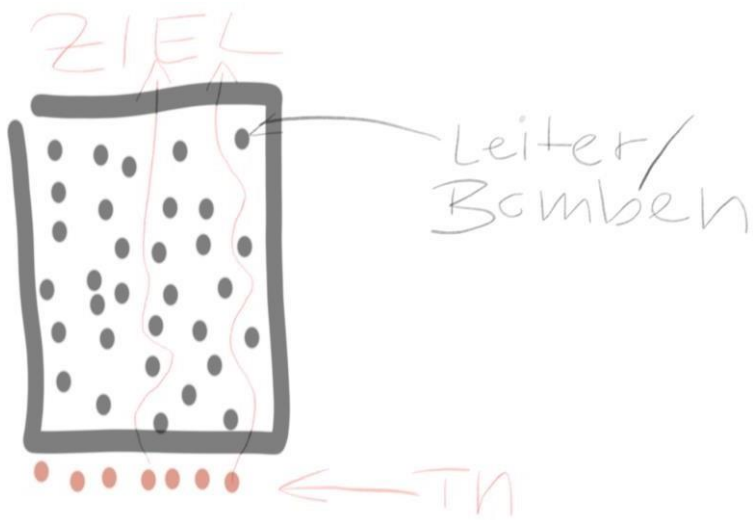


Lagersport (3.2 LS Bombenspiel)

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort			
Leitung			
Themenbereich	Unterwegs sein: Wanderungen Schneeschuhtouren auf Rädern Sicherheitsakt. Sportlektionen: Ballspiele Trensportarten <input checked="" type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: Spiel- und Sportturnier Geländespiele <input checked="" type="checkbox"/> Spielfest Freies Spiel <input checked="" type="checkbox"/> Gruppenspiele <input checked="" type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Material/Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Rolle Vogelband (Absperband) • Hütchen um Spielfeld abzugrenzen 	<ul style="list-style-type: none"> • 120 Ballone (8 versch. Farben, je 15 Stk. Pro Farbe) 	<ul style="list-style-type: none"> • ABC DRS3 • Papier und Stifte • Taler
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager <ul style="list-style-type: none"> • Wortkarten welche sie nach einem Sieg im Bombenspiel erhalten (siehe Beispiel mit *) • Vorteilskarten machen 	

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
	<p>Einstieg</p> <p>Ballonspiel (sportlicher Einstieg): Jeder TN bläst einen Ballone in der der BG zugeteilten Farbe auf und knüpft ihn zu. Die TN verteilen sich frei auf dem Spielfeld. Alle Ballone werden auf Kommando in die Luft geworfen und dürfen ab jetzt nicht mehr den Boden berühren. Ballone, die den Boden berühren, sind ausgeschieden und die TN somit draussen. Die gegnerischen Ballone dürfen auch auf den Boden oder irgendwohin geschlagen werden. Gewonnen hat diese BG, die als letztes noch einen Ballon im Spielfeld hat.</p> <p>Theater mit kurzer Einführung ins Thema</p>	
	<p>Hauptteil</p> <p>Allgemein: Es gibt 4 Posten, welche alle gleichzeitig während 10' gespielt werden. Die TN dürfen selber auswählen welche Posten sie machen wollen. Nach 10' Posten gibt es eine Spielunterbrechung mit einem anderem Spiel:</p> <p>Spielunterbrechung (Bombenspiel): In einem Feld werden Leiter platziert welche Bomben darstellen. Jede BG bestimmt einen Spieler der sich am Anfang des Spielfeldes aufstellt. Das Ziel ist es nun, durch dieses Spielfeld voller Bomben zu rennen ohne von einer Bombe berührt zu werden. Da die Leiter die Bomben spielen, darf jeder Leiter selbst entscheiden, wann er «platzt» (Aufspringen und jemanden berühren. Je nach dem wie schnell die TN vorwärts kommen, können die Bomben häufiger oder seltener platzen. Hier ist Beobachtung und Absprache gefraht. Ist dieser berührt worden, verlässt er das Spielfeld und ein anderer aus der BG startet am Start. Gelangt jemand ins Ziel, erhält er eine Wortkarte. *Auf dieser Karte steht ein undefiniertes Wort z.B Hamisjuis/Wlsjrt...</p> <p>Das Unterbrechungs-Bombenspiel wird viermal gespielt jeweils nach 10 Minuten des normalen Postenspiels. (siehe Plan unten) Das Bombenspiel wird jedes Mal ein wenig anders gespielt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Durchlauf: 1 TN muss ohne Bombenberührung ins Ziel gelangen = er erhält 1 Wortkarte mit einem Zauberwort 2. Durchlauf: 1 TN muss rückwärts ohne Bombenberührung ins Ziel gelangen = er erhält 1 Wortkarte mit einem Zauberwort 3. Durchlauf: Von jeder BG starten 2 TN gleichzeitig, die beide das Ziel erreichen müssen. Scheidet der Eine aus, muss auch der Andere das Spielfeld verlassen = sie erhalten zusammen 1 Wortkarte mit einem Zauberwort 4. Durchlauf: Ganze BG muss einzeln nacheinander ohne Bombenberührung ins 	

	<p style="text-align: center;">Ziel gelangen = er erhält 1 Wortkarte mit einem Zauberwort</p> <p>In diesen 10 Minuten Postenspielen können sich die TN Vorteile für das Bombenspiel erspielen.</p> <p>Vorteile für die jeweiligen Durchläufe des Bombenspiels :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Durchlauf: BG darf weiter vorne starten 2. Durchlauf: BG darf vorwärts rennen 3. Durchlauf: Man erhält beliebig mehr Leben die man untereinander aufteilen kann. Wenn also der TN (mit dem zusätzlichen Leben) berührt wird, muss er das Spielfeld nicht verlassen, sondern darf weitergehen. 4. Durchlauf: So viele Vorteile die man erspielt, so viele TN dürfen direkt ohne Spielen ins Ziel gesichert werden. <p>Posten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hühnerkampf – In einem definierten Feld stehen sich zwei TN von verschiedenen BG's gegenüber. Nun steht jeder TN auf einem Bein und kreuzt seine Arme vor der Brust. Ziel ist es nun, den Gegner aus dem Spielfeld zu stossen. Achtung: Es wird nur geschubst und nicht geschlagen, gekratzt... Wer mit beiden Beinen auf dem Boden steht hat auch verloren. Erreicht man, dass der Gegner auf beiden Beinen steht oder aus dem Feld fällt, hat man gewonnen. 2. Braveheart - Zwei Gegner (mind. 2 vs 2 TN aus verschiedenen BG's oder 1 vs 1 BG) stehen jeweils am Ende des Feldes gegenüber. Auf ein Kommando rennen beide Gegner aufeinander zu. Anschliessend versuchen die Spieler jeweils jemanden aus dem gegnerischen Team über ihre eigene Linie am Ende des Feldes (Startposition vom Anfang) zu ziehen. Gewonnen hat diese BG, welche am Ende alle Gegner über ihre Linie gezogen hat. 3. Rennen – Von einem Leiter wird eine Strecke definiert, welche dann 1 TN gegen 1 TN rennen soll. Der Schnellere hat gewonnen. (TN sind von verschiedenen BG's) 4. ABC DRS 3 Stafette – Leiter steht in der Mitte einer Strecke. An den beiden Enden der selbstdefinierten Strecke steht jeweils 1 TN. Die beiden TN sind von verschiedenen BG's. Es können auch mehrere TN's mitspielen; hierbei wird einfach hinter dem vordersten TN am Ende der Strecke angestanden. Der Leiter liest eine DRS 3 Frage vor. Sobald ein TN die Antwort weiss, rennt er zum Leiter, berührt ihn und sagt die Antwort. Wer den Leiter als erstes berührt, kann zuerst die Antwort sagen. Ist diese korrekt, gibt es einen Punkt für die jeweilige BG. Wenn nicht, darf der Gegner antworten. Gespielt wird auf 3 Punkte. Wer diese zuerst erreicht, gewinnt. <p>+ Zusätzlich laufen Leiter herum, welche TN fangen können, um mit ihnen Schere Stein Papier spielen zu können.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Bei jedem Posten erhält man Geld. → Geld darf nicht gesammelt werden! Das ganze Geld muss also vor jedem Bombenspieldurchlauf für Vorteile ausgegeben werden. → Es gibt mehrere Leiter die den selben Posten durchführen. Jeder Posten kann somit von mehreren Leuten gleichzeitig gespielt werden. <p>Bank: Geld kann gegen Vorteil gewechselt werden. 5 Geld = 1 Vorteil. Vorteile werden auf Karten geschrieben.</p>	
Ausstieg		



Postenspiele - 10min
Unterbruch: Bombenspiel 1 – 15min
Postenspiele - 10min
Unterbruch: Bombenspiel 2 – 15min
Postenspiele - 10min
Unterbruch: Bombenspiel 3 – 15min
Postenspiele - 10min
Unterbruch: Bombenspiel 4 – 15min

Lagersport (LS 4.2 Capture the letter)

Zielgruppe(n)	Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort			
Leitung			
Themenbereich	Unterwegs sein:	Wanderungen	Schneeschuhtouren auf Rädern Sicherheitsakt.
	Sportlektionen:	Ballspiele	Trensportarten andere Sportarten
	Spiele:	Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele	Spielfest Freies Spiel
		Gruppenspiele	Kämpfen und Raufen
Material/Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • 8 Boxen für gesicherte Buchstaben Für Buchstabenfähnchen: • 10 A3-Blätter dickes Papier, laminiert • 56 kurze, dicke Holzstäbe 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Petflaschen 1,5l • 8 Militärblachen • Papier • Stifte • Post-It-Zettel 	<ul style="list-style-type: none"> • ABC DRS 3 • 10 Hütchen • Twister
Vorbereitung	Vor dem Lager Buchstabenfähnchen basteln Evtl. Fragen für Quiz (Schlechtwetter)	Im Lager	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
	<p>Einstieg Die TN versammeln sich vor dem Lagerhaus. Die Leiter sagen den TN von wo bis wo das Gelände geht. Danach wird den TN das Einstiegsspiel erklärt. Spiel: Kinder müssen draussen die versteckten Buchstaben-Flaggen suchen. Die Buchstaben sind auf dem ganzen Areal versteckt. Die gefundenen Buchstaben können untereinander nicht mehr weggenommen werden und zählen als Startkapital für den Hauptteil. Jede BG sucht sich eine Base und dort können sie die gefundenen Buchstaben hinlegen. Noch sind die Buchstaben in der Base gesichert.</p>	
	<p>Hauptteil Nachdem alle Buchstaben gefunden wurden, versammeln sich die BGs vor dem Lagerhaus. Den TN wird das Spiel „Capture the letters“ erklärt: Die TN müssen mit Hilfe von Hinweisen ein Lösungswort erraten. (Ein bestimmtes pro BG.) Das Lösungswort setzten sie dann mit Hilfe der Buchstaben-Flaggen zusammen. Die Hinweise zum Wort, erhalten die BG's durch Aufgaben, welche von den Leitern gestellt werden. Die Leiter werden auf dem ganzen Areal verteilt sein (haben keinen festen Standort). Aufgaben bei Leitern:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ABC DRS 3 Stafette Innert 3min mindestens 15 Begriffe erraten. Achtung: Vor dem Erraten eines Wortes, muss eine Stafette bestritten werden: der TN dreht sich 5 Mal um sich selbst und rennt dann einen Slalom. • Ganze BG muss 100 Liegestütze machen zusammen • Twister -BG muss gegen den Leiter gewinnen • Gewicht heben (mindestens 1min. mit Flaschen in den Händen) • Lied singen während Hampelmänner gemacht werden <p>Insgesamt werden pro Wort 5 Hinweise bekannt gegeben. Jede Aufgabe gibt einen Hinweis für das Lösungswort.</p>	

Wörter	Hinweise	
Gruyère	Made in Fribourg, Weltbekannt, essbar, hart oder flüssig, mit Milch hergestellt	
Cailler	Essbar, Fabrik in Freiburg, mit Milch hergestellt, Zuckersüss, wichtigste Zutat von Plantagen gewonnen	
Fribourg	Bier, Alain Berset, Schwarzsee, Grand-Fey, Kathedrale	
Olympic	Ballsport, Beste Schweizer Mannschaft, Champions-league Teilnehmer, Name hat Ähnlichkeit mit Olympiaden, Für grosse Leute	

Dragon	Maskottchen von Verein, erzeugt Feuer, kann fliegen, erfundene Gestalt, lebt in Höhle
La-Berra	Skigebiet, Freiburger Voralpen, Besteht aus 2 Wörter, Französischer Teil von Freiburg, Ähnlichkeit mit Beere
Charmey	Thermalbad, Skigebiet, Französischer Teil von Freiburg, Greyerzer-Bezirk, Ähnlichkeit mit Charme
Moleson	Berg in Freiburger Alpen, Skigebiet, Standseilbahn und Pendelbahn, Rodeln, Anfangsbuchstabe M

Bereits während dem Sammeln der Hinweise können die vom Einstiegs spiel gesammelten Buchstaben von den anderen BGs gestohlen werden. Die Buchstaben können durch das Lösen von Aufgaben gesichert werden. Es können aber nur 4 Buchstaben gesichert werden. Die gesicherten Buchstaben werden in der Base in eine Kiste gelegt. Es gibt Detektiv Leiter, welche kontrollieren, dass wirklich nur 4 Buchstaben in der Kiste gesichert werden. Falls mehr als 4 Buchstaben in der Kiste sind, werden der BG die gesicherten Buchstaben entzogen. Gewonnen hat die Gruppe, welche ihr Wort mit den Buchstaben-Flaggen vorweisen kann. Dem Spieleleiter muss das Wort gezeigt werden.

Ausstieg

Die TN teilen sich in die BG's ein. Innerhalb der BG müssen sie versuchen das ABC durchzuzählen. Es darf jedoch immer nur ein TN ein Buchstabe sagen. Sagen die TN einen Buchstaben gleichzeitig, gibt es eine Strafaufgaben. Diese ist kollektiv und die ganze Gruppe muss mitmachen. Aufgaben können wie folgt sein:

- Rumpfbeugen
- Burpies
- Hampelmänner
- „Brett“

Schafft es eine Gruppe wird diese zum Schluss noch gekürt.

Lagersport (LS 7.1 Abschlussgeländespiel)

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport/ Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort			
Leitung			
Themenbereich	Unterwegs sein: Wanderungen Schneeschuhtouren auf Rädern Sicherheitsakt. Sportlektionen: Ballspiele Trensportarten andere Sportarten Spiele: Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele Spielfest Freies Spiel Gruppenspiele Kämpfen und Raufen		
Material/Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Würfel, 2 Hüpfbälle • 3 kg Reis • 8 Militärplachen • Salzbretzeln • Kamera • Socken 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 Konfitürgläser • 4 Schüsseln • Puderzucker • Schnur • 2 Plastiklöffel • Absperrband 	<ul style="list-style-type: none"> • Hüttchen • Militärbiskuit • Zitronen • Verkleidungskiste • Völkerbälle • Plastikbecher
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager Posten aufstellen	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
------	--------------	----------------

	<p>Einstieg</p> <p>Theater: Die Szene wie Berthold aus dem Gefängnis ausbricht, wird dargestellt (Rückblick). Die TN werden auf diese Weise darum gebeten, Berthold zu finden und zu stürzen. Da Berthold der Oberste in Freiburg war, wird die Gewinner-BG zum neuen Parlament.</p> <p>Einstiegsspiel: Alle Kinder knien in einem Kreis, es wird der Reihe nach gewürfelt. Sobald eine 6 gewürfelt wird, verwandelt sich das würfelnde Kind zum Ungeheuer und versucht, die anderen TN zu fangen, die zu einem vereinbarten Zielpunkt laufen müssen und erst dort in Sicherheit sind. Die Gefangenen sind für die nächste Runde ausgeschieden. Die Restlichen knien sich wieder in den Kreis. Das Spiel dauert so lange bis 8 TN noch im Spiel sind. Diese 8 TN bekommen einen kleinen Vorteil (Startgeld → halber EL)</p> <p>Spiel erklären</p>	
	<p>Hauptteil</p> <p>Unser Hauptteil ist in zwei Teile aufgeteilt. Sie werden durch den Mittag getrennt.</p> <p>Teil 1:</p> <p>Zu Beginn erhält jede BG ein Startkapital (Reis), die Menge wird anhand der Wochenleistung bestimmt. Jede BG hat kurz Zeit ihre Base aufzustellen. Während dem Spiel sind verschiedene Posten aufgestellt:</p> <p>Hüpfballstafette: Zwei TN treten gegeneinander an. Mit einem Hüpfball hüpfen sie eine bestimmte Strecke, der Schnellere gewinnt und bekommt Geld.</p> <p>Quizfragen: Es werden zwei Schüsseln mit Wasser und zwei Schüsseln mit Puderzucker bereitgestellt. Es treten zwei TN gegeneinander an. Zuerst stecken sie ihre Köpfe in die Schüsseln mit Wasser. Ihnen werden Quizfragen gestellt, bei falscher oder zu später Antwort wird ihr Kopf in die Schüssel mit Puderzucker gesteckt. Bei richtiger Beantwortung erhalten sie Geld und werden vom Puderzucker verschont.</p> <p>Schwindelparcours: Die TN treten gegeneinander an. Sie drehen sich 30 Mal um sich selber und laufen danach einen Slalom ab. Der Schnellere erhält Geld.</p> <p>Rückenkampf: Zwei TN sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden und verschränken ihre Arme. Beide müssen den Gegner auf ihre rechte Seite drücken. Der Gewinner erhält Geld.</p> <p>Wettessen: Die TN treten gegeneinander an. Wer zuerst drei Militärbiskuit gegessen hat, hat gewonnen. Der Gewinner erhält Geld.</p> <p>Zitronenessen: Das Ziel ist es, einen Zitronenschnitt zu essen, ohne das Gesicht zu verziehen. Wer es besser macht, gewinnt und erhält Geld.</p> <p>Salzbretzeln fangen: Zwei Leiter halten eine Schnur, auf der Salzbretzeln eingefädelt sind. Die TN treten gegeneinander an. Derjenige der als erstes eine Brezel fangen konnte, erhält Geld.</p> <p>Fotocup (Pflichtposten in BG): Jede BG muss diesen Posten besuchen, sie können sich verkleiden und denken sich etwas origineles aus. So entstehen BG- Fotos. Geld wird nach Originalität verteilt.</p> <p>Schlachtruf (Pflichtposten in BG): Die BG erstellt einen eigenen Schlachtruf, sie erhalten nach Originalität Geld.</p> <p>Wettbuddeln: Die TN treten gegeneinander an, sie erhalten einen Plastiklöffel und müssen ein Loch buddeln. Derjenige mit dem grössten Loch gewinnt.</p> <p>Blinde Kuh: Je zwei TN spielen gegeneinander. Einer hat die Augen verbunden, der Andere lotzt ihn, durch einen Parcours. Das schnellere Team gewinnt und erhält Geld.</p> <p>An diesen Posten können die TN frei Geld verdienen. Dazu haben sie auch die Möglichkeit ein Gefäss oder ein Tipp (nur die Jüngeren erhalten bei den Zeugen die Wahrheit). Bei den Zeugen, welche Berthold gesichtet haben, können Hinweise auf sein momentaner Standort gekauft werden. Die Zeugen können entweder die Wahrheit oder eine Lüge erzählen. Damit die Jüngeren im Spiel besser inbegriffen sind, erhalten nur sie die Wahrheit bei den Zeugen. Die TN wissen davon aber nichts. Während dem Spiel sind böse Leiter auf dem Spielfeld, diese können die TN fangen und in das Gefängnis bringen. Sie fangen nur diese, bei denen sie denken, dass sie Berthold</p>	

	<p>sein könnten. TN im Gefängnis können durch Geld befreit werden. Die BG welche Berthold findet, hat den ersten Teil gewonnen.</p> <p>Mittagessen (von 12-ca. 14 Uhr): Gewinner-BG kann als erstes Essen gehen.</p> <p>Teil 2: Wir machen ein Spielturnier, um die beste BG zu finden, die das neue Parlament von Freiburg wird.</p> <p>Pizzavölkerball: Das Spielfeld hat die Form einer Pizza, die in 8 Teile geteilt ist. Jede BG ist in einem Pizzastück und versuchen die gegnerischen BG's mit dem Ball abzuwerfen.</p> <p>Braveheart: 4 BG's gegen 4 BG's stehen sich gegenüber. Auf Kommando rennen sie aufeinander zu und versuchen das die gegnerischen Teams auf ihre Seite zu ziehen. Dabei ist fast alles erlaubt /Tragen, Ziehen). Beissen, Kneifen usw. ist verboten. Die vier Verlier-BG's sind ausgeschieden. Man verliert wenn die eine Seite keine Spieler mehr auf den Spielfeld haben.</p> <p>Sockitis: Es gibt zwei Runden. Jeweils tritt eine BG gegen eine Andere an. Das Ziel ist es, dem Gegner den Socken auszuziehen. Beissen ist dabei verboten. Die zwei Verlierer-BG's sind ausgeschieden.</p> <p>Entscheidung: Beide BG's stellen ihren Schlachtruf vom Morgen vor und die anderen BG's können entscheiden, welche BG den besseren Schlachtruf hat. Die Gewinner-BG wird zum Parlament gewählt.</p>	
	<p>Ausstieg Wir bedanken uns bei der Gewinner-BG und sie werden geehrt. Dazu werden alle TN zu unserer Party eingeladen. Zur Einstimmung der Party schwingen wir gemeinsam unser Tanzbein.</p>	