

2-teiliges Geländespiel Teil 1 (LS 2.1)

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	Di, 17.07.18	10:00-12:30	Lagerhaus/platz
Leitung	Vania Bertschy, Chiara Stampfli, Jonas Rohner		
Themenbereich	Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt. Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Material / Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Augenbinde • Material um Autos zu bauen: Karton, Seile, Farben, Federn, Spraydose, Alufolie, Glitzer ect. • Slackline • Spielgeld 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielgeld • Seile • Sachen für Hindernisparcour • Quizbuch 	•
Vorbereitung	Vor dem Lager: - Auto für Mario & Luigi	Im Lager: - Zettel mit Fahrzeugen schreiben - Spielgeld	

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
10:00-10:30	<p>Einstieg Das Geländespiel wird mit einem kleinen Theater von Mario & Luigi (Mario & Chiara) eröffnet: Beide kommen, mit einem bereits im Voraus gebauten Auto, um die Ecke und «fahren» gefährlich schnell nebeneinander um Prinzessin Peach aus dem Fängen von Bowser zu befreien. Bowser aber hat sich versteckt und wirft nun Bananenschalen auf die Rennstrecke (Wie im original Mariokart). Mario und Luigi rutschen auf den Schalen aus und kollidieren miteinander. Durch den schweren Unfall sind ihre beiden Autos leider zerstört. Voller Verzweiflung bitten sie die TN ihnen zu helfen ein neues Auto zu bauen.</p> <p>Programmleiter übernehmen. Sie erklären den TNs denn ersten Teil des Geländespiels und teilt sie anschliessend in die Gruppen ein. Dies geschieht wie folgt:</p> <p>Fahrzeuggeräusche Entsprechenden den gewünschten Gruppengrössen und der Anzahl zu bildenden Kleingruppen werden von der Spielleitung Karten mit Namen von verschiedenen Fahrzeugtypen (Z.B. Traktor, Motorfahrrad) verteilt. Die TN machen auf ein Startzeichen hin die entsprechenden Geräusche und bewegen sich ähnlich den Fahrzeugen auf dem Platz und suchen so ihre Gruppenmitglieder.</p> <p>Anschliessend werden sie mit Fingerfarbe von ihrem BG Leitern gekennzeichnet. BG Leiter sind die verschiedenen Charaktere in ihrer Rolle.</p>	Mario, Chiara, Nici
10:30-12.15	<p>Hauptteil Die TN müssen im ersten Teil des Geländespiels Geld verdienen und Material kaufen für die Autos zu bauen. Denn Mario und Luigi haben ein Rennen angesagt um zu entscheiden welches Auto am besten ist. Jede Gruppe will natürlich das beste, schnellste und schönste Auto für Mario & Luigi bauen. Möge der Wettkampf beginnen.</p> <p>Die BG Leiter suchen sich zusammen mit ihrer Gruppe eine Basis auf dem Spielgelände(1 Militärblache). Die TN haben die ersten 45 Min. Zeit Geld an verschiedenen Posten zu verdienen:</p>	Alle Posten: 1. 2. 3. 4. 5.

	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Posten: Spinnennetz Mit Seilen wird ein Art Spinnennetz zwischen zwei Bäume gespannt mit unterschiedlich grossen Feldern. Jedes Teammitglied muss durch das Spinnennetz. Dabei darf jede Wabe nur einmal und von einer Person genutzt werden. Das Spinnennetz darf nicht berührt werden. Der Postenleiter stoppt die Zeit und verteilt je nach Geschwindigkeit Anzahl Geldstücke. • 2. Posten: Hindernissparcour Die TNs treten gegeneinander an und versuchen so schnell wie möglich durch den Hindernissparcour zu kommen. Derjenige TN der schneller ist bekommt das Geld. Das Spiel kann auch in Gruppen gespielt werden. • 3. Posten: Goldmiene TN haben jeweils 1 Min. Zeit um in einem abgesteckten Feld Geldstücke zu sammeln. Vorher werden ihnen aber die Hände zusammengebunden um einen gewissen Schwierigkeitsgrad in den Posten zu bringen. • 4. Posten: Slackline TN treten gegeneinander an und wer auf der Rennstrecke (Slackline) weiter kommt gewinnt das Geld. • 5. Posten: Dealer Mehrere Leiter laufen auf dem Spielgelände umher und können gehetzt werden. Diese Stellen dann den TN Quizfragen, wer sie richtig beantwortet bekommt das Geld. <p>Das Geld kann unter den Teilnehmern mit klassischen «Dümmele» entwendet werden. Auf der Basis sind sie sicher. Zudem gibt es einen Gumba (Bösewicht), der die Teilnehmer hetzen kann und ihnen so das Geld entwenden kann. Das Material für das Auto kann nicht entwendet werden.</p> <p>Nach den ersten 45 Min. werden dann die verschiedenen Teile um das Auto zu bauen freigeschaltet. Die TNs können nun diese Sachen einkaufen aber noch nicht mit dem Bauen anfangen (Dies geschieht dann im 2. Teil des spiel).</p>	
12:15-12.30	<p>Ausstieg</p> <p>Zum Ausstieg wird ein Pferdrennen gemacht. Alle Teilnehmer legen die Hände auf die Oberschenkel. Dann gibt ein Leiter den Takt an und klatscht auf die Oberschenkel um den Klang von gallopiierenden Pferden zu animieren. Die TN folgen seinen Bewegungen synchron, bis das Pferd im Ziel angekommen ist. Während dem Rennen gibt es einige Hindernisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wasserfall (Schhhhhhhh mit dem Mund) - Holzbrücke (Trommeln auf die Brust) - Rechts-/Linkskuve (Neigung des Körpers nach L oder R) - Hürde (Hüpfen) - Fans (Klatschen und schreien) - Fotografen (Klick-Klick) 	Alle

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Die TN lernen, gemeinsam in der Gruppe Rollen aufzuteilen und zusammen für ein Ziel zu arbeiten • Die TN lernen taktisch geschickt zu spielen, Abläufe zu planen und zu kombinieren (Hinweise). • Die TN betätigen sich sportlich, indem sie Geld sammeln und darum kämpfen. • Die TN trainieren bei den Kräfteduells ihre Kraft und Ausdauer und lernen ihre sportlichen Grenzen kennen.
Sicherheitsüberlegungen	<ul style="list-style-type: none"> - Gebiet markieren und kommunizieren - Wasser und Apotheke sind im und vor dem Haus, dort ist auch ein Leiter: TV Prog. - gute Schuhe (Sport- oder Wanderschuhe) - wetterentsprechende Sportkleidung
Schlechtwettervariante	Bei ganz schlechtem Wetter (Gewitter, extrem rutschig usw.) wird das Spiel in das Lagerhaus verschoben und die Posten angepasst.