

Sport-spécial (LS 2.1)

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	Tag, an dem Programm ersetzt wird		Turnhalle
Leitung	TV des Tages and dem das Programm ausfällt		
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 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"> Fussball, Fahnen, Vogelband, Helm, Volleyball, Fresbee, Rugbyball, 	Apotheke bereithalten Spielplan machen Spiele vorbereiten TN darauf hinweisen, Sportsachen zu tragen	<ul style="list-style-type: none">
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager	<ul style="list-style-type: none">

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
10'	<p>Einstieg</p> <p>Als Einstieg treten die Leiter vor die TN und erklären ihnen, was sie an diesem Morgen nicht machen. Nach einigen Erläuterungen, wird das Ganze aufgelöst und erklärt, dass am heutigen Tage andere Regeln herrschen, als die TN von St. Ursen es gewohnt sind. Diese werden sie im folgenden Sportturnier kennenlernen.</p>	
100'	<p>Hauptteil</p> <p>Die 8 Gruppen müssen in 4 verschiedenen Spielen gegeneinander antreten. Die TN müssen in jedem ihnen bekannten Spiel die besonderen Regeln der Insel entdecken. Wer am Schluss am meisten Spiele gewonnen hat, gewinnt.</p> <p>Spiel 1a: Die TN erhalten die Information, dass der Fussball ins Tor muss. Während dem Spiel müssen sie die weiteren Regeln herausfinden, Weitere geheime Regeln sind, dass sie den Fussball nicht berühren müssen, sondern mit einem Stock oder ähnlichem ins gegenüberliegende Tor befördern müssen. Wenn ein TN einen Regelverstoß begeht wird das Spiel unterbrochen und darauf Aufmerksam gemacht, dass das ein Foul war. Danach wird das Spiel fortgesetzt. Wer am meisten Tore erzielt gewinnt das Spiel.</p> <p>Spiel 1b: In der zweiten Runde ist die geheime Regel, dass sie den Ball ins eigene Tor befördern müssen. Die Leiter sagen den Spielstand nur wenn sie gefragt werden oder in der Halbzeit.</p> <p>Spiel 2a: Ziel des Spiels ist es, einen Ball 10 mal untereinander abzugeben. Pro zehn Pässe gibt es ein Punkt. Jede Gruppe erhält 3 Gutscheine um eine Regel zu erfinden. Diese können sie während des Spiels in die Menge rufen. Wenn die Regel vom Leiter akzeptiert wird, gilt die Regel bis zum Ende des Spiels. Wichtig ist, dass die Regel für beide Mannschaften gilt. Wer am Schluss am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.</p> <p>Spiel 2b: Wie beim Fahngame (3a) stehen sich die Mannschaften gegenüber, in der Mitte liegt ein Helm. Jeder TN einer Gruppe erhält eine Zahl. Wenn der Leiter nun die jeweilige Zahl des TN sagt, müssen die beiden den Helm auf die eigene Seite bringen. Jede Gruppe erhält 3 Gutscheine um eine Regel zu erfinden. Diese können sie während des Spiels in die Menge rufen. Wenn die Regel vom Leiter akzeptiert wird, gilt die Regel bis zum Ende des Spiels. Wichtig ist, dass die Regel für beide Mannschaften gilt. Wer am</p>	

	<p>Schluss am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel</p> <p>Spiel 3: Bei diesem Spiel stehen sich 2 Mannschaften gegenüber, in der Mitte befindet sich eine Fahne. Ziel des Spiels ist es, auf Kommando der Leiter die Fahne auf die gegenüberliegende Seite zu bringen. Während dem Spiel können die Leiter immer weitere Regeln dazuerfinden und so das Spiel beeinflussen. Wer am Schluss am meisten Punkte erzielt, gewinnt.</p> <p>3b: Statt das Fahnengame wird Rugby gespielt. Während dem Spiel können die Leiter immer weitere Regeln dazuerfinden und so das Spiel beeinflussen. Wer am Schluss am meisten Punkte erzielt, gewinnt.</p> <p>Spiel 4a: Am Anfang des Spiels wird ganz normal Volleyball mit allen geltenden Regeln gespielt. Während des Spiels entfernen die Leiter immer mehr Regeln zb. dass man den Ball nicht fassen darf, der Ball übers Netz muss oder man nur auf seiner Seite stehen darf.</p> <p>Spiel 4b: Am Anfang des Spiels wird ganz normal Völkerball gespielt. Während des Spiels entfernen die Leiter immer wieder Regeln zb. dass „Boden-auf“ nicht zählt.</p> <p>Das Sportturnier wird in 2 Runden durchgeführt, wobei in der 1. Runde die Spiele A gespielt werden und in der 2. Runde die Spiele B. Zwischen den 2 Runden gibt es eine Verschnaufpause von 15 Minuten.</p> <table border="1" data-bbox="304 1055 1305 1395"> <thead> <tr> <th></th> <th>Spiel 1</th> <th>Spiel 2</th> <th>Spiel 3</th> <th>Spiel 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10:20 – 10:30</td> <td>1:2</td> <td>3:4</td> <td>5:6</td> <td>7:8</td> </tr> <tr> <td>10:35 – 10:45</td> <td>6:4</td> <td>1:8</td> <td>2:7</td> <td>3:5</td> </tr> <tr> <td>10:50 – 11:00</td> <td>8:5</td> <td>6:7</td> <td>1:3</td> <td>2:4</td> </tr> <tr> <td>11:05 – 11:15</td> <td>3:7</td> <td>2:5</td> <td>4:8</td> <td>1:6</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>A</td> <td>U</td> <td>S</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>11:30 – 11:40</td> <td>1:6</td> <td>4:8</td> <td>2:5</td> <td>3:7</td> </tr> <tr> <td>11:45 – 11:55</td> <td>2:4</td> <td>1:3</td> <td>6:7</td> <td>5:8</td> </tr> <tr> <td>12:00 - 12:10</td> <td>3:5</td> <td>2:7</td> <td>1:8</td> <td>6:4</td> </tr> <tr> <td>12:15 – 12:25</td> <td>7:8</td> <td>5:6</td> <td>3:4</td> <td>1:2</td> </tr> </tbody> </table>		Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	10:20 – 10:30	1:2	3:4	5:6	7:8	10:35 – 10:45	6:4	1:8	2:7	3:5	10:50 – 11:00	8:5	6:7	1:3	2:4	11:05 – 11:15	3:7	2:5	4:8	1:6	P	A	U	S	E	11:30 – 11:40	1:6	4:8	2:5	3:7	11:45 – 11:55	2:4	1:3	6:7	5:8	12:00 - 12:10	3:5	2:7	1:8	6:4	12:15 – 12:25	7:8	5:6	3:4	1:2	
	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4																																																
10:20 – 10:30	1:2	3:4	5:6	7:8																																																
10:35 – 10:45	6:4	1:8	2:7	3:5																																																
10:50 – 11:00	8:5	6:7	1:3	2:4																																																
11:05 – 11:15	3:7	2:5	4:8	1:6																																																
P	A	U	S	E																																																
11:30 – 11:40	1:6	4:8	2:5	3:7																																																
11:45 – 11:55	2:4	1:3	6:7	5:8																																																
12:00 - 12:10	3:5	2:7	1:8	6:4																																																
12:15 – 12:25	7:8	5:6	3:4	1:2																																																
10'	<p>Ausstieg</p> <p>Am Schluss wird die Siegergruppe bei einer Rangverkündigung gekührt. Auch ausgezeichnet wird diejenige Gruppe, welche die beste und kreativste Regel erfunden hat. Als Ehre wird die Regel ins Jubla-Spielregeln-Repertoire aufgenommen und bei Bedarf beim nächstes Lager wiederholt.</p>																																																			

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

	<ul style="list-style-type: none"> -TN lernen ihnen bekannte Spiele auf eine andere Art kennen -TN leisten sportliche Aktivität bei speziellen Spielbedingungen -TN haben Spass im kreieren von eigenen Regeln in Spielen
--	--

<p>Sicherheitsüberlegungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe Anhang •
<p>Schlechtwettervariante</p>	

