

## Roboterkrieg (LS 010)

<b>Zielgruppe(n)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
<b>Datum / Zeit / Ort</b>	16.7.2019	14.00-15.30	<b>Aeschi bei Spiez, Bern</b>
<b>Leitung</b>	Loïc, Domenik, Fabian		
<b>Themenbereich</b>	Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt. Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
<b>Material / Hilfsmittel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Würfel</li> <li>• Militärplachen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vogelband</li> <li>• Papier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geldplättchen</li> <li>• Stifte</li> </ul>
<b>Vorbereitung</b>	Vor dem Lager	Im Lager: Gruppeneinteilung Platz abstecken Organisation Material	•

<b>Zeit</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Verantwortlich</b>
14:00-14.15	<b>Einstieg</b> Die TV erklären den TN das heutige Nachmittagsprogramm. Im Jahr 3050 wird die Menschheit von Robotern regiert, deshalb plant die Menschheit einen Aufstand. Zum Einstieg wird ein Robotertanz einstudiert.	Loïc, Domenik
13.15-15.15	<b>Hauptteil</b> Die TN versuchen mithilfe eines Krieges die Roboterarmee zu besiegen. Mithilfe von verschiedenen Mini-Spielen und Fragen beantworten verdienen die TN Geld. Mit dem Geld werden Waffen und Truppen gekauft. Die Waffen befinden sich in einem Korb. Es gibt Level 1 bis 3. Lv. 3 sind die stärksten. Um eine Waffe zu kaufen wird ein gewisser Preis bezahlt. Daraufhin wird dann blind eine Waffe gezogen. Somit ist es Zufall, was für eine Waffe (→ wie stark die Waffe) gekauft wird. Gegen die Roboterarmee kann während dem ganzen Spiel gekämpft werden. Dabei wird gewürfelt und die mit der höheren Punktzahl (Alle Würfel addiert) gewinnen. Im Laufe des Spiels haben die Teams Waffen und Truppen gekauft. Die Höhe des Waffenlevels ist gleich die Anzahl Würfel, mit denen gegen die Roboter gekämpft wird. Bei jeder Runde, die sie verlieren, verlieren sie eine Truppe. Da die Roboterarmee jedoch unbesiegbar ist, ist das Ziel so viel Schaden wie möglich zu machen. Zusätzlich wird für die jüngeren TN ein Sportturniere veranstaltet, bei dem sie sich einen Vorteil für den Kampf gegen die Roboterarmee erkämpfen können. Jede Halbe Stunde treffen sich die 2 jüngsten TN jeder Gruppe zu einem Parkour. Daraus resultiert eine Tabelle. Die 1. und die 2. der Gruppe im Endklassement kriegen ein Vorteil für den Endkampf. Sie starten mit schon verursachtem Schaden in den Kampf. Das heisst sie starten bei 5 bzw. 10 Schaden.	Loïc, Domenik
15.15-15.30	<b>Ausstieg</b> Der Robotertanz der jeweiligen Gruppen muss vorgetragen werden. Die TV überreichen dem Gewinnerteam ihren Preis und beenden das Geländerspiel.	Loïc, Domenik

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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die TN haben Freude an der Bewegung</li> <li>• Die TN lernen sich in einer Gruppe zu integrieren</li> <li>•</li> </ul>
<b>Sicherheits-überlegungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Sicherheitskonzept</li> </ul>
<b>Schlechtwetter-variante</b>	Siehe Schlechtwettervariante