Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codeworts. <p>Geht nach dem Abschluss dieser Challenge zur nächsten Challenge «Erde» über und scannt den dazugehörigen QR-Code.</p>	 <p>Challenge Wasser (LA)</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>
<p>25 Min.</p>	<p>Challenge 2 – Erde</p> <p>Die zweite Challenge startet mit einer Geschichte der Ameise Hektora. Ihr erfahrt mehr über die Herausforderungen einer kleinen Ameise in unserer heutigen Umwelt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Startet mit dem Hörspiel: <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. Es vermittelt euch spannende Einblicke in die aktuellen Probleme des Elements Erde. 2. Wortketten-Spiel: <ul style="list-style-type: none"> - Bildet 4er-Gruppen. - Spielregeln: Jede Person zählt nacheinander einen Begriff auf, der zum Element Erde passt. Dabei muss der Anfangsbuchstabe des neuen Wortes immer mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes übereinstimmen. (z. B. Boden → Natur → Regen → ...). - Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe: Schaufel, Blumentopf, Kompost, Regenwurm, Wurzeln, Saatgut, Maulwurf, Blumenbeet, Ameisenhaufen, ... 3. Kunst aus Abfall: 	 <p>Challenge Erde (LA)</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Sammelt den Abfall, den ihr heute produziert habt. - Stellt daraus ein Mandala oder ein Kunstwerk her. <p>4. Foto hochladen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotografiert das fertige Kunstwerk und ladet es im aufgeführten Eingabefeld hoch. - Gebt eine E-Mailadresse an, auf die ihr Zugriff habt. <p>5. Codewort erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die eingegebene E-Mailadresse einen weiteren Teil des Codeworts. <p>6. Abfall entsorgen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entsorgt den Abfall eures Mandalas fachgerecht. <p>Ihr habt nun den ersten Teil des Blockes abgeschlossen. Den zweiten Teil könnt ihr auf dem Jublasurium-Gelände durchführen. Bitte geht zuerst zum Check-in, legt euer Gepäck zu euren Zelten und startet dann sofort mit dem zweiten Teil des Blockes.</p>	
	<p>Hauptteil 2</p> <p>Nun startet der Lagersport-Teil des Blockes. Ihr führt einen Orientierungslauf auf dem Jublasurium Gelände durch. Mithilfe des Krokis, welches ihr beim Check-In erhalten habt, findet ihr die Posten. Insgesamt gibt es noch 2 verschiedene Posten zu bewältigen. Bitte beachtet, dass alle Posten mehrfach auf dem Gelände vorhanden sind, ihr aber den richtigen anlaufen müsst. Bei jedem Standort ist ein QR-Code hinterlegt. Wenn ihr diesen QR-Code scannt, erhaltet ihr die Anweisungen zum Posten, den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular sowie einen Teil des Codeworts. Geht nun zum Posten «Feuer».</p>	
<p>20 Min.</p>	<p>Posten Feuer</p> <p>Am Posten Feuer erzählt euch Glühwürmchen Eldfluga eine Geschichte aus ihrem Leben. Die TN lernen dabei die Schwierigkeiten von Feuer und Licht für die Natur kennen.</p> <p>1. Startet mit dem Hörspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. <p>2. Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die TN stellen sich nach ihrer Grösse in einer Reihe auf. - Anschliessend stellen sich immer zwei TN, die nebeneinanderstehen, gegenüber. - So ergeben sich zwei Gruppen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Linke Reihe: Eldfulga ▪ Rechte Reihe: Samedon - Eine Leitungsperson liest die Geschichte des Dokuments «LS Anreise_Posten Feuer_Geschichte» vor. - Die TN hören aufmerksam zu, wenn ihre Figur (z. B. Eldfulga) in der Geschichte vorkommt. - Sobald die eigene Figur genannt wird, dreht sich die entsprechende Reihe um 180 Grad und rennt los. - Die andere Gruppe (z. B. Samedon) muss versuchen, die flüchtende Gruppe (z. B. Eldfulga) innerhalb von 10 Metern zu fangen (anstupsen). - Die flüchtende Gruppe (Eldfulga) bekommt einen Punkt, wenn sie die Strecke ohne Gefangennahme überwinden. - Die einfangende Gruppe (Samedon) bekommt einen Punkt, wenn sie die flüchtende Gruppe (Eldfulga) fängt. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Anschliessend gehen alle zurück auf die Ausgangsposition, damit die Leitungsperson die Geschichte weiterlesen kann. - Macht zu Beginn ein paar Proberunden, um sicherzustellen, dass die TN das Spiel verstanden haben. <p>3. Codewort erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code findet. <p>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Krokü.</p>	
<p>20 Min.</p>	<p>Posten Luft</p> <p>Am Posten Luft erzählt Schmetterling Orion den TN, was er an der der Insektenkonferenz ansprechen möchte.</p> <p>1. Startet mit dem Hörspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hört euch das Hörspiel an, um mehr über die Bedeutung der Luft und die Probleme der Luftverschmutzung zu erfahren. <p>2. Theater-Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine Leitungsperson liest die Geschichte aus dem Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte» vor. Die TN erhalten zuvor einen Begriff und verkörpern dann diesen Begriff, wenn dieser in der Geschichte vorkommt. Die Begriffe findet ihr ebenfalls im Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte» - Die TN fliegen (hüpfen, laufen, machen Flügelbewegungen, etc.) umher und lauschen der Geschichte. Sobald ihr zugeordneter Begriff genannt wird, spielen die TN ihren Charakter und ein Schauspiel entsteht. Auf diese Weise wird die Geschichte lebendig und bildlich dargestellt. <p>3. Codewort erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem CR-Code findet. <p>Geht anschliessend zum Ausstieg gemäss Programmheft über.</p>	
<p>20 Min.</p>	<p>Ausstieg</p> <p>Nun habt ihr alle Komponenten des geheimen Codeworts und wisst, worüber die Insekten an der Konferenz sprechen möchten. Den Zugang zum Hörspiel und das Eingabefeld findet ihr unter diesem QR-Code.</p> <p>1. Startet mit dem letzten Hörspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielt das letzte Hörspiel durch eure Musikbox ab. <p>2. Codewort einsenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fügt alle vier Teile des Codeworts zusammen und sendet es durch das Eingabefeld ein. <p>3. «Ich nimme mit ad Insektekonferenz» spielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teilt eure Schar in kleinere Gruppen auf. - Spielt gemeinsam das Begriffsspiel «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz» (Auch bekannt als «Ich packe i miin Koffen»). - Die erste Person beginnt mit dem Satz «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz ...» und fügt eine Bewegung passend zum Jublasurium hinzu. - Die nächste Person wiederholt die vorherige Bewegung und fügt einen neuen hinzu. - So geht das Spiel weiter, bis ihr euch nicht mehr an die vorherigen Begriffe erinnern könnt. - Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe: Flügel, Zelt, Biene, Tanzen, Hammer, Basteln, Ameise, ... 	<div style="text-align: center;">  <p>Ausstieg LS</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p> </div>

Sicherheits- überlegungen	<ul style="list-style-type: none">• Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept und das zusätzliche Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke.
Schlechtwetter- variante	<ul style="list-style-type: none">• Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Es wird wetterentsprechende Kleidung getragen.

LA Raupenreise

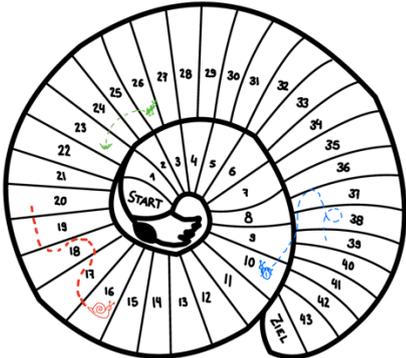
Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	7.Juni 2025	14:30-16:30 Uhr	Platz LA Raupenreise
Themenbereich	<input type="checkbox"/> Sicherheit <input checked="" type="checkbox"/> Natur und Umwelt		
Was sollen die TN im Block lernen? / Mit welchen Themen werden Sie konfrontiert?	Die TN lernen das Element Feuer sowie verschiedene Insekten unserer Umwelt kennen. Dabei steht ein nachhaltiger Umgang mit der Natur und das gemeinsame Arbeiten in Gruppen im Mittelpunkt.		

Spielhelfende

Treffpunkt: 13:45 beim Platz LA Raupenreise

Mögliche Aufgaben: Betreuung eines Postens oder Spieltisch

Blockbeschreibungen:

Zeit 15 Min	<p>Einstieg:</p> <ol style="list-style-type: none"> Die Einheitchefs gehen zu den helfenden Personen und erfahren zu welcher Gruppe sie gehören. Der Rest der Schar wartet. Die Einheitchefs holen ihre Einheit ab und gehen zum zugeteilten Fähnchen. Sobald die Gruppe vollständig ist (ca. 20 Personen, also 2 Einheiten), bestimmt ihr einen Teamcaptain (TC). Dies soll eine Leitungsperson sein. Der/ die TC geht zum Koordinationstisch und holt die nötigen Unterlagen ab. Währenddessen führt die Gruppe den Einstieg durch. Dieser steht auf dem laminierten Blatt beim Fähnchen.
95 Min	<p>Hauptteil:</p> <p>Ihr spielt ein grosses Brettspiel, das an ein klassisches Leiterlispiel erinnert. Der Unterschied liegt im Spielfeld. Anstatt des klassischen Spielfelds, bei dem man sich von unten nach oben bewegt, ist das Spielfeld als eingeringelte Raupe dargestellt, bei dem sich die TN von der Mitte nach aussen bewegen. Siehe Beispiel:</p>  <p><i>Abbildung: In diesem Stil könnt ihr euch das Spielbrett vorstellen</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Der/ die TC geht mit einem/r TN zum Spielbrett. Währenddessen kann der Rest der Gruppe die Gruppenaufgaben lösen, welche beim Fähnchen beschrieben sind. Der/die TC legt die Spielfigur auf das Startfeld des Spielbretts. Der/die TN würfelt und fährt zur gewürfelten Zahl. Ihr geht nun zurück zu eurer Gruppe, die beim Fähnchen wartet. Zusammen geht ihr nun zum Posten mit der Nummer, auf der ihr euch gerade auf dem Spielbrett befindet.

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Löst die Aufgabe, die euch beim Posten erwartet. Euch erwarten spannende Informationen, Rätsel, Quizfragen und mehr. Sollte der Posten bereits stark besucht sein, dürft ihr euch auf dem Spielfeld verteilen und einen geeigneten Ort suchen, um die Aufgabe dort zu bearbeiten. 7. Habt ihr den Posten vollständig gelöst, bringt eine Leitungsperson die Aufgabe zurück zum Posten und die Gruppe geht zurück zum Fähnchen. 8. Der/ die TC geht wieder mit einem/r TN zum Spielbrett. 9. Ihr macht so weiter, bis ihr beim Ziel angekommen seid. <p>Das Ziel ist es, möglichst viele Posten zu absolvieren, um dabei neues Wissen zu sammeln und natürlich möglichst als erste Gruppe das Ziel zu erreichen.</p>
10 Min	<p>Ausstieg</p> <p>Ungefähr 10 Minuten vor Blockende ertönt ein lautes Signal, welches das Ausstiegsspiel signalisiert.</p> <p>Die Gruppe geht zurück zu ihrem Fähnchen und macht ein Blitzlicht. Die TN erzählen einander kurz in einem Satz, was sie in diesem Block gelernt oder am coolsten gefunden haben.</p>

Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept.
Schlechtwettervariante	<ul style="list-style-type: none"> • Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Es wird wetterentsprechende Kleidung getragen.

LS Käferkampf

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	8.Juni 2025	9:30-11:30 Uhr	Platz LS Käferkampf
Themenbereich	<input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input checked="" type="checkbox"/> Gruppenspiele <input checked="" type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?	Die TN sollen Spass an körperlicher Aktivität haben und neue Freundschaften knüpfen können. Da sie zusammen gegen andere Teams spielen, wird der Teamgeist gefördert und die Zusammenarbeit gestärkt. Um neue Fähigkeiten zu entwickeln und das Selbstvertrauen zu stärken, wird ein «Capture the Flag» gespielt. Ziel ist es, dass alle TN sich aktiv bewegen und Spass an der Bewegung bekommen.		

Spielhelfende:

Treffpunkt: 8:45 beim Platz LS Käferkampf

Mögliche Aufgaben: Campgruppenleitung, gute Fee, Hauptcampleitung

Blockbeschreibung:

Zeit	
20 Min.	<p>Einstieg</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kommt zum Treffpunkt LS Käferkampf. 2. Die Hauptleitung erklärt euch kurz den Spielverlauf und gibt einen Mottoinput: Ihr werdet zusammen mit anderen um euer «Fleckchen Erde» kämpfen. Immer mehr Fläche wird euch von den Menschen gestohlen, weshalb ihr euer «Revien» mit eurer Flagge markieren wollt, damit die Menschen euch sehen und beachten. Diese Flagge soll richtig farbenfroh sein, denn ihr wollt zeigen, wie farbig und schön die Natur ist. Natürlich wollen aber auch alle anderen Insekten ihr Revier mit einer möglichst schönen Flagge markieren. Der Kampf, um die schönste Flagge und somit das grösste «Revien» beginnt. 3. Die Einheitschefs gehen währenddessen zu den helfenden Personen und erfahren, in welchem Spielfeld sie kämpfen werden. 4. Die Einheitschefs holen ihre Einheit ab und ihr begeht euch zu eurem Spielfeld. 5. Hier versammelt ihr euch um eure Spielleitung, diese erklärt euch, wie es weiter geht. 6. Nun werdet ihr in 5 Gruppen aufgeteilt. Dafür stellt ihr euch dem Alter nach in einer Linie auf, die Geburtsmonate spielen dabei keine Rolle. 7. Die Spielleitung zählt dann durch und teilt euch einer Campgruppenleitung zu. 8. Ihr geht zu eurem Camp und spielt das Einstiegsspiel (ca. 5') <p>Einstiegsspiel: Ameisendirigent*in Aus der Gruppe wird ein*e «faule*r Ameisenmusiker*in» (ein*e freiwillige*r TN) gewählt. Diese Person muss die Gruppe nun verlassen und sich die Augen und Ohren zuhalten. Der Rest der Gruppe bestimmt nun eine*n «Dirigent*in». Der*die faule Ameisenmusiker*in kommt zurück und stellt sich in die Mitte des Kreises. Er oder sie hat verpasst, wer heute dirigiert, und muss nun herausfinden, wer der*die Ameisendirigent*in ist. Der*die Ameisendirigent*in dirigiert die Bewegungen, diese dienen als Einwärmen (hüpfen, Arme kreisen...), die anderen müssen die Bewegungen so schnell wie möglich nachmachen damit der*die Ameisendirigent*in nicht auffällt. Wurde der*die Dirigent*in erkannt, wird ein*e neue*r faule*r Musiker*in und ein*e neue*r Dirigent*in bestimmt.</p>
80 Min.	<p>Hauptteil</p> <p>Nach dem Einstiegsspiel erklärt euch nun die Campgruppenleitung den Ablauf des eigentlichen Spiels, gibt Sicherheitshinweise und verteilt die Alters-Absperrbänder.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 – 10- jährige: kein Absperrband - 11 – 15- jährige: rotes klassisches Absperrband - Leitungspersonen: gelb-schwarzes Absperrband

Bitte befestigt es am linken Arm. Ihr dürft nur gegen diejenigen kämpfen, die das gleiche Absperrband am Arm tragen.

Jene TN, die nicht mitkämpfen möchten oder können, befestigen ihr Absperrband am linken Fussgelenk. Dies ist das Zeichen, dass sie beim Bändelkampf nicht mitmachen, sondern Aufgaben der Feen lösen.

Nun erhaltet ihr von der Campgruppenleitung eine Gesichtsfarbe und das entsprechende Garnbündeli. Bitte tragt das Garnbündeli am rechten Handgelenk.

Gruppe 1 --> rot
Gruppe 2 --> blau
Gruppe 3 --> gelb
Gruppe 4 --> grün
Gruppe 5 --> violett

Überlegt euch nun in den Gruppen einen Kampfspruch und führt diesen vor.

Sobald ihr alles erledigt habt, findet ihr euch wieder beim Hauptcamp ein. Dort eröffnet die Spielleitung das Spiel.

Denkt daran: Ihr könnt jederzeit selbstständig Trinkpausen machen. Kommt dafür einfach zum Camp zurück – genug trinken ist wichtig! Achtet auch aufeinander und erinnert euch gegenseitig daran.

So funktioniert das Spiel:

Auf den Spielfeldern gibt es jeweils 5 Camps. Jedes Camp wird von einer Campgruppenleitung betreut. In der Mitte des Spielfelds befindet sich das Hauptcamp.

Jedes Team besitzt eine weisse Flagge, die im eigenen Camp liegt und verteidigt werden muss. Sie ist angeschrieben mit eurer Gruppennummer. Das Ziel des Spiels ist es, die eigene Flagge möglichst schön mit der eigenen Farbe zu bemalen und die Flagge einer anderen Gruppe zu stehlen und sie ins eigene Camp zu bringen. Dort kann sie dann auch mit Stiften in der Farbe des eigenen Teams bemalt werden.

Die Stifte können im Hauptcamp gegen Bündeli anderer Gruppen gemietet werden. Diese Bündeli kannst du während des Spiels den anderen wegreißen. Wenn dir jemand dein Bündeli wegreisst, musst du nur dieses abgeben, aber nicht die Bündeli, die du anderen geklaut hast.

Die Mietzeit für einen Stift beträgt: 5 Minuten. Die Campleitung stoppt mit der Stoppuhr und lässt den Stift dann wieder zurückbringen.

Die Preise können variieren und müssen beim Hauptcamp erfragt werden. Hast du kein Bündeli mehr, darfst du nicht weiterspielen und musst bei der Campgruppenleitung ein neues holen.

Stifte können nicht gestohlen werden. Wenn du also während des Transports dein Bündeli verlierst, musst du ihn nicht abgeben.

Während ihr einen Stift in eurem Camp habt, könnt ihr eure Flagge damit bemalen. Denkt daran, dass die Flagge möglichst schön bemalt werden muss, damit die Menschen euch auch wirklich beachten werden 😊 Wenn ihr gerade auch noch eine andere Flagge im Camp habt, dann könnt ihr auch diese mit eurem Stift bemalen.

Wenn eure Flagge gestohlen wurde, könnt ihr sie natürlich zurückstehlen. Du kannst deine Flagge zurückklauen, indem du der Person, die sie festhält, drei Mal auf den Rücken klopfst. Ihr spielt nun Schere-Stein-Papier- wer das Duell gewinnt, darf die Flagge behalten. Während dem Schere-Stein-Papier-Kampf darf dir dein Bündeli nicht geklaut werden. Wer kein Bündeli hat, darf auch nicht um die Flagge kämpfen.

	<p>Zusätzlich gibt es auf dem Spielfeld 3 gute Feen, die den TN eine Aufgabe stellen, damit sie sich ein Bündeli einer anderen Gruppe verdienen können. Beispiele für solche Aufgaben sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gebt 5 TN möglichst schnell (also rennend) ein Kompliment. - Macht 10 Purzelbäume. - Zeigt alle euer sportliches Talent (z.B. Handstand) - Macht 10 Hampelmänner. - Lauft einmal um das Spielfeld, während ihr ununterbrochen laut lacht. <p>Spielregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - Du darfst nur gegen Personen mit dem gleichen Absperrband kämpfen. Ist das Absperrband am Fussgelenk angemacht, spielt die Person nicht mit beim Bündelikampf. - Die eigene weisse Flagge und alle gestohlenen Flaggen von anderen Gruppen müssen im eigenen Camp ersichtlich liegen. Niemand darf darauf sitzen oder sie verstecken, um sie zu beschützen. - Wenn dir das Bündeli abgenommen wird, darfst du nicht mehr am Spiel teilnehmen, bis du ein neues Bündeli von der Campleitung erhalten hast. - Wenn du dein Bündeli verlierst während des Transports eines Stifts, musst du nur dein Bündeli abgeben und nicht den Stift. - Wenn du eine Flagge in der Hand hast und dein Bündeli verlierst, musst du die Flagge an Ort und Stelle liegen lassen. - Um die Flagge zurückzuholen, musst du der Person 3x auf den Rücken klopfen und dann beim Schere-Stein-Papier gewinnen. - Spiele fair und verletze niemanden. Stopp heisst Stopp!
<p>20 Min.</p>	<p>Ausstieg</p> <p>Das Spiel wird von der Hauptspielleitung nach ca. 1 Stunde beendet. Bringt alle eure Flaggen zum Hauptcamp. Gewonnen hat die Gruppe, welche die meisten Flaggen mit ihrer Farbe bemalt hat, und die schönste dekorierte Flagge besitzt. Es gibt keinen Preis, nur Ruhm und Ehre.</p> <p>Als Ausstieg macht ihr einen grossen Kreis und spielt ein Chi-ai-ai mit allen auf eurem Spielfeld, weil ihr merkt, dass ihr gemeinsam mehr schaffen könnt als allein.</p> <p>Nun könnt ihr euch in eurer Schar wieder zusammenfinden und zu eurem nächsten Programmpunkt wechseln.</p> <p>Danke fürs Mitmachen und geniesst den Rest des Jublasuriums 😊</p>

<p>Sicherheitsüberlegungen</p>	<p>Es gilt das separate Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke.</p>
<p>Schlechtwettervariante</p>	<p>Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei Regen und Nässe muss jedoch besonders auf gutes Schuhwerk geachtet werden. Ausserdem können die Regeln angepasst werden, sodass die Gefahr für Verletzungen geringgehalten werden kann (z.B. statt Bündelikampf reicht es, wenn man 3x auf den Rücken klopf)</p>

Kurzzusammenfassung

Start: Sammelt euch am Treffpunkt «LS Käferkampf». Einheitschefs informieren sich über die Spielfeldnummer und holen die Gruppen ab und gehen mit euch zum Spielfeld. Die Spielleitung erklärt euch das Einstiegsspiel „Ameisendirigent*in».

Ziel: Mit einer farbenfrohen Flagge euer Insektenrevier markieren, die Flagge bemalen und gegnerische Flaggen stehlen.

Ablauf:

- Campgruppenleitung erklärt den Ablauf, malt eure Gesichter in der Gruppenfarbe an und verteilt Wollbänder (zum Klauen) und Absperrbänder (für Altersgruppen)
- Ihr kämpft, indem ihr anderen TN Bündeli klaut und Stifte kauft
- Ihr könnt gewinnen, in dem ihr eure Flagge superschöne bemalt und gegnerische Flaggen stiehlt.
- Feen geben euch Aufgaben, um Bündeli von anderen Gruppen zu verdienen

Wichtige Regeln:

- Ihr dürft nur gegen Personen mit dem gleichen Absperrband kämpfen. Ist das Absperrband am Fussgelenk angemacht, spielt die Person nicht mit beim Bündelikampf.
- Bei Verlust des Bündelis müsst ihr es bei der Campleitung ersetzen.
- Flaggen müssen im eigenen Camp sichtbar liegen, nicht versteckt oder geschützt werden.
- Um eine gestohlene Flagge zurückzuholen, klopf 3-mal auf den Rücken der Person und spielt Schere-Stein-Papier.
- Spielt fair und hört bei «Stopp» sofort auf.

Schluss: Nach ca. 1 Stunde endet das Spiel. Alle Flaggen werden zum Hauptcamp gebracht. Zum Abschluss gibt es ein «Chi-ai-ai» im Kreis.

Ateliers

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	08.06.2025	Zwischen Zmittag und LS Schwamrtanz	Hauptplatz

Blockbeschreibung

Zeit	
14:00-18:00	<p>Auf dem Hauptplatz, der Bühne, im Hibiskus und im Sarasani werden um die 60 verschiedene Ateliers aufgebaut. Diese können von euch besucht werden. Jede Programmgruppe hat dabei andere „Besuchszeiten“. Bitte schaut auf eurem Grobprogramm nach, wann ihr Zeit für den Atelierbesuch habt.</p> <p>Ihr könnt selbstständig bestimmen welche Ateliers ihr auswählt und wie lange ihr wo bleibt. Die Ateliers sind nach Kategorien und Altersempfehlung geordnet, was euch einen Anhaltspunkt gibt, welche Ateliers für wen einen Besuch wert sind. Vor Ort findet ihr einen grossen Geländeplan, in dem alle Ateliers eingezeichnet sind. Ihr könnt aber auch einfach herumlaufen und euch vom grossen Angebot überraschen lassen</p> <p>Ihr seid für eure Teilnehmenden verantwortlich. Bitte schaut, dass ihr danach pünktlich beim nächsten Programmblock oder beim Znacht seid!</p> <p>Highlights:</p> <p>14.00 Uhr Eucharistiefeier mit Joseph Kalamba & Bundespräses Carole Imboden beim Präses-Atelier</p> <p>14:00- 14:20 Zaubershow im Hibiskus</p> <p>14:30-15:30 Band «Puma Orchestra» auf der Bühne</p>

Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept.
Schlechtwettervariante	<ul style="list-style-type: none"> • Einige Ateliers werden bei Regen in den Sarasani verschoben oder nicht durchgeführt.

LS Schwarmtanz

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	8.Juni 2025	16:00-18:00 Uhr	Platz LS Schwarmtanz
Themenbereich	<input checked="" type="checkbox"/> andere Sportarten		
Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?	Die TN sollen Spass an körperlicher Aktivität haben und neue Freundschaften knüpfen können. Mit Tanz und Bewegung wird das Taktgefühl und die Koordination verbessert, die Motivation für Sport gesteigert und das Selbstvertrauen gestärkt.		

Spielhelfende

Treffpunkt: 15:15 beim Platz LS Schwarmtanz

Mögliche Aufgaben: Tanzinstructor*in für Einstiegsspiel, Betreuung eines Postens (Achtung: bitte Jublasurium-Tanz und Fersen-Spitzen-Tanz üben!)

Blockbeschreibung

Zeit	
20 Min.	<p>Einstieg</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kommt zum Treffpunkt Schwarmtanz. 2. Eine Instruktoren/ Ein Instruktor gibt euch einen Mottoinput und macht mit euch den Einstieg. 3. Währenddessen holen sich die Einheitschefs bei den helfenden Personen die Information auf welchem Spielfeld sie starten werden und welchen Buchstaben sie haben. 4. Dann holen die Einheitschefs ihre Einheiten ab und gehen aufs zugeteilte Spielfeld. <p>Mottoinput: Durch Bewegung und Tanz werdet ihr in diesem Block die verstaubte und verschmutzte Luft aufwirbeln und neue Energie hineintragen. Jeder Sprung und jede Bewegung bringt einen kleinen Windstoss, der den Schmutz vertreibt und Frische zurückbringt.</p> <p>Der*die Instruktor*in zeigt verschiedene lustige einwärmende Figuren vor. Alle TN sollen diese Figur nachmachen und sich so für den Block einwärmen.</p> <p>Beispiele für Figuren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Herabschauender Hirschkäfer</u> Die Beine ein wenig auseinander, die Hände hinter dem Rücken verschlossen. Danach mit dem Oberkörper nach vorne Beugen. Es sollen die Beine und Arme gedehnt werden. - <u>Schmetterling</u> Die Arme kreisen. - <u>Falterkokon</u> Hände so weit, wie es geht an den Boden - mit gestreckten Beinen. - <u>Frosch</u> Am Platz Froschhüpfen - <u>Grashüpfer</u> Kleine Sprünge mit angewinkelten Knien machen. - <u>Flinke Ameise</u> Kleine, schnelle Schritte auf der Stelle machen und dabei die Arme wie Fühler vor dem Gesicht bewegen. - <u>Kriechende Raupe</u> In der Plank-Position beginnen, dann den Po nach oben schieben und anschliessend langsam nach vorne in eine gestreckte Position bewegen. - <u>Schlüpfender Schmetterling</u> Aus tiefer Hocke, Arme um Beine geschlungen, erwacht der Schmetterling und öffnet sich von der Hocke zum Stehen, bewegt dann die Arme wie beim Schmetterling. - <u>streckende Gottesanbeterin</u> Im Ausfallschritt nach vorne gehen, Arme über den Kopf strecken und leicht nach hinten lehnen.

90 Min.

Hauptteil

Nun absolviert ihr 5 verschiedene Posten. Ihr wechselt das Feld dann innerhalb eures Buchstabens zum nächsten Feld. (z.B. Ihr seid Buchstabe C und beginnt beim Feld C4. Dann wechselt ihr auf das Feld C5 und dann C1 usw.) Die Spielfelder sind mit Fähnchen markiert.

Jeder Posten wird von einer Postenleitung geleitet und erklärt. Der Wechsel wird von der Hauptleitung mit einem lauten Ton signalisiert.

Folgende Posten erwarten euch:

Tanzpodest:

Auf einem Podest stehen zwei Tanzinsekten. Diese üben und tanzen mit euch den Jublasurium-Tanz und ein «Fersen-Spitzen/Sing Hallelujah!»

Kraftübungen/Yoga:

Auf laminierten Blättern findet ihr Kraft- und Yogaübungen. Ihr könnt kleine Grüppchen bilden und die Übungen miteinander machen. Wer schafft am meisten Übungen?

Kraftübungen:

- Plank (wer schafft es am längsten?)
- Crunch
- Squats
- Froschhüpfen
- Liegestützen (wer schafft am meisten?)
- ...

Yogaübungen:

- Der Baum
- Der herabschauende Hund
- Die Kobra
- Dehnübungen
- ...

Partnerakrobatik:

Ihr könnt kleine Grüppchen machen und möglichst coole Akrobatikübungen ausprobieren, die ihr auf den laminierten Blättern findet. Wer schafft die coolste Figur? Einige Übungen kannst du auch alleine machen. Die Figuren können dann fotografiert werden und mit etwas Glück erscheinen sie auf dem grossen Screen bei der Bühne.

Übungen:

- Kopfstand
- Handstand
- Pyramide (verschiedene Varianten)
- usw.

Tanz-Menschen-Memory:

Die Postenleitung bestimmt zwei Memory-Spieler*innen. Diese gehen ein paar Schritte weg und dürfen nicht zu euch schauen.

Such dir eine*n Partner*in. Ihr sucht nun irgendeine coole Tanzbewegung aus, die inspiriert von einem Insekt ist und übt sie, sodass beide genau das gleiche machen.

Nun verteilen sich die TN auf dem Feld und die zwei Memory-Spieler*innen kommen zurück

Eine*r der beiden beginnt und zeigt auf eine Person. Diese macht nun die abgemachte Tanzbewegung vor. Nun wird auf eine zweite Person gezeigt. Macht sie das gleiche, hat der/die Memory-Spieler*in ein Paar gefunden und darf noch einmal spielen. Sonst ist die andere Person an der Reihe.

Wurde ein Paar aufgedeckt, stellen sich diese auf die Seite. Welche Memory-Spieler*in hat am Schluss die meisten Paare gefunden?

	<p>Spiegeltanz-Frosch-und-Fliege (Sardinenfangis): Zuerst werden zwei TN als Frosch und Fliege ausgewählt. Das Ziel des Frosches ist die Fliege zu fangen, während die Fliege wegrennt. Die restlichen TN gehen immer zu zweit zusammen stehen sich gegenüber und verteilen sich auf dem Feld. TN1 beginnt sich zu bewegen. Sein/Ihr Gegenüber muss dann möglichst symmetrisch dasselbe nachmachen. Die Fliege darf, wenn sie will, sich hinter jemanden des Zweierpärchens stellen. Diese Person wird dann zur Fliege und muss vor dem Frosch weglau- fen. Die Rollen wechseln nur, wenn der Frosch es schafft die Fliege zu fangen. Dann wird der Frosch zur Fliege und muss nun wegrennen. Es können auch zwei Frosch- und Fliegen-Pärchen gemacht werden.</p>
10'	<p>Ausstieg</p> <p>Zum Ausstieg versammeln sich alle wieder bei der Instruktorin/ dem Instruktor. Zusammen wird der Jublasurium-Tanz getanzt. Juhuuu!!!</p> <p>Zum Schluss versammelt ihr euch als Scharen wieder, um zum nächsten Programmpunkt zu gelangen.</p>

Sicherheits-überlegungen	Es gilt das separate Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke.
Schlechtwetter-variante	Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei Regen und Nässe muss jedoch besonders auf gutes Schuhwerk geachtet werden. Ausserdem können die Regeln angepasst werden, sodass die Gefahr für Verletzungen geringgehalten werden kann.

Kurzzusammenfassung

Start: Kommt zum Treffpunkt. Eine Instruktorin/ ein Instruktor zeigt euch verschiedene Übungen vor. Die Einheitschefs holen sich die Informationen über zugeteiltes Spielfeld und Buchstaben und holen die Einheit ab.

Ziel: Gemeinsam bewegen, tanzen, ausprobieren – und dabei euren Körper und die Gruppendynamik stärken.

Ablauf:

Ihr besucht nacheinander fünf Posten. Ein Signal zeigt den Wechsel an.

Diese Posten erwarten euch:

- **Tanzpodest:** Jublasurium-Tanz & «Fersen-Spitzen – Halleluja!»
- **Kraft/Yoga:** Entscheidet selbst – Power oder Entspannung.
- **Partnerakrobatik:** Übt Figuren mit oder ohne Partner*in.
- **Tanz-Memory:** Findet passende Tanzpaare.
- **Spiegeltanz „Frosch & Fliege“:** Fangis mit Spiegeleffekt.

Schluss: Zurück zum Sammelplatz – gemeinsam tanzen wir den Jublasurium-Tanz!

LA Mission Insektenbrücke

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	9. Juni 2025	9:30-11:30 Uhr	Eisfeld LA Mission Insektenbrücke
Themenbereich	<input checked="" type="checkbox"/> Natur und Umwelt		
Was sollen die TN im Block lernen?	Die Teilnehmenden setzen sich spielerisch mit den Themen Wald, Insekten, Umwelt und Gewässer auseinander, indem sie in Gruppen an verschiedenen Informationstafeln Aufgaben lösen und damit Ressourcen für den Bau einer Brücke für ein symbolisches Ameisenvolk sammeln. Dabei stärken sie ihr Umweltwissen, ihre Problemlösefähigkeit und ihre Zusammenarbeit.		

Spielhelfende:

Treffpunkt: 8:45 beim Eisfeld LA Mission Insektenbrücke

Mögliche Aufgaben: Betreuung eines Infogitters und den dazugehörigen Aufgaben (Aushändigung der Tipps & Holzstäbli) oder Kontrolle der verschiedenen Levels an den Tischen.

Blockbeschreibung:

Zeit	
15 Min.	<p>Einstieg</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ihr kommt zum Eisfeld LA Mission Insektenbrücke. 2. In eurer Einheit (10 Personen) sucht ihr euch einen Tisch und setzt euch hin. 3. Ihr hört eine Traumreise als Einstieg. Die Ameise erzählt, dass sie grosse Schwierigkeiten hat den Fluss zu überqueren. 4. Die Blockleitung erklärt euch den Ablauf des Blocks.
95 Min.	<p>Hauptteil</p> <p>Ihr verfolgt nun folgendes Ziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ihr möchtet mehrere stabile Brücken über den Fluss bauen, damit die Ameisen die andere Flussseite sicher erreichen können. Für diesen Brückenbau gibt es verschiedene Levels, die ihr knacken müsst. <p>Folgendes ist auf dem Eisfeld aufgebaut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eure Gruppentische, die euch als Basispunkt dienen. Darauf findet ihr ein laminiertes Blatt mit den Levelangaben. - Verschiedene Teergitter mit Informationsplakaten zu den Themen Wald, Insekten, Umwelt und Gewässer - Neben den Informationsplakaten an den Teergittern hängen verschiedene Aufgabemäppli zu den jeweiligen Themen. Sie sind gefüllt mit passenden Spielen oder Aufträgen und den entsprechenden Lösungen. Ein Spiel pro Infogitter richtet sich speziell an jüngere TN, in dem die Aufgaben entsprechend vereinfacht wurden. Diese Mappen werden extra gekennzeichnet. <p>Diese Regeln gilt es zu beachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Brücke wird aus Holzstäbchen gebaut. Es stehen keine Nägel, Schrauben, Leim oder ähnliches zur Verfügung. Ebenfalls ist es nicht erlaubt, andere mitgebrachten Materialien zu verwenden (Schlüsselanhänger, T-Shirts, etc.). - Ihr könnt verschiedene Level von Brücken bauen. Wichtig ist, dass sie frei stehen und ihr sie nicht festhalten müsst. <p>So geht ihr vor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ihr versucht mit den 8 Holzstäbchen, die ihr auf eurem Tisch findet, eine Brücke zu bauen.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Ihr werdet bald merken, dass ihr mehr Material und Tipps dafür benötigt. 3. 5 Personen eurer Gruppe können gemeinsam los gehen, um mehr Material oder Tipps zu besorgen. Die restlichen 5 bleiben also am Tisch und versuchen die beste Strategie zu finden. 4. Die 5 Personen gehen gemeinsam zu einem Informationsgitter. Ihr lest das Infoplatkat aufmerksam durch. 5. Nun sucht ihr euch ein Aufgabenmäppli aus und bringt dieses zurück an euren Gruppentisch. 6. Gemeinsam versucht ihr die Aufgabe zu lösen und kontrolliert mit Hilfe der Lösung, die ihr im Mäppli findet, ob alles richtig ist. Die restlichen 5 Personen können euch beim Lösen helfen oder gehen nun selbst zu einem der Teergitter. 7. Habt ihr alles korrekt gemacht, bringt eine Leitungsperson zusammen mit einem/r TN das Mäppli zurück und bestätigt, dass alles richtig gemacht wurde. Ihr bekommt nun entweder mehr Material oder einen Tipp für ein Level – was davon ihr wollt, könnt ihr selbst entscheiden. 8. Nun könnt ihr versuchen, eine grössere und stabilere Brücke auf eurem Tisch zu bauen. Habt ihr ein Level geschafft, könnt ihr euch von einer Spielhelfenden Person ein Häckchen machen lassen auf dem laminierten Blatt. 9. Wenn ihr mehr Material benötigt, könnt ihr wiederum losgehen und ein Aufgabenmäppli holen und/oder ein anderes Infoplatkat lesen. Es kann dabei sein, dass ihr mehrere Aufgaben nacheinander machen müsst, bis ihr alle nötigen Tipps oder genügend Holzstäbchen habt, um eure Brücke weiterzubauen. 10. Wer schafft die meisten Levels? <ul style="list-style-type: none"> - Wenn das Lied «Chäferfäscht» ertönt, schliessen die Informationsgitter und ihr habt noch 15 Minuten Zeit, die Brücken fertig zu bauen. - Ertönt der Jublasurium-Song, ist die Zeit abgelaufen. Geht zurück an eure Tische und «bündelt» das Material möglichst gut.
10 Min.	<p>Ausstieg</p> <p>Als Ausstieg hört ihr eine weitere Traumreise von der Ameise.</p>

Sicherheitsüberlegungen	Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept.
Schlechtwettervariante	Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei schlechtem Wetter sind die Tische unter Dach und die Leitungspersonen müssen den Kindern den Platz auf den Bänken lassen.

LS Flügel, Funken, Finale

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	09.06.2025	Vor der Abreise	Lagerplatz Jublasurium
Themenbereich	<input checked="" type="checkbox"/> Gruppenspiele		
Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?	Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen herrschen. Sie reflektieren in diesem Block das Gelernte der letzten Tage und sprechen über die Umsetzung von Lösungen in ihrem Scharalltag.		

Blockbeschreibung

Zeit		Bemerkung
20 Min.	<p>Einstieg</p> <p>Unter dem QR-Code findet ihr ein letztes Hörspiel. Benutzt für das Abspielen euren mitgebrachten Lautsprecher. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen. Führt diesen gemäss Programmheft durch.</p> <p>Damit ihr für den Postenlauf aufgewärmt seid, spielt ihr «Schabe sagt». Dabei wird ein TN (Schabe) ausgewählt, die/der vorsagt, was die anderen zu tun haben. Die Schabe kann verschiedene Sportübungen vorsagen z.B. Liegestütze, Hampelmann, hüpfen auf einem Bein etc. Die anderen TN dürfen diese allerdings nur ausführen, wenn die Schabe davor «Schabe sagt...» sagt. Sonst müssen sie still stehen bleiben. Wer reinfällt macht 20 Hampelmänner oder eine andere von euch bestimmte Übung. Nach einer Weile darf ein anderes Kind die Schabe sein. Spielt das Spiel für ca. 10 Minuten, bis ihr alle warmgelaufen seid.</p>	 <p>Einstieg LA & LS</p> <p>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen</p>
80 Min.	<p>Hauptteil</p> <p>Ihr führt eine Schnitzeljagd auf dem Lagerplatz durch. Mithilfe des Hinweisblattes, welches ihr beim Lunch erhalten habt, gelangt ihr zu den verschiedenen Posten. Insgesamt gibt es vier verschiedene Posten. Bitte beachtet, dass alle Routen mehrfach auf dem Gelände vorhanden sind, ihr aber nur der für euch bestimmten folgen dürft. Die unten beschriebenen Posten werden nicht zwingend in dieser Reihenfolge abgelaufen. Am Postenblatt findet ihr weitere Anweisungen zum Posten.</p>	
20 Min.	<p>Posten Wasser</p> <p>Am Posten Wasser spielt ihr das «Fang die Mücken» Fangis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definiert zwei bis vier Libellen, die die Fänger verkörpern. 2. Die restlichen TN (Mücken) verteilen sich. 3. Die Libellen möchten alle Mücken aus dem Teich fischen. Sie rennen herum und versuchen, die restlichen TN durch eine Berührung zu fangen. 4. Sobald eine Libelle eine Mücke gefangen hat, muss diese auf den Rücken liegen und mit dem ganzen Körper Zappelbewegungen machen. 5. Die Mücke kann aus der Gefangenschaft befreit werden, indem eine andere Mücke sie zurück auf den Bauch wendet. 6. Das Spiel endet, sobald alle Mücken auf dem Boden zappeln. 7. Spielt weitere Runden, in denen andere TN die Fänger sind. <p>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten. Hinweise dazu findet ihr auf dem Hinweisblatt.</p>	

<p>20 Min.</p>	<p>Posten Erde An diesem Posten spielt ihr das Zweig-Stein-Blatt Duell.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teilt die Schar in zwei Gruppen auf (wenn ihr eine grosse Schar seid, könnt ihr das Spiel auch einfach mehrfach nebeneinander durchführen) <ul style="list-style-type: none"> - Verteilt die Karten mit den Bildern (Zweig, Stein, Blatt) nach oben vor den TN. - Jede Person darf sich eine Karte auswählen. 2. Legt eine Strecke von ca. 20 Metern fest und markiert sie mit euren Trinkflaschen o.Ä. <ul style="list-style-type: none"> - Die eine Gruppe startet an einem Ende der Strecke, die andere am anderen. 3. Je ein TN auf beiden Seiten rennt gleichzeitig los. 4. Sobald sie aufeinandertreffen, spielen sie das Zweig-Stein-Blatt Spiel (Schere-Stein-Papier) <ul style="list-style-type: none"> - Zweig = Schere: Verliert gegen Stein, gewinnt gegen Blatt - Stein: Verliert gegen Blatt, gewinnt gegen Zweig - Blatt = Papier: Verliert gegen Zweig, gewinnt gegen Stein 5. Der gewinnende TN darf weiter rennen, der verlierende geht zurück zu seiner Gruppe. 6. Gleichzeitig startet beim Verlierer Team eine neue Person. 7. Sobald beide TN wieder aufeinandertreffen, spielen sie wieder das Zweig-Stein-Blatt Spiel. 8. Das Spiel endet, sobald es ein Team geschafft hat, beim Gegnerteam anzugelangen und die Startlinie zu übertreten. 9. Spielt je nach Dauer weitere Runden. <p>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten. Hinweise dazu findet ihr auf dem Hinweisblatt.</p>	
<p>20 Min.</p>	<p>Posten Feuer Am Posten Feuer spielt ihr das Spiel «Brennendä Bodä».</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spielt Musik über eine Musikbox ab. 2. Die TN verteilen sich und rennen wild durcheinander. 3. Eine Leitungsperson ruft zu einem zufälligen Zeitpunkt «Brennendä Bode» und anschliessend eine Anzahl von Personen, die eine Gruppe bilden sollen, sowie eine Anzahl Hände und Füsse, die am Boden sein dürfen. <ul style="list-style-type: none"> - Beispiel Kombinationen: 4er Gruppen, 3 Füsse, 6 Hände 2er Gruppen, 2 Füsse, 2 Hände 8er Gruppen, 4 Füsse, 8 Hände 3er Gruppen, 2 Füsse, 0 Hände 5er Gruppen, 8 Füsse, 8 Hände 4. Die TN müssen schnellstmöglich die Gruppen bilden und die Aufgabe durchführen. <ul style="list-style-type: none"> - Knien gilt auch als Fuss: Bei einer 4er-Gruppe dürfen somit nicht zwei TN knien, wenn nur 4 Füsse am Boden sein dürfen. 5. Die Gruppe, welche die Aufgabe als letztes ausgeführt hat, wurde verbrennt und muss nun zehn Mal hoch in die Luft springen. 6. Spielt so viele Runden, wie euch das Spiel Spass macht. 	

	<p>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten über. Hinweise dazu findet ihr auf dem Hinweisblatt.</p>	
20 Min.	<p>Posten Luft</p> <p>An diesem Posten spielt eure Schar das Bienen-und-Blumen Spiel.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alle TN sind sowohl eine Biene als auch eine Blume. 2. Jeder TN wählt sich im geheimen eine andere Person aus. Es kann eine beliebige Person aus der Gruppe sein. 3. Als Bienen möchten die TN die auserwählte Person (Blume) 3 x umkreisen, da sie sich von ihr angezogen fühlen. 4. Sobald das Spiel startet, versuchen alle TN gleichzeitig, ihre Blume 3 x zu umkreisen. 5. Sobald es eine Person geschafft hat, sitzt sie ab. 6. Spielt weitere Runden, solange euch das Spiel Spass macht. <p>Fahrt anschliessend mit dem Ausstieg gemäss Programmheft fort.</p>	
20 Min.	<p>Ausstieg</p> <p>Zum Abschluss des Jublasuriums spielt ihr ein aktives Menschenmemory, um das Gelernte bewegt darzustellen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stellt euch in einem Kreis auf. 2. Zwei freiwillige Personen stehen auf die Seite, sodass sie die anderen TN nicht mehr sehen und hören können. 3. Alle anderen Personen bilden 2er-Gruppen. 4. Vereinbart zu zweit eine Bewegung. Die Bewegung soll Zusammenhang mit den Elementen, der Insektenwelt oder dem Jublasurium haben. Ihr dürft auch passende Geräusche dazu machen. 5. Stellt euch zurück in einen Kreis, damit die 2er-Gruppen vermischt sind. 6. Die beiden freiwilligen TN stehen in die Mitte des Kreises. 7. Nun versuchen sie, die Paare zu erkennen. <ul style="list-style-type: none"> - Die erste Person wählt zwei TN aus. - Diese zeigen ihre Bewegung. - Wenn es sich dabei um ein Paar handelt, stehen sie auf die eine Seite. - Bei richtigem Erraten darf die Person nochmals raten. - Ansonsten ist anschliessend die andere Person an der Reihe. 8. Während die beiden Freiwilligen versuchen, die Paare aufzudecken, machen die restlichen TN folgende Insektenbewegungen: <ul style="list-style-type: none"> - Flügelbewegungen mit den Armen - Leichte Kniebeugen 9. Das Spiel endet, sobald alle Paare aufgedeckt wurden. Die Person mit mehr erratenen Paaren gewinnt. 	

Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept und das zusätzliche Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke.
Schlechtwettervariante	<ul style="list-style-type: none"> • Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Die TN haben den Auftrag wetterentsprechende Kleidung zu tragen.