



## Zahlensgame (LS 2.2)

<b>Zielgruppe(n)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
<b>Datum / Zeit / Ort</b>	08.07.2019	14:00-16:00	Lagerplatz
<b>Leitung</b>	Luis, Oli		
<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>• Nummern zwischen 100-999 auf Schildli</li> <li>• Sicherheitnadeln (ca 400 stk)</li> <li>• Pfeife</li> <li>• Militärplachen für Base</li> </ul>		
<b>Vorbereitung</b>	Vor dem Lager <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nummern zwischen 100-999 auf Schildli</li> <li>• Spielfeld recken und abstecken</li> </ul>	Im Lager Im Lager <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gebiet im Wald absperren</li> <li>• Den versch. Basen Nummern be- reitlegen</li> </ul>	

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
14.00-14.15	<p><b>Einstieg</b></p> <p>Jede Gruppe ist in dem Spiel 2048 worin es darum geht so viele Zahlen wie möglich zu sammeln. Als Einstieg wird ein Kettenfangsnis gemacht. Es wird ein Fänger definiert sobald dieser jemand eingefangen hat bilden sie eine Kette. Sind nun 4 Personen die eine Kette gebildet haben, teilen sie sich wieder in zwei Ketten auf und immer so weiter bis alle eingefangen sind.</p> <p>TV erklärt das Geländespiel.</p>	
14.15-15.45	<p><b>Hauptteil</b></p> <p>Die TN gehen in ihren Basisgruppen zu der entsprechenden Base. Dort ist ein BG Leiter der Nummern bei sich hat. Jeder TN erhält eine Nummer mit den Sicherheitsnadeln an den Rücken.</p> <p>Ziel ist es die Nummern der TN aus anderen BG's zu erkennen. Wenn man Recht hatte, muss der Gegner, die Nummer dem abgeben, der sie gerufen hat. Aber Achtung, man kann nur Nummern „rufen“ gehen, wenn man selber noch eine Nummer auf dem Rücken hat. Man muss aber dabei darauf achten dass kein anderer TN in der Zwischenzeit seine Nummer sieht.</p> <p>Die TN dürfen sich gegenseitig schützen, Rücken an Rücken, an Bäumen stehen, am Boden liegen etc.</p> <p>Verliert man seine Nummer, muss man wieder in sein Lager gehen, um eine neue Nummer zu holen. Erhält/Ruft man eine Nummer, so sollte man diese so schnell zum Lager zurück bringen, um zu verhindern, dass man gleich beide (eigene und gewonnene) Nummern verliert</p> <p>Da die Base's im Wald verteilt sind, müssen die TN durch den ganzen Wald rennen und andere TN suchen. Es ist ihnen auch erlaubt mit einander zu kämpfen um so viele Nummern wie möglich zu sammeln.</p> <p>Die BG mit den meisten Nummern ist Sieger. Sie erhalten die meisten Sterne.</p>	
15.45-16.00	<p><b>Ausstieg</b></p> <p>Zum Ausstieg werden die TN in 2 Gruppen geteilt: 1-5.KL und 6.-9.KL sind eine Gruppe. Beide Gruppen sitzen in einen Kreis.</p> <p>Bei beiden Gruppen geht es um das gleiche nur ist der Schwierigkeitsgrad unterschiedlich.</p> <p>Die jüngere Gruppe: Einer nach dem Andern sagt eine Zahl, der Zahlenfolge nach. Jedoch darf eine Zahl die eine 2 beinhaltet und durch 2 teilbar ist nicht genannt werden (2,4,6,12,22 usw..) wer eine Zahl mit einer 2 nennt, fliegt raus. Der der als letztes übrig bleibt hat gewonnen.</p> <p>Die ältere Gruppe: macht das gleiche, jedoch mit der Zahl 3.</p>	



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

	Die TN lernen geistliche mit körperlichen Fähigkeiten miteinander zu kombinieren, um zu gewinnen Die TN müssen taktische Manöver leisten Die TN amüsieren sich in der Natur
<b>Sicherheits-überlegungen</b>	Zentrum ist Treffpunkt und Anlaufstelle für Fragen und Noffälle. Die Sanibox befindet sich im Zentrum. Kinder werden auf Gefahren wie Dornen, Stecken, Zecken etc aufmerksam gemacht. Auch das Spielgebiet wird genau begrenzt und auf gefährliche Stellen hingewiesen. Die Trillerpfeife beginnt und beendet das Spiel. Jeder Leiter ist per Natel erreichbar und trägt das Notfallblatt bei sich.
<b>Schlechtwetter-variante</b>	Kann auch bei Schlechtwetter durchgeführt werden oder Schlechtwetterprogramm