jungwacht blauring

jungwacht blauring

# Programmheft Jublasurium

# Inhaltsverzeichnis

**Wichtige Informationen zum Programmheft ..... 2**

**Allgemeines Sicherheitskonzept Jublasurium 2025 ..... 4**

Im Notfall ..... 4

**Sicherheitskonzept Lagersportblöcke ..... 5**

1. Vorausschauen ..... 5
2. Massnahmen ..... 5
3. Notfall ..... 6

**Grobprogramm ..... 7**

**Im Krabbelexpress durch die Elemente ..... 8**

**LS Flügel, Feuer, Fitness ..... 12**

**Anreise LA/LS gemischt ..... 16**

**LS grosses Krabbeln ..... 21**

**LA Mission Insektenbrücke ..... 26**

**LS Käferkampf ..... 28**

**Ateliers ..... 32**

**LS Schwarmtanz ..... 33**

**LA Nachklang im Krabbelexpress ..... 36**

**Abreise LS/LA gemischt ..... 39**

# Wichtige Informationen zum Programmheft

### An- und Abreise-Blöcke

Für die An- und Abreise wurden drei Blöcke erstellt. Diese werden entweder im Zug, auf dem Jublasurium-Gelände oder «halb-halb» (das heisst sowohl im Zug als auch auf dem Jublasurium-Gelände) durchgeführt, je nach Fahrplan und Reisezeit. Im E-Mail vom 7. Mai erfahrt ihr, welchen An- und Abreiseblock ihr durchführen sollt. Ihr findet aber alle drei im Programmheft - sucht euch den richtigen heraus. Bei diesen Blöcken seid ihr die Hauptleitung und müsst euch gut darauf vorbereiten. Das Material für den Anreiseblock bringt ihr selbst mit, das Material für den Abreiseblock erhaltet ihr zusammen mit dem Lunch am Montag.

### Anreise

Nach der Ankunft an eurem Zielbahnhof gemäss SBB-Fahrplan begebt ihr euch ohne Zwischenhalt direkt zum Jublasurium-Gelände. Dort meldet ihr euch zuerst beim Check-in, wo ihr alle wichtigen Infos und Materialien erhaltet. Ihr bringt dann euer Gepäck zu euren Zelten. Danach gibt es drei Möglichkeiten:

- Wenn ihr noch keinen Block durchgeführt habt, startet ihr sofort mit dem Block «LS Flügel, Feuer, Fitness». Ihr könnt eure Zelte nach dem Block oder in einer Pause einrichten.
- Wenn ihr für den Block «LA/ LS gemischt» eingeteilt wurdet, dann fahrt ihr bitte direkt mit dem zweiten Teil des Blockes fort. Ihr könnt eure Zelte danach oder in einer Pause einrichten.
- Wenn ihr bereits den Block «LA Krabbelexpress durch die Elemente» abgeschlossen habt, könnt ihr die Zeit bis zum ersten Bühnenmoment mit dem Einrichten eurer Zelte verbringen.

### Abreise

Nach dem Bühnenmoment verlassen die einzelnen Programmgruppen gemäss Plan das Bühnengelände. Auch hier gibt es wieder drei Möglichkeiten:

- Wenn ihr für den Block «LS Flügel, Funken, Finale» eingeteilt seid, beginnt ihr bitte direkt damit. Ihr könnt euer Gepäck danach auf dem Zeltplatz holen und zum Abfahrtsbahnhof/ Shuttle-Bus laufen.
- Wenn ihr für den Block «LA/LS gemischt» eingeteilt seid, beginnt ihr bitte ebenfalls direkt damit. Nach dem Lagersport-Teil begebt ihr euch zum Zeltplatz und holt euer Gepäck. Danach lauft ihr zum Abfahrtsbahnhof/Shuttle-Bus. Im Zug führt ihr dann den zweiten Teil des Blockes durch.
- Wenn ihr für den Block «LA Nachklang im Krabbelexpress» eingeteilt wurdet, dann holt bitte direkt euer Gepäck beim Zeltplatz und lauft zum Abfahrtsbahnhof/Shuttle-Bus. Ihr führt den ganzen Block im Zug durch.

### Blockleitung

Wie bereits oben erwähnt, seid ihr als Leitungspersonen nur für den An- und Abreiseblock hauptverantwortlich. Bei allen anderen Blöcken werden die Hauptleitungen von uns gestellt. Wir sind trotzdem darauf angewiesen, dass ihr die Abläufe kennt und euren TN erklären könnt. Lest also alle Blöcke gut durch.

### Einheiten (Gruppen)

Damit wir bei den Blöcken ungefähr gleich grosse Gruppen machen können, teilt ihr eure Schar bereits vor dem Jublasurium in 10er-Gruppen auf. Achtet dabei auf eine möglichst altersdurchmischte Zusammensetzung und stellt sicher, dass eure Leitenden sinnvoll auf die Gruppen verteilt sind. In der Infomail vom 7. Mai erfahrt ihr, wie viele Gruppen eure Schar machen soll. Ihr nummeriert diese Gruppen durch und jede Person muss wissen, welche Nummer ihre Einheit hat. Diese Nummer soll bei jedem TN und jeder Leitungsperson direkt aufs Booklet geschrieben werden.

### Gruppeneinteilung

Sobald ihr zum Programmplatz kommt, werdet ihr von einer helfenden Person empfangen oder die Einheitschefs gehen auf diese Personen zu (siehe Blockbeschriebe). Ihr teilt der Person den Namen eurer Schar mit und sie wird eure Einheiten in die verschiedenen Gruppen einteilen bzw. sagen, welche Einheit auf welches Spielfeld gehen soll.

**J+S**

Wie ihr sicherlich wisst, wird das Jublasurium als J+S-Lager angemeldet. Um die J+S-Richtlinien im Programm einhalten zu können, wurden die An- und Abreiseblöcke entsprechend gestaltet. Bitte führt diese daher pflichtbewusst und gemäss den Vorgaben durch. Während des Jublasuriums gelten die Prinzipien der Ethik-Charta von J+S, die sich unter anderem für Gleichbehandlung, Fairness und Umweltbewusstsein sowie gegen Gewalt und Übergriffe positioniert.

**Sicherheitskonzepte**

Das allgemeine Sicherheitskonzept (SiKo) ist am Anfang dieses Programmhefts zu finden. Für die Sportblöcke wurde ein separates SiKo verfasst. Dieses findet ihr in diesem Programmheft direkt vor den Lagersportblöcken. Bitte lest sie durch und besprecht sie am Höck vor dem Jublasurium. Es ist wichtig, dass ihr euch an die Regeln haltet und eine Vorbildfunktion einnehmt.

**Spielhelfende**

Damit die Blöcke so funktionieren, wie sie geschrieben stehen, benötigen wir eure Unterstützung. Bei jedem Block wird eine gewisse Anzahl Personen eures Leitungsteams als «Spielhelfende» benötigt. Diese übernehmen eine Leitungsfunktion im Block. In der Infomail vom 7. Mai habt ihr erfahren, wie viele Spielhelfende ihr stellen müsst. Es kann auch sein, dass ihr niemanden stellen müsst. Die Spielhelfenden treffen sich jeweils 45 Minuten vor Blockbeginn auf dem Spielfeld und werden dort von der Blockhauptleitung in ihre Aufgaben eingeführt. Bitte seid pünktlich! Beim LS «Schwarmtanz» ist es wichtig, dass jemand kommt, der sich im Jublasurium-Tanz sicher fühlt (ihn also geübt hat) und auch den Tanz «Fersenspitzen - auch bekannt als Sing Hallelujah-Song» beherrscht. Wenn ihr das nicht stellen könnt, meldet euch bitte bei ramona.thuer@jublasurium.ch!

**TN**

In den unten beschriebenen Blöcken wird die Abkürzung TN für Teilnehmende verwendet. Während den Blöcken (mit Ausnahme der An- und Abreiseblöcke) seid ihr als Leitungsperson ebenfalls Teilnehmende, also TN. Das heisst, ihr nehmt an allen Blöcken teil und motiviert eure Kinder und Jugendlichen aus der Schar.

**Treffpunkt**

Zu Beginn jedes Blockes findet ihr euch beim Treffpunkt des jeweiligen Programmplatzes ein. Ihr kommt dafür einfach zum Platz und werdet schnell erkennen, wo die jeweiligen Treffpunkte sind, nämlich dort, wo die Blockhauptleitung mit dem Mikrofon auf euch wartet. Erst danach könnt ihr euch auf die zugeteilten Spielfelder verteilen. Beim LA «Mission Insektenbrücke» könnt ihr euch direkt an die Tische setzen.

**Freies Spiel/freie Zeit**

Während der freien Zeit liegt die Unterhaltung der TN in eurer Verantwortung. Im *jubla.netz* findet ihr zum Beispiel coole Hosensackspiele, die ihr in dieser Zeit machen könnt. Nutzt die Zeit gerne auch, um euch mit anderen Scharen auszutauschen und neue Freundschaften zu knüpfen. Ihr könntet dafür auch euer eigenes Jubla-Freundschaftsbuch bestellen und von euren neuen Lebensfreun(d)en ausfüllen lassen. (hier findet ihr es: https://jubla-shop.ch/de_CH/products/freundschaftsbuch)

# Allgemeines Sicherheitskonzept Jublasurium 2025

**Vor dem Anlass**

- Stellt dieses Sicherheitskonzept am Höck vor dem Jublasurium dem ganzen Leitungsteam vor.
- Ladet euch die App «EchoSOS» auf eure Smartphones.
- Wenn ihr die Schar in 10er-Gruppen unterteilt habt, bestimmt ihr für jede Gruppe eine hauptverantwortliche Leitungsperson.

**Während dem Jublasurium**

**An- und Abreise**

- Bei der An- und Abreise vertretet ihr die Jubla: Benehmt euch respektvoll, hinterlasst keinen Abfall und achtet auf eine angemessene Lautstärke im ÖV, bei Gesprächen und den Hörspielen.
- An Bahnhöfen gilt besondere Vorsicht. Achtet auf eure TN und wahrt den Abstand zu den Gleisen.
- Zählt eure Gruppe vor und nach jedem Ortswechsel durch, damit niemand verloren geht.

**Allgemein**

- Beachtet die Verhaltensregeln vom Infobooklet.
- Lasst eure TN niemals allein. Begleitet sie auch zur Toilette.
- Achtet jederzeit auf eure Vorbildfunktion.

**Während Programmblöcken**

- Bereitet euch auf jeden Block gut vor, damit ihr wisst was euch erwartet.
- Behaltet während den Blöcken immer die Übersicht über eure TN. Am besten teilt ihr eure TN in Gruppen auf, sodass jede Leitungsperson eine bestimmte Anzahl von TN im Blick behält.
- Die Blöcke finden «Schar-durchmischt» statt, weshalb es wichtig ist, dass ihr eure Gruppe vor und nach jedem Block durchzählt.
- STOPP heisst STOPP! Respektiert die Grenzen anderer Personen!
- Ihr als Leitungspersonen seid Vorbilder. Bitte benehmt euch bei den Blöcken respektvoll gegenüber den Mitspielenden, haltet euch an die Regeln und macht motiviert mit.
- Für die Sportblöcke wurde ein separates Sicherheitskonzept erstellt, welches ihr ebenfalls beachten sollt.

**Während dem Abendprogramm**

- Begleitet eure TN zum Guet-Nacht-Gschichtli und zum Jugendtreff und achtet darauf, dass sie sich respektvoll benehmen. Lasst sie auch vor Ort nicht allein. Ihr tragt die Aufsichtspflicht für eure TN.
- Begleitet eure TN bei der Schlafroutine inkl. Zähneputzen/Toilettengang/Umziehen.
- Beachtet die Nachtruhe.
- Teilt die Nachtwache unter euch auf. Nicht alle Leitungspersonen besuchen das Leitendenprogramm.
- Feiert bewusst! Denkt daran, dass ihr am nächsten Tag wieder fit sein müsst – ein angemessener Umgang mit Alkohol und ruhiges Verhalten beim Schlafengehen sorgt für eine erholsame Nacht.

## Im Notfall

- Beachtet im Notfall das Ablaufdiagramm im Infobooklet.
- Sanitätsposten sind hinter der Bühne und bei der Turnhalle zu finden. Während den Blöcken sind Sanitätsteams unterwegs.
- Sichert und unterhaltet den Rest der Gruppe.
- Im Krisenfall werdet ihr von uns informiert.

# Sicherheitskonzept Lagersportblöcke

## 1. Vorausschauen

**Welche Gefahren und Risiken können während der Aktivität auftreten?**

Verletzungen

- Diverse Sportverletzungen (Schürfungen, Verstauchungen, Prellungen, Brüche etc.)
- Zusammenstösse mit anderen TN (Kopfverletzungen, Prellungen, Brüche etc.)

Erschöpfung und Kreislauf

- Hitzeschlag
- Kreislaufzusammenbruch
- Asthmaanfälle

Orientierung

- Kommunikationsschwierigkeiten (Nicht alle hören die Signale und Anweisungen)
- Verständnisprobleme (TN verstehen nicht, was sie machen müssen)
- Massenpanik
- Orientierungsverlust (TN finden ihre Gruppe nicht mehr)

Unfaires Spielverhalten

- TN, die das Spiel zu ernst nehmen, und unfair und aggressiv spielen
- Spielhelfende bevorteilen ihre Gruppe

## 2. Massnahmen

**Welche Massnahmen werden ergriffen, um die Risiken so weit zu minimieren, dass sie tragbar sind?**

Verletzungen

- Alle TN nehmen am Ein- und Ausstieg teil, um Muskelverletzungen zu vermeiden
- Gefahrenstellen auf dem Gelände werden vorher markiert und Steine entfernt
- Es werden klare Regeln vor Ort und auch im Programmheft kommuniziert bzgl. sicheres Laufen, eigene und fremde Grenzen, faires Spiel
- Alle TN tragen Wander- und Trekkingschuhe und lange Kleidung
- TN werden auf Gefahrenstellen (z.B. rutschiges Gras) hingewiesen

Erschöpfung und Kreislauf

- Leitende achten auf Anzeichen der Erschöpfungsanzeichen bei den TN und machen frühzeitig eine «Zwangspause»
- Alle tragen Sonnencreme und Sonnenhut
- Alle TN nehmen ihre Trinkflasche mit oder bedienen sich regelmässig an der Trinkstation
- Es werden genügend Schattenspender rund um das Feld aufgestellt

Orientierung

- Auf dem Spielfeld gibt es eine Mikrofonanlage, die von allen gehört wird
- Leitende achten darauf, dass ihre TN aufmerksam zuhören
- Das Feld wird abgesteckt und vorher kommuniziert

- Die TN tragen Bändel in ihren Gruppenfarben
- Kein Kind ist allein unterwegs, sondern immer in Begleitung einer Leitungsperson
- Das Spielfeld wird nicht verlassen ohne eine Meldung an die Gruppenleitung
- Es sind genügend Spielhelfende auf Platz, die den Ablauf des Spiels verstehen und auch die Leitungspersonen wissen, wie das Spiel funktioniert
- Das Hauptcamp und auch die Aussencamps sind gut beschildert und jeweils von genügend Superbienen und Spielhelfenden betreut
- Die Spielleitung bleibt achtsam und muss flexibel Programmanpassungen vornehmen können

Unfaires Spielverhalten

- Die Superbienen und auch Spielhelfenden sind achtsam und sanktionieren unfaires Spielverhalten
- Spielhelfende werden darauf hingewiesen, dass sie keine Gruppen bevorzugen dürfen, und die Hauptleitung vertraut auf ihre Fairness

## 3. Notfall

**Was unternehme ich, wenn es trotzdem zu einem Unfall oder einem Notfall während der Aktivität kommt? Wie beende ich im Notfall die Aktivität?**

Verletzungen/ Erschöpfung und Kreislauf

- Sanitätsteams sind mobil unterwegs und können Erste Hilfe leisten. Ausserdem hat jede Schar eine sanitätsverantwortliche Person.
- Das Ressort Sicherheit ist um eine reibungslose Erste Hilfe bemüht.

Orientierung

- TN, welche nicht mehr auffindbar sind, können mit Lautsprechanlagen ausgerufen werden.
- Bei einer Massenpanik kann ebenfalls über diese Anlage kommuniziert werden.

Unfaires Spielverhalten

- Im Notfall wird die Hauptleitung informiert und es kann bei einzelnen TN zum Ausschluss des Blocks führen

# Grobprogramm

# Im Krabbelexpress durch die Elemente

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 7.Juni 2025 | Gemäss Fahrplan | Im Zug |
| **Themenbereich** | ☒ Natur und Umwelt | | |
| **Was sollen die TN im Block lernen?** | Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten es in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen gibt. | | |
| **Material** | Kleine Musikbox, genügend Stifte, ABC-Blätter ausgedruckt (1 für 4 Personen), Feuerquiz ausgedruckt oder heruntergeladen (1 für 4 Personen) | | |

## Blockbeschreibung

| Zeit | | Bemerkungen |
|---|---|---|
| 10 Min | **Einstieg**<br>Hoi zämä<br><br>Schön, dass eure Schar am Jublasurium teilnimmt. Damit eure Teilnehmenden ideal auf die Insektenkonferenz vorbereitet sind, bitten wir euch, die jeweiligen QR-Codes zu den Elementen zu scannen, die Hörspiele der Schar abzuspielen und den Anreiseblock gemäss dem Programmheft durchzuführen. Euer Ziel ist es, dem Insektenforscher Dr. Summ zu helfen, das geheime Codewort herauszufinden. Immer am Ende der einzelnen Challenges / Posten sendet ihr ein Beweisfoto oder einen Beweistext (via QR-Codes) ein. Daraufhin erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codewortes.<br><br>Die Challenges werden im Zug durchgeführt. Dies bringt ein gewisses Risiko mit sich. Teilt den TN vor Abfahrt diese Sicherheitshinweise mit:<br>- Leitungspersonen begleiten die TN **immer** bei der Durchführung der Challenges.<br>- Nach der Durchführung der Challenges werden alle gebrauchten Materialien etc. weggeräumt/entsorgt.<br>- Wenn für die Challenges kleine Gruppen im Zug notwendig sind, werden diese im Zugabteil gemacht, damit die anderen Fahrgäste möglichst wenig gestört werden.<br><br>Spielt nun das Hörspiel unter dem ersten QR-Code ab. Benutzt dazu euren mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen. Scannt dazu den QR-Code zum Element «Wasser».<br><br>Danke für eure Mitarbeit und bis bald an der Insektenkonferenz.<br><br>Summige Grüsse<br>Gaia, die Bienenkönigin<br><br>**Ihr möchtet die Anleitung lieber digital lesen? Unter den jeweiligen QR-Codes findet ihr dieselbe Postenanleitung, sowie den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular.** | **Einstieg LA & LS**<br><br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | | |
|---|---|---|
| | **Hauptteil**<br>Eure Schar führt verschiedene Challenges während der Anreise im Zug durch. Um einen Teil des Codeworts zu erhalten, könnt ihr unter den QR-Codes ein Lösungswort / Bild einsenden. | |
| 25 Min. | **Challenge 1 – Wasser**<br>In der ersten Challenge beschäftigt sich Marienkäfer Onni mit der Trockenheit. In dieser Challenge erfahrt ihr mehr über die Umweltprobleme in Verbindung mit dem Element Wasser und könnt euer Wissen über Gewässer unter Beweis stellen.<br><br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Achtet darauf, dass andere Passagiere sich nicht belästigt fühlen müssen aufgrund der Lautstärke.<br>**2.** Gewässer-ABC:<br>- Bildet 4er-Gruppen und verteilt an jede Gruppe ein Blatt mit allen Buchstaben des Alphabets. Ihr findet das Blatt im Dokument «LA Anreise_Challenge Wasser_ABC Blatt».<br>- Aufgabe: Findet für jeden Buchstaben ein Gewässer aus der Schweiz (z. B. Flüsse, Bäche, Seen).<br>- Zeitlimit: 15 Minuten<br>**3.** Zusammenführen und Vollständigkeit prüfen:<br>- Tragt nach Ablauf der Zeit die ABC-Blätter aller Gruppen zusammen und versucht, das gesamte Alphabet mit Gewässern zu füllen.<br>**4.** Foto hochladen:<br>- Macht ein Foto des fertigen Gewässer-ABCs.<br>- Ladet es über das Eingabefeld im QR-Code hoch und gebt eine E-Mailadresse an, die ihr während der Anreise nutzen könnt.<br>**5.** Codewort erhalten:<br>- Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codeworts.<br><br>Geht nach dem Abschluss dieser Challenge zur nächsten Challenge «Erde» über und scannt den dazugehörigen QR-Code. | **Challenge Wasser (LA)**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |
| 25 Min. | **Challenge 2 – Erde**<br>Die zweite Challenge startet mit einer Geschichte der Ameise Hektora. Ihr erfahrt mehr über die Herausforderungen einer kleinen Ameise in unserer heutigen Umwelt.<br><br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. Es vermittelt euch spannende Einblicke in die aktuellen Probleme des Elements Erde.<br>**2.** Wortketten-Spiel:<br>- Bildet 4er-Gruppen.<br>- Spielregeln: Jede Person zählt nacheinander einen Begriff auf, der zum Element Erde passt. Dabei muss der Anfangsbuchstabe des neuen Wortes immer mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes übereinstimmen. (z. B. Bode**n** → **N**atu**r** → **R**ege**n** → …).<br>- Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe:<br>Schaufel, Blumentopf, Kompost, Regenwurm, Wurzeln, Saatgut, Maulwurf, Blumenbeet, Ameisenhaufen, … | **Challenge Erde (LA)**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | | |
|---|---|---|
| | **3.** Kunst aus Abfall:<br>- Sammelt den Abfall, den ihr heute produziert habt.<br>- Stellt daraus ein Mandala oder ein Kunstwerk her.<br>**4.** Foto hochladen:<br>- Fotografiert das fertige Kunstwerk und ladet es im aufgeführten Eingabefeld hoch.<br>- Gebt eine E-Mailadresse an, auf die ihr Zugriff habt.<br>**5.** Codewort erhalten:<br>- Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die eingegebene E-Mailadresse einen weiteren Teil des Codeworts.<br>**6.** Abfall entsorgen:<br>- Entsorgt den Abfall eures Mandalas fachgerecht. | |
| 25 Min. | **Challenge 3 – Feuer**<br>In der dritten Challenge erzählt euch Glühwürmchen Eldfluga eine Geschichte aus ihrem Leben. Ihr lernt dabei die Schwierigkeiten von Feuer und Licht für die Natur kennen.<br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Spielt das Hörspiel über eure Lautsprecher ab.<br>**2.** Quiz zum Thema «Feuer»:<br>- Teilt eure Schar in kleinere Gruppen auf.<br>- Jede Gruppe führt ein Quiz durch, das euer Wissen rund um das Thema Feuer und Licht testet. Ihr findet das Quiz im Dokument «LA Anreise_Challenge Feuer_Quiz»<br>- Am Ende des Quiz ergibt sich ein Lösungswort.<br>**3.** Lösungswort einsenden:<br>- Tragt das ermittelte Lösungswort zusammen.<br>- Gebt es im aufgeführten Eingabefeld ein und sendet es ab.<br>- Vergesst nicht, eine E-Mailadresse anzugeben, die ihr während der Anreise nutzen könnt.<br>**4.** Codewort erhalten:<br>- Nach dem Einsenden erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen weiteren Teil des Codeworts.<br>Geht nach dem Abschluss dieser Challenge zur nächsten Challenge «Luft» über und scannt den dazugehörigen QR-Code. | **Challenge Feuer (LA)**<br>Scannt den QR-Code, um zum Hörspiel zu gelangen |
| 25 Min. | **Challenge 4 – Luft**<br>In der vierten Challenge erzählt Schmetterling Orion euch, was er an der der Insektenkonferenz ansprechen möchte.<br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört euch das Hörspiel an, um mehr über die Bedeutung der Luft und die Probleme der Luftverschmutzung zu erfahren.<br>**2.** «Ich nimme mit ad Insektekonferenz» spielen:<br>- Teilt eure Schar in kleinere Gruppen (4-5 TN) auf.<br>- Spielt gemeinsam das Begriffsspiel «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz».<br>- Die erste Person beginnt mit dem Satz «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz …» und fügt einen Begriff zum Thema Luft hinzu. | **Challenge Luft (LA)**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | | |
|---|---|---|
| | - Die nächste Person wiederholt die vorherigen Begriffe zum Thema Luft und fügt einen neuen hinzu.<br>- So geht das Spiel weiter, bis ihr euch nicht mehr an die vorherigen Begriffe erinnern könnt. Spielt mehrere Runden.<br>- Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe:<br>Flügel, Heissluftballon, Pusteblume, Drachen, Flugzeug, Fallschirm, Wind, Tornado, Ventilator, Sauerstoff, …<br><br>**3.** Frage beantworten:<br>- Wisst ihr noch, wie das Ding hiess, aus dem Orion geschlüpft ist, nachdem er sich von der Raupe zu einem Schmetterling verwandelt hat?<br>- Überlegt gemeinsam und sendet eure Antwort ein. Es handelt sich dabei um ein einzelnes Wort.<br><br>**4.** Codewort erhalten:<br>- Sobald ihr die Antwort eingesendet habt, bekommt ihr den letzten Teil des Codeworts. | |
| 10 Min. | **Ausstieg**<br>Falls ihr für den Ausstiegsteil im Zug keine Zeit mehr habt, macht diesen bitte erst nach Ankunft auf dem Jublasurium-Gelände. Ihr dürft nicht auf dem Bahnhofareal stehen bleiben.<br><br>Nun habt ihr alle Komponenten des geheimen Codeworts und wisst, worüber die Insekten an der Konferenz sprechen möchten.<br><br>**1.** Weiter mit dem Hörspiel:<br>- Spielt das letzte Hörspiel durch eure Musikbox ab.<br><br>**2.** Codewort einsenden:<br>- Fasst alle vier Teile des Codeworts zusammen und sendet es durch das Eingabefeld ein.<br><br>**3.** Lösung erhalten:<br>- Nach dem Einsenden erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse die Antwort, ob ihr mit dem Codewort richtig liegt. | **Ausstieg (LA)**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | • Vor der Abfahrt werden den TN die Sicherheitshinweise mitgeteilt.<br>• Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept. |
| **Schlechtwetter-variante** | • Das Programm kann bei jedem Wetter durchgeführt werden, da die Challenges im Zug gemacht werden. |

# LS Flügel, Feuer, Fitness

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 07.Juni 2025 | Nach der Ankunft am Lagerplatz | Lagerplatz Jublasurium |
| **Themenbereich** | ☒ Gruppenspiele | | |
| **Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?** | Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen herrschen. | | |
| **Material** | Kleine Musikbox, Feuer-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen, Luft-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen | | |

## Blockbeschreibung

| Zeit | | Bemerkung |
|---|---|---|
| 20 Min. | **Einstieg**<br>Hoi zämä<br><br>Schön, dass eure Schar am Jublasurium teilnimmt. Damit eure Teilnehmenden ideal auf die Insektenkonferenz vorbereitet sind, bitten wir euch, die jeweiligen QR-Codes zu den Elementen zu scannen, die Hörspiele der Schar abzuspielen und den Anreiseblock gemäss dem Programmheft durchzuführen. Euer Ziel ist es, dem Insektenforscher Dr. Summ zu helfen, das geheime Codewort herauszufinden. Immer am Ende der einzelnen Posten, sendet ihr ein Beweisfoto oder einen Beweistext ein. Daraufhin erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codewortes.<br><br>Spielt nun das Hörspiel unter dem ersten QR-Code ab. Benutzt dazu euren mitgebrachten Lautsprecher. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen.<br><br>Danke für eure Mitarbeit und bis bald an der Insektenkonferenz.<br><br>Summige Grüsse<br>Gaia, die Bienenkönigin<br><br>Zum Einstieg dürfen zehn Teilnehmende eine Sportübung vormachen, die zu einem Insekt passt – sei es hüpfend wie ein Grashüpfer oder krabbelnd wie ein Käfer. Der Rest der Gruppe macht die Bewegungen nach und kommt so richtig in Schwung! | **Einstieg LA & LS**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |
| | **Hauptteil**<br>Ihr führt einen Orientierungslauf auf dem Jublasurium Gelände durch. Mithilfe des Krokis, welches ihr beim Check-In erhalten habt, findet ihr die Posten. Insgesamt gibt es 4 verschiedene Posten. Bitte beachtet, dass alle Posten mehrfach auf dem Gelände vorhanden sind ihr aber den richtigen anlaufen müsst. Die unten beschriebenen Posten werden nicht zwingend in dieser Reihenfolge abgelaufen. Bei jedem Standort ist ein QR-Code hinterlegt. Wenn ihr diesen QR-Code scannt, erhaltet ihr die Anweisungen zum Posten, den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular sowie einen Teil des Codeworts.<br><br>**Ihr möchtet die Anleitung lieber digital lesen? Unter den QR-Codes an den Posten findet ihr dieselbe Postenanleitung, sowie den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular.** | |

| | | |
|---|---|---|
| 20 Min. | **Posten Wasser**<br>Am Posten Wasser beschäftigt sich Marienkäfer Onni mit der Trockenheit. An diesem Posten erfahrt ihr mehr über die Probleme, die das Element Wasser in der heutigen Welt bewältigen muss und werdet das Fangspiel «Wer hed Angst vo de Trocheheit» spielen.<br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher.<br>**2.** Spielaufbau:<br>- Legt ein Spielfeld (ca. 10 x 15 Meter) fest. Markiert es mit euren Trinkflaschen o.Ä.<br>- Wählt jemanden aus, der oder die die Trockenheit verkörpert.<br>- Die Trockenheit stellt sich auf der einen Seite des Spielfeldes gegenüber von der restlichen Gruppe auf und ruft laut: «Wer hed Angst vor de Trockenheit?»<br>- Die restlichen TN antworten: «Ich!» und rennen los, um das Spielfeld zu durchqueren.<br>- Die rennt den anderen TN entgegen und versucht dabei, so viele TN wie möglich zu fangen.<br>- Wer von der Trockenheit gefangen wird, wird selbst zur Trockenheit und hilft der Fängerseite.<br>- Die Fängerseite ruft erneut: «Wer hed Angst vor de Trocheheit?» und das nächste Fangspiel beginnt.<br>- Das Spiel endet, wenn der letzte TN von der Trockenheit gefangen wurde.<br>**3.** Codewort erhalten:<br>- Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code findet.<br><br>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Kroki. | |
| 20 Min. | **Posten Erde**<br>Der Posten Erde startet mit einer Geschichte der Ameise Hektora. Ihr erfahrt mehr über die Herausforderungen einer kleinen Ameise in unserer heutigen Umwelt.<br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. Es vermittelt euch Einblicke in die aktuellen Probleme des Elements Erde.<br>**2.** Spiel «Kampf ume Ameisihuufe»:<br>- Alle TN stellen sich in einem Kreis auf.<br>- Legt einen beliebigen Gegenstand, den ihr als «Ameisenhaufen» bezeichnet, in die Mitte des Kreises.<br>- TN1 beginnt und läuft aussen um den Kreis, um sich zwischen zwei beliebige TN zu stellen.<br>- Sobald TN1 sich zwischen zwei TN stellt, beginnen die beiden ausgewählten TN um den Kreis zu rennen:<br>▪ Der linke TN läuft im Uhrzeigersinn.<br>▪ Der rechte TN läuft gegen den Uhrzeigersinn.<br>- TN1 bleibt stehen und stellt sich breitbeinig hin.<br>- Die beiden rennenden TN machen eine Runde um den Kreis und müssen anschliessend durch die Beine von TN1 schlüpfen.<br>- Wer es zuerst schafft, den «Ameisenhaufen» zu berühren oder aufzuheben, gewinnt die Runde.<br>- Der Gewinner kehrt zurück in den Kreis. | |

| | | |
|---|---|---|
| | - Der Verlierer läuft erneut eine Runde um den Kreis und stellt sich dann zwischen zwei neue TN.<br>- Das Spiel kann so lange weitergehen, wie die Gruppe Spass daran hat.<br><br>**3.** Codewort erhalten:<br>- Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code findet.<br><br>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Kroki. | |
| 20 Min. | **Posten Feuer**<br><br>Am Posten Feuer erzählt euch Glühwürmchen Eldfluga eine Geschichte aus ihrem Leben. Die TN lernen dabei die Schwierigkeiten von Feuer und Licht für die Natur kennen.<br><br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher.<br><br>**2.** Spiel:<br>- Die TN stellen sich nach ihrer Grösse in einer Reihe auf.<br>- Anschliessend stellen sich immer zwei TN, die nebeneinanderstehen, gegenüber.<br>- So ergeben sich zwei Gruppen:<br>▪ Linke Reihe: Eldfulga<br>▪ Rechte Reihe: Samedon<br>- Eine Leitungsperson liest die Geschichte des Dokuments «LS Anreise_Posten Feuer_Geschichte» vor.<br>- Die TN hören aufmerksam zu, wenn ihre Figur (z. B. Eldfulga) in der Geschichte vorkommt.<br>- Sobald die eigene Figur genannt wird, dreht sich die entsprechende Reihe um 180 Grad und rennt los.<br>- Die andere Gruppe (z. B. Samedon) muss versuchen, die flüchtende Gruppe (z. B. Eldfulga) innerhalb von 10 Metern zu fangen (anstupsen).<br>- Die flüchtende Gruppe (Eldfulga) bekommt einen Punkt, wenn sie die Strecke überwinden, ohne gefangen zu werden.<br>- Die einfangende Gruppe (Samedon) bekommt einen Punkt, wenn sie die flüchtende Gruppe (Eldfulga) fängt.<br>- Anschliessend gehen alle zurück auf die Ausgangsposition, damit die Leitungsperson die Geschichte weiterlesen kann.<br>- Macht zu Beginn ein paar Proberunden, um sicherzustellen, dass die TN das Spiel verstanden haben.<br><br>**3.** Codewort erhalten:<br>- Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code findet.<br><br>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Kroki. | |
| 20 Min. | **Posten Luft**<br><br>Am Posten Luft erzählt Schmetterling Orion den TN, was er an der der Insektenkonferenz ansprechen möchte. | |

| | | |
|---|---|---|
| | **1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört euch das Hörspiel an, um mehr über die Bedeutung der Luft und die Probleme der Luftverschmutzung zu erfahren.<br>**2.** Theater-Spiel:<br>- Eine Leitungsperson liest die Geschichte aus dem Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte» vor. Die TN erhalten zuvor einen Begriff (zugeflüstert) und verkörpern dann diesen Begriff, wenn dieser in der Geschichte vorkommt.<br>Die Begriffe findet ihr ebenfalls im Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte»<br>- Die TN fliegen (hüpfen, laufen, machen Flügelbewegungen, etc.) umher und lauschen der Geschichte. Sobald ihr zugeordneter Begriff genannt wird, spielen die TN ihren Charakter und ein Schauspiel entsteht. Auf diese Weise wird die Geschichte lebendig und bildlich dargestellt.<br>**3.** Codewort erhalten:<br>- Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem CR-Code findet.<br><br>Geht anschliessend zum Ausstieg gemäss Programmheft über. | |
| 20 Min. | **Ausstieg**<br>Nun habt ihr alle Komponenten des geheimen Codeworts und wisst, worüber die Insekten an der Konferenz sprechen möchten. Den Zugang zum Hörspiel und das Eingabefeld findet ihr unter diesem QR-Code.<br>**1.** Startet mit dem letzten Hörspiel:<br>- Spielt das letzte Hörspiel durch eure Musikbox ab.<br>**2.** Codewort einsenden:<br>- Fügt alle vier Teile des Codeworts zusammen und sendet es durch das Eingabefeld ein.<br>**3.** «Ich nimme mit ad Insektekonferenz» spielen:<br>- Teilt eure Schar in kleinere Gruppen auf.<br>- Spielt gemeinsam das Begriffsspiel «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz» (Auch bekannt als «Ich packe i miin Koffer».)<br>- Die erste Person beginnt mit dem Satz «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz …» und fügt eine Bewegung passend zum Jublasurium hinzu.<br>- Die nächste Person wiederholt die vorherige Bewegung und fügt einen neuen hinzu.<br>- So geht das Spiel weiter, bis ihr euch nicht mehr an die vorherigen Begriffe erinnern könnt.<br>- Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe:<br>Flügel, Zelt, Biene, Tanzen, Hammer, Basteln, Ameise, … | **Ausstieg LS**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | |
|---|---|
| **Sicherheitsüberlegungen** | • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept und das zusätzliche Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke. |
| **Schlechtwetter-variante** | • Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Es wird wetterentsprechende Kleidung getragen. |

# Anreise LA/LS gemischt

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 07.Juni 2025 | Während der Anreise | Zug / Jublasurium-Gelände |
| **Themenbereich** | ☒ Natur und Umwelt | | |
| **Was sollen die TN im Block lernen?** | Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten es in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen gibt. | | |
| **Material** | Kleine Musikbox, genügend Stifte, ABC-Blätter ausgedruckt (1 für 4 Personen), Feuer-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen, Luft-Geschichte ausgedruckt oder heruntergeladen | | |

## Blockbeschreibung

| Zeit | | Bemerkung |
|---|---|---|
| 10 Min. | **Einstieg**<br>Hoi zämä<br><br>Schön, dass eure Schar am Jublasurium teilnimmt. Damit eure Teilnehmenden (TN) ideal auf die Insektenkonferenz vorbereitet sind, bitten wir euch, die jeweiligen QR-Codes zu den Elementen zu scannen, die Hörspiele der Schar abzuspielen und den Anreiseblock gemäss dem Programmheft durchzuführen. Euer Ziel ist es, dem Insektenforscher Dr. Summ zu helfen, das geheime Codewort herauszufinden. Immer am Ende der einzelnen Challenges/Posten sendet ihr ein Beweisfoto oder einen Beweistext ein. Daraufhin erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codewortes.<br><br>Die Challenges werden im Zug durchgeführt. Dies bringt ein gewisses Risiko mit sich. Teilt den TN vor Abfahrt diese Sicherheitshinweise mit:<br>- Leitungspersonen begleiten die TN **immer** bei der Durchführung der Challenges.<br>- Nach der Durchführung der Challenges werden alle gebrauchten Materialien etc. weggeräumt/entsorgt.<br>- Wenn für die Challenges kleine Gruppen im Zug notwendig sind, werden diese im Zugabteil gemacht, damit die Mitreisenden möglichst wenig gestört werden.<br><br>Spielt nun das Hörspiel unter dem ersten QR-Code ab. Benutzt dazu euren mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen. Scannt dazu den QR-Code zum Element «Wassen».<br><br>Danke für eure Mitarbeit und bis bald an der Insektenkonferenz.<br><br>Summige Grüsse<br>Gaia, die Bienenkönigin<br><br>**Ihr möchtet die Anleitung lieber digital lesen? Unter den jeweiligen QR-Codes findet ihr dieselbe Postenanleitung, sowie den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular.** | **Einstieg LA & LS**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | | |
|---|---|---|
| | **Hauptteil 1**<br>Eure Schar führt verschiedene Challenges während der Anreise im Zug durch. Um einen Teil des Codeworts zu erhalten, könnt ihr unter den QR-Codes ein Lösungswort / Bild einsenden. | |
| 25 Min. | **Challenge 1 – Wasser**<br>In der ersten Challenge beschäftigt sich Marienkäfer Onni mit der Trockenheit. In dieser Challenge erfahrt ihr mehr über die Probleme, die in Verbindung mit dem Element Wasser auftreten und könnt euer Wissen über Gewässer unter Beweis stellen.<br><br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure mitgebrachten Lautsprecher oder über Handys in kleinen Gruppen. Achtet darauf, dass andere Passagiere sich nicht belästigt fühlen müssen aufgrund der Lautstärke.<br>**2.** Gewässer-ABC:<br>- Bildet 4er-Gruppen pro Zugabteil) und verteilt an jede Gruppe ein Blatt mit allen Buchstaben des Alphabets. Ihr findet das Blatt im Dokument «LA Anreise_Challenge Wasser_ABC Blatt».<br>- Aufgabe: Findet für jeden Buchstaben ein Gewässer aus der Schweiz (z. B. Flüsse, Bäche, Seen).<br>- Zeitlimit: 15 Minuten<br>**3.** Zusammenführen und Vollständigkeit prüfen:<br>- Tragt nach Ablauf der Zeit die ABC-Blätter aller Gruppen zusammen und versucht, das gesamte Alphabet mit Gewässern zu füllen.<br>**4.** Foto hochladen:<br>- Macht ein Foto des fertigen Gewässer-ABCs.<br>- Ladet es über das Eingabefeld im QR-Code hoch und gebt eine E-Mailadresse an, die ihr während der Anreise nutzen könnt.<br>**5.** Codewort erhalten:<br>- Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die angegebene E-Mailadresse einen Teil des Codeworts.<br><br>Geht nach dem Abschluss dieser Challenge zur nächsten Challenge «Erde» über und scannt den dazugehörigen QR-Code. | **Challenge Wasser (LA)**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |
| 25 Min. | **Challenge 2 – Erde**<br>Die zweite Challenge startet mit einer Geschichte der Ameise Hektora. Ihr erfahrt mehr über die Herausforderungen einer kleinen Ameise in unserer heutigen Umwelt.<br><br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher. Es vermittelt euch spannende Einblicke in die aktuellen Probleme des Elements Erde.<br>**2.** Wortketten-Spiel:<br>- Bildet 4er-Gruppen.<br>- Spielregeln: Jede Person zählt nacheinander einen Begriff auf, der zum Element Erde passt. Dabei muss der Anfangsbuchstabe des neuen Wortes immer mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes übereinstimmen. (z. B. Bode**n** → **N**atu**r** → **R**ege**n** → …).<br>- Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe:<br>Schaufel, Blumentopf, Kompost, Regenwurm, Wurzeln, Saatgut, Maulwurf, Blumenbeet, Ameisenhaufen, … | **Challenge Erde (LA)**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | | |
|---|---|---|
| | **3.** Kunst aus Abfall:<br>- Sammelt den Abfall, den ihr heute produziert habt.<br>- Stellt daraus ein Mandala oder ein Kunstwerk her.<br>**4.** Foto hochladen:<br>- Fotografiert das fertige Kunstwerk und ladet es im aufgeführten Eingabefeld hoch.<br>- Gebt eine E-Mailadresse an, auf die ihr Zugriff habt.<br>**5.** Codewort erhalten:<br>- Nach dem Hochladen erhaltet ihr auf die eingegebene E-Mailadresse einen weiteren Teil des Codeworts.<br>**6.** Abfall entsorgen:<br>- Entsorgt den Abfall eures Mandalas fachgerecht.<br><br>Ihr habt nun den ersten Teil des Blockes abgeschlossen. Den zweiten Teil könnt ihr auf dem Jublasurium-Gelände durchführen. Bitte geht zuerst zum Check-in, legt euer Gepäck zu euren Zelten und startet dann sofort mit dem zweiten Teil des Blockes. | |
| | **Hauptteil 2**<br>Nun startet der Lagersport-Teil des Blockes. Ihr führt einen Orientierungslauf auf dem Jublasurium Gelände durch. Mithilfe des Krokis, welches ihr beim Check-In erhalten habt, findet ihr die Posten. Insgesamt gibt es noch 2 verschiedene Posten zu bewältigen. Bitte beachtet, dass alle Posten mehrfach auf dem Gelände vorhanden sind, ihr aber den richtigen anlaufen müsst. Bei jedem Standort ist ein QR-Code hinterlegt. Wenn ihr diesen QR-Code scannt, erhaltet ihr die Anweisungen zum Posten, den Zugang zum Hörspiel und zum Einsendeformular sowie einen Teil des Codeworts.<br><br>Geht nun zum Posten «Feuer». | |
| 20 Min. | **Posten Feuer**<br>Am Posten Feuer erzählt euch Glühwürmchen Eldfluga eine Geschichte aus ihrem Leben. Die TN lernen dabei die Schwierigkeiten von Feuer und Licht für die Natur kennen.<br><br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört das Hörspiel über eure Lautsprecher.<br>**2.** Spiel:<br>- Die TN stellen sich nach ihrer Grösse in einer Reihe auf.<br>- Anschliessend stellen sich immer zwei TN, die nebeneinanderstehen, gegenüber.<br>- So ergeben sich zwei Gruppen:<br>▪ Linke Reihe: Eldfulga<br>▪ Rechte Reihe: Samedon<br>- Eine Leitungsperson liest die Geschichte des Dokuments «LS Anreise_Posten Feuer_Geschichte» vor.<br>- Die TN hören aufmerksam zu, wenn ihre Figur (z. B. Eldfulga) in der Geschichte vorkommt.<br>- Sobald die eigene Figur genannt wird, dreht sich die entsprechende Reihe um 180 Grad und rennt los.<br>- Die andere Gruppe (z. B. Samedon) muss versuchen, die flüchtende Gruppe (z. B. Eldfulga) innerhalb von 10 Metern zu fangen (anstupsen).<br>- Die flüchtende Gruppe (Eldfulga) bekommt einen Punkt, wenn sie die Strecke ohne Gefangennahme überwinden. | |

| | | |
|---|---|---|
| | - Die einfangende Gruppe (Samedon) bekommt einen Punkt, wenn sie die flüchtende Gruppe (Eldfulga) fängt.<br>- Anschliessend gehen alle zurück auf die Ausgangsposition, damit die Leitungsperson die Geschichte weiterlesen kann.<br>- Macht zu Beginn ein paar Proberunden, um sicherzustellen, dass die TN das Spiel verstanden haben.<br>**3.** Codewort erhalten:<br>- Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem QR-Code findet.<br><br>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten und scannt den dazugehörigen QR-Code. Den Posten findet ihr auf dem Kroki. | |
| 20 Min. | **Posten Luft**<br>Am Posten Luft erzählt Schmetterling Orion den TN, was er an der der Insektenkonferenz ansprechen möchte.<br><br>**1.** Startet mit dem Hörspiel:<br>- Hört euch das Hörspiel an, um mehr über die Bedeutung der Luft und die Probleme der Luftverschmutzung zu erfahren.<br>**2.** Theater-Spiel:<br>- Eine Leitungsperson liest die Geschichte aus dem Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte» vor. Die TN erhalten zuvor einen Begriff und verkörpern dann diesen Begriff, wenn dieser in der Geschichte vorkommt.<br>Die Begriffe findet ihr ebenfalls im Dokument «LS Anreise_Posten Luft_Geschichte»<br>- Die TN fliegen (hüpfen, laufen, machen Flügelbewegungen, etc.) umher und lauschen der Geschichte. Sobald ihr zugeordneter Begriff genannt wird, spielen die TN ihren Charakter und ein Schauspiel entsteht. Auf diese Weise wird die Geschichte lebendig und bildlich dargestellt.<br>**3.** Codewort erhalten:<br>- Merkt euch den Teil des Codeworts, den ihr unter dem CR-Code findet.<br><br>Geht anschliessend zum Ausstieg gemäss Programmheft über. | |
| 20 Min. | **Ausstieg**<br>Nun habt ihr alle Komponenten des geheimen Codeworts und wisst, worüber die Insekten an der Konferenz sprechen möchten. Den Zugang zum Hörspiel und das Eingabefeld findet ihr unter diesem QR-Code.<br><br>**1.** Startet mit dem letzten Hörspiel:<br>- Spielt das letzte Hörspiel durch eure Musikbox ab.<br>**2.** Codewort einsenden:<br>- Fügt alle vier Teile des Codeworts zusammen und sendet es durch das Eingabefeld ein.<br>**3.** «Ich nimme mit ad Insektekonferenz» spielen:<br>- Teilt eure Schar in kleinere Gruppen auf.<br>- Spielt gemeinsam das Begriffsspiel «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz» (Auch bekannt als «Ich packe i miin Koffen».<br>- Die erste Person beginnt mit dem Satz «Ich nimme mit ad Insektenkonferenz …» und fügt eine Bewegung passend zum Jublasurium hinzu.<br>- Die nächste Person wiederholt die vorherige Bewegung und fügt einen neuen hinzu.<br>- So geht das Spiel weiter, bis ihr euch nicht mehr an die vorherigen Begriffe erinnern könnt. | **Ausstieg LS**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |

| | | |
|---|---|---|
| | - Hier findet ihr ein paar Beispiel-Begriffe:<br>Flügel, Zelt, Biene, Tanzen, Hammer, Basteln, Ameise, … | |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept und das zusätzliche Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke. |
| **Schlechtwetter-variante** | • Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Es wird wetterentsprechende Kleidung getragen. |

# LS grosses Krabbeln

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 7.Juni 2025 | 15:45-17:45 Uhr | Platz LS Grosses Krabbeln |
| **Themenbereich** | ☒ Gruppenspiele | | |
| **Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?** | Die TN sollen Spass an körperlicher Aktivität haben und neue Freundschaften knüpfen können. Durch die Teamspiele wird der Teamgeist gefördert und die Zusammenarbeit gestärkt. Es werden verschiedene Sportarten angeboten, um neue Fähigkeiten zu entwickeln und das Selbstvertrauen zu stärken. Die TN lernen durch vielfältige Minispiele neue Spiele kennen. Ziel ist es, alle TN aktiv und auf eine spielerische Art zu bewegen und den Spass an der Bewegung zu fördern. Es wird Verschiedenes angeboten, um unterschiedliche Interessen anzusprechen und die Motivation für Sport zu steigern. | | |

## Spielhelfende:

Treffpunkt: 15:00 beim Platz LS Grosses Krabbeln
Aufgaben: Durchführung Einstiegs- und Ausstiegsspiel, Anleiten eines Postens

## Blockbeschreibung

| **Zeit** | |
|---|---|
| 25 Min. | **Einstieg**<br>**1.** Kommt zum Treffpunkt LS grosses Krabbeln.<br>**2.** Die Hauptleitung erklärt euch den Spielverlauf und gibt einen kurzen Motto-Input: Ihr lernt hier verschiedene Lieblingsspiele anderer Insektenstämme kennen.<br>**3.** Die Einheitschefs gehen währenddessen zu den helfenden Personen und erfahren, in welchem Spielfeld sie kämpfen werden.<br>**4.** Die Einheitschefs holen ihre Einheit ab und ihr begebt euch zu eurem Spielfeld.<br>**5.** Hier versammelt ihr euch um die Postenleitung, diese erklärt euch, wie es weiter geht.<br><br>Eure Postenleitung wird euch in 2 gleich grosse Gruppen einteilen. In dieser spielt ihr das folgende Einstiegsspiel (ca. 5 Minuten).<br><br>**Bienenstockparty**<br>Das Spiel wird in Dreiergruppen gespielt. Jede Gruppe stellt gemeinsam einen « Bienenstock» dar:<br>- Zwei TN bilden den Bienenstock, indem sie sich gegenüberstehen und die Arme nach vorne ausstrecken (sie bilden sozusagen einen Käfig).<br>- Die dritte Person steht in der Mitte des Käfigs und spielt die « Biene».<br>Ein TN bleibt zu Beginn ohne Gruppe und steht allein. Diese Person ruft einen der folgenden Begriffe:<br>« Bienenstock»: Die Personen, die den Bienenstock (Käfig) gebildet haben, müssen sich eine neue Biene und einen neuen Partner für den Bienenstock suchen. Die Bienen bleiben stehen.<br>« Biene»: Die Bienen müssen sich einen neuen Bienenstock suchen. Die Bienenstöcke bleiben bestehen.<br>« Bienenstockparty»: Alle wechseln ihre Rollen und suchen sich eine neue Position. Hier kann jede*r zur Biene oder zum Bienenstock werden.<br>Ziel des Spieles ist es, dass jede einzelne Person versucht sich beim Wechseln einen Platz in einer der Gruppen zu sichern. Wer übrig bleibt, ruft das nächste Kommando. Jüngere TN werden dabei von den Leitungspersonen unterstützt.<br><br>Sobald ein Signalton erklingt, endet das Einstiegsspiel und die Minispiele beginnen. Ihr bleibt auf eurem ersten Spielfeld und macht diesen Posten. |

| | |
|---|---|
| 80 Min. | **Hauptteil**<br>Ihr besucht insgesamt 5 Spielfelder und spielt darauf 5 verschiedene Minispiele. Jedes Spiel dauert ca. 10-12 Minuten. Danach ertönt jeweils ein lautes Signal. Ihr habt dann 5 Minuten Zeit, um zum nächsten Posten zu wechseln und falls nötig eine Spielpause einzulegen und etwas zu trinken.<br>Ihr wechselt jeweils auf das Spielfeld mit der nächsthöheren Zahl. (Die Spielleitung wird euch dies jeweils nochmals kurz sagen).<br><br>So funktionieren die einzelnen Minispiele:<br><br>**Blatthornkäfer-Blinzeln**<br>Die Blatthornkäfer kämpfen, um einen geeigneten Partner/ eine geeignete Partnerin zu finden. Dies übt ihr nun in diesem Spiel.<br><br>Die Gruppe wird vor Beginn des Spiels in zwei Gruppen eingeteilt. Die einen möchten kämpfen, die anderen lieber nicht. Das Spiel geht grundsätzlich so:<br><br>Die Teilnehmenden bilden Pärchen und stellen sich hintereinander in einem Kreis auf. Eine Person steht vorne, die andere direkt hinter ihr. Es braucht eine ungerade Zahl an Teilnehmenden, dann wird die übriggebliebene Person zu einer*m Blinzelnde*n.<br><br>Diese Blinzelnden versuchen, durch Blinzeln eine der vorderen Personen zum Fliehen zu bewegen. Die Person hinter ihr, die „Wächter*in“*, versucht, die Flucht zu verhindern. Gelingt die Flucht, stellt sich die geflohene Person hinter den Blinzelnden und wird zur neuen Wächter**in*. *Der*die vorherige Wächter**in kehrt in den Kreis zurück und wird selbst zur Blinzelnden*.<br><br>Falls mehrere Personen gleichzeitig fliehen, darf nur die erste den Blinzelnden erreichen und sich hinter ihm oder ihr aufstellen. Alle anderen kehren in ihre Ausgangsposition zurück. Die Anzahl der Blinzelnden kann je nach Bedarf angepasst werden, sodass zwischen 1 und 4 Blinzelnde gleichzeitig im Spiel sein können. Das Wort **Stopp** sorgt dafür, dass jeder jederzeit aussteigen kann, wenn er oder sie möchte.<br><br>Wenn die «Kämpfer*innengruppe» Lust hat, können sie, statt hintereinander zu stehen, auch aufeinander liegen- bzw. die untere Person liegt und die obere sitzt auf ihr. Die blinzelnde Person liegt alleine auf dem Boden und blinzelt einer anderen Person zu, die auch auf dem Boden liegt. Sie muss nun versuchen aufzustehen und zur blinzelnden Person zu kommen. Die Person, die auf ihr sitzt, versucht dies zu verhindern. Auch hier wird das Wort **Stopp** respektiert!<br><br>**Heuschreckenschnappball**<br>Heuschrecken können exakt von Punkt zu Punkt springen. Ihr müsst nun schauen, dass euer Ball, genau wie die Heuschrecken immer exakt bei euren Mitspieler*innen ankommen.<br><br>Die ganze Gruppe wird vor Beginn des Spiels in drei gleich grosse Gruppen eingeteilt. Das heisst, es findet 3x Heuschreckenschnappball nebeneinander statt.<br><br>Den TN wird das Spiel von der Postenleitung erklärt, danach werden sie in 2 gleichgrosse Heuschreckenteams unterteilt, um zu spielen. Ein Team erhält farbige Stoffbänder, um sich als Team wiederzuerkennen. Ein Team beginnt mit dem Ball und versucht, ihn durch Passen innerhalb der eigenen Gruppe in Bewegung zu halten. Die TN tauschen untereinander den Spielball aus. Das andere Team hingegen versucht den Ball abzufangen.<br>Das Ziel des Heuschreckenteams mit dem Ball ist es, den Ball erfolgreich 10-mal von einer Heuschrecke (TN) zur nächsten zu passen, ohne dass der Ball den Boden berührt, ausserhalb des Spielfelds landet oder von den anderen Mannschaften erobert wird. Jeder erfolgreiche Durchgang, bei dem der Ball zehnmal in Folge im Besitz des eigenen Teams bleibt, bringt diesem einen Punkt ein. Sollte der Ball jedoch den Boden berühren, beginnt das Zählen von |

vorne. Hat ein Team einen Punkt gemacht, bekommt das Gegner*innenteam dann den Ball.

Während des Spiels gibt es bestimmte Regeln zu beachten:
- Der Ball darf nicht länger als fünf Sekunden gehalten werden.
- Der Ball darf nicht zurückgepasst werden.
- Wenn der Ball den Boden berührt, gehört es dem Gegner*innenteam.
- Das Werfen des Balls ausserhalb des Spielfelds führt dazu, dass der Ball von der Spielleitung in die Höhe geworfen wird.
- Es ist nicht erlaubt, den Ball aus der Hand zu schlagen oder zu nehmen, weder im eigenen Team noch im gegnerischen.
- Die Spielleitung kann die Anzahl erforderlicher Pässe für einen Punkt auch herunterschrauben, wenn es zu wenig Punkte gibt. (z.B. nur 5 Pässe)

**Waldameisenstafette**
Das Ziel der Stafette ist es, wie eine Waldameise durch den Wald zu krabbeln, unter Wurzeln durch und über Baumstämme drüber zu klettern. Gewinnen kann man bei der Stafette, indem eine Mannschaft einen Parcours mit verschiedenen Hindernissen schneller als die gegnerische Mannschaften bewältigt.
Die TN werden in 5 gleich grosse Mannschaften aufgeteilt. Der Start- und Zielbereich sind markiert. Der Parcours ist mit verschiedenen Hindernissen aufgebaut. Zuerst muss man von Hula-Hoop-Reifen zu Hula-Hoop-Reifen springen, dann sind Slalomstangen aufgebaut, die man umrunden muss, und am Schluss muss man noch durch ein Blachentunnel kriechen. Danach muss man um den Endpunkt herumrennen und zurück zum Startbereich laufen, um das nächste Paar abzuklatschen.
Die TN absolvieren den Parcours in Zweierpärchen. Jedes Paar muss sich während des gesamten Laufs an den Händen halten und die Hindernisse gemeinsam überwinden. Ameisen mögen das «zusammen sein» nämlich genau so gerne, wie wir Jubla-Leute. Die Gruppe, welche das als erstes schafft, hat gewonnen.
Jede Mannschaft stellt sich hinter ihrem Startbereich auf. Das erste Paar nimmt die Startposition ein und beginnt auf das Startsignal hin mit dem Lauf. Auf dem Rückweg müssen sie die Hürden nicht mehr absolvieren, sondern können einfach Hand-in-Hand wieder zurück rennen. Sobald ein Paar den Parcours absolviert hat, klatscht es das nächste Paar ab, das dann starten kann.

**Wettinger Feldgrille**
Am Anfang dieses Spiels wird vereinbart, dass man das Wort «Stopp» sagen kann, sobald die eigenen Grenzen überschritten werden. Ausserdem werden die Regeln und Sicherheitsmassnahmen vorgelesen.
Dieses Spiel funktioniert wie «British Bulldog», ist hier vom Namen einfach dem Motto angepasst. Die Feldgrillen kämpfen nämlich mit einem Zangengriff um ihr Revier und Partner*innen. Auch ihr werdet eure Gegner*innen in den «Zangengriff» nehmen, um sie für euch zu gewinnen.
Zu Beginn werden zwei Personen, die fangen, bestimmt. Sie stellen sich an ein Ende des Spielfeldes, die übrigen Spielerinnen und Spieler an das gegenüber liegende.
Nach dem Startsignal läuft die fangende Person los und versucht, so viele Mitspieler*innen wie möglich zu fangen. Einfache Berührungen reichen dafür allerdings nicht. Um gefangen zu sein, muss ein*e Spieler*in in die Höhe gehoben werden und es muss dabei «Wettinger Feldgrille 1,2,3» gesagt werden. Die gefangenen Feldgrillen wechseln auf die Seite der fangenden Person und dürfen ab der nächsten Runde ebenfalls fangen.
Retten können sich die flüchtenden Spieler*innen dadurch, dass sie das gegenüberliegende Ende des Spielfeldes erreichen. Sobald dieses Ende erreicht ist, kann die Person (in dieser Runde) nicht mehr gefangen werden. Sind alle Spieler*in entweder gefangen oder haben das rettende Ziel erreicht, beginnt die nächste Runde.

**Hirschkäfer-Ziehen**
Hirschkäfer klammern sich an ihren Rivalen fest, während eines Kampfes, damit sie nicht vom Baum fallen. Auch ihr werdet euch nun ganz festkrallen müssen, um nicht aus dem Spiel zu fallen.

Die ganze Gruppe wird vor Beginn des Spiels in zwei gleich grosse Gruppen eingeteilt.

Am Anfang dieses Spiels werden Regeln und Sicherheitsmassnahmen erklärt. Wieder wird das Wort «Stopp» eingeführt.
Alle TN stellen sich in einem Kreis auf und haken sich mit den Beinen verkreuzt und den Armen ineinander ein. In der Mitte liegt eine Markierung. Nun müssen alle TN möglichst fest ziehen. Wenn 2 TN auseinander fallen sind beide raus. Wenn ein*e TN über die Mittelmarkierung fällt, ist der*die TN auch raus. Wenn jemand rausfällt, verschränkt man sich neu und zieht wieder von vorne, sodass immer mehr TN rausfallen. Jene TN die draussen sind, dürfen wieder ein eigenes Hirschkäfer-Ziehen oder ein Alternativspiel spielen, bis die anderen fertig sind.

**Alternative Spiele**
Diese Spiele können TN spielen, die das «Raufen» mit anderen nicht mögen.

**Spinnen einnisten**
Dieses Spiel heisst eigentlich Bombe, jedoch haben wir den Namen dem Motto angepasst. Das Ziel des Spiels ist es, die Spinne weiterzugeben, ohne dass sie sich bei dir einnistet. Als Spinne benutzen wir etwas von den TN, wie beispielsweise eine Mütze oder Ähnliches.
Dafür stellen sich alle TN in einen Kreis. Ein*e TN setzt sich in die Mitte des Kreises und zählt von leise für sich von 20 runter (nur die erste Zahl wird laut ausgesprochen).
In der Zwischenzeit geben die TN einen Ball herum. Erreicht der oder die TN in der Mitte die Null, ruft er laut «Spinne niste dich ih!». Der* die TN, der beim Ausruf die Spinne hält, muss sich dann mit in die Mitte gestreckten Füssen auf den Boden sitzen. Danach zählt die Person in der Mitte nochmals von 20 runter und das Spiel wird, wie bis anhin fortgesetzt mit der einzigen Änderung, dass man beim Weitergeben über die ausgeschiedenen Personen steigen muss (sowohl beim Hin- als auch beim Rückweg). Das Spiel wird durchgeführt, bis nur noch eine Person zurückbleibt, welche gewinnt.
Zusatz: Die Person in der Mitte kann nach Belieben auch «Wechsel» rufen und dann wird die Richtung, in der man den Gegenstand weitergibt, verändert.

**Zip Zap Peng**
Alle TN stehen in einem Kreis. Es werden drei Wörter im Kreis herumgegeben: Zip, Zap und Peng. «Zip» wird im Uhrzeigersinn, also nach links, weitergegeben. Dafür wendet man sich zur linken Nachbarperson und sagt «Zip». Die nächste Person macht dasselbe mit ihrer linken Nachbarperson. «Zap» funktioniert gleich, wird aber gegen den Uhrzeigersinn, also nach rechts, weitergegeben.
Statt «Zip» oder «Zap» kann man auch «Peng» sagen, dabei zeigt man mit beiden Händen gleichzeitig auf eine beliebige Person im Kreis. Diese Person muss dann das Spiel in der Richtung fortsetzen, in der sie vor dem «Peng» lief.
Wenn jemand einen Fehler macht – zum Beispiel zögert, sich in die falsche Richtung dreht oder das falsche Wort sagt – muss diese Person eine Runde um den Kreis rennen. Danach darf sie wieder an ihren Platz zurückkehren und weiterspielen. Kommt das «Zip» oder «Zap» in der Zwischenzeit an ihrem Platz vorbei, wird sie einfach übersprungen, bis sie wieder an ihrem Platz ist.

**Chum mit, gang weg**
Beim Spiel «Chum mit, gang weg» stehen alle TN in einem Kreis. Eine Person ist am Anfang dran und läuft ausserhalb des Kreises um die anderen herum. Irgendwann tippt er oder sie eine Person im Kreis an und sagt entweder «Chum mit» oder «Gang weg». Je nachdem, was gesagt wird, verändert sich die Laufrichtung der angetippten Person: Wenn «Chum mit»

| | |
|---|---|
| | gesagt wird, rennt die angetippte Person in die gleiche Richtung wie die erste Person. Wenn «Gang weg» gesagt wird, läuft er oder sie in die entgegengesetzte Richtung. Beide rennen nun um den Kreis, und wer zuerst wieder an der entstandenen Lücke im Kreis ankommt, darf sich dort hinstellen. Die langsamere Person läuft weiter und ist nun an der Reihe jemanden anzutippen. So geht das Spiel weiter. |
| 15‘ | **Ausstieg**<br>Nach dem Ende des fünften Postens bleibt ihr auf diesem Feld. Ihr hört nun eine Mitmachgeschichte mit den Insekten, deren Lieblingsspiele ihr vorher gespielt habt. Zu jedem Insekt gibt es eine passende Bewegung, die ihr immer machen müsst, wenn das Insekt vorkommt.<br>• **Hirschkäfer Hugo**: Rolle dich auf den Rücken und stampfe kräftig mit den Füßen auf den Boden.<br>• **Biene Beatrix**: Strecke deine Arme aus und schwebe wie eine Biene.<br>• **Blatthornkäfer Boris**: Gehe in die Hocke und winke mit den Händen.<br>• **Heuschrecke Heinrich**: Hüpf auf der Stelle wie eine Heuschrecke und mache große Sprünge nach vorne.<br>• **Feldgrille Franz**: Stelle dich aufrecht hin und strecke deine Arme nach oben.<br>Danach findet ihr als Schar wieder zusammen und geht zum nächsten Programmpunkt. |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | Es gilt das separate Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke. |
| **Schlechtwetter-variante** | Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei Regen und Nässe muss jedoch besonders auf gutes Schuhwerk geachtet werden. Ausserdem können die Regeln angepasst werden, sodass die Gefahr für Verletzungen geringgehalten werden kann. |

### Kurzzusammenfassung

**Start:** Sammelt euch beim Treffpunkt LS grosses Krabbeln. Einheitschefs holen sich Informationen über das zugeordnete Spielfeld und holt die Einheit ab. Zu Beginn spielt ihr gemeinsam ein Einstiegsspiel.

**Ziel:** Ihr spielt verschiedene Lieblingsspiele der Insekten in fünf verschiedenen Spielfeldern.

**Ablauf:**
Folgende fünf Posten erwarten euch. Jeder Posten dauert 10-12 Minuten, danach ertönt ein Signal. Ihr habt 5 Minuten Zeit, den Posten zur nächsthöheren Nummer zu wechseln.

- **Blatthornkäfer-Blinzeln:** Mit Blinzeln Gegner fangen
- **Heuschreckenschnappball:** möglichst oft den Ball in euren Teams zupassen
- **Waldameisenstafette:** Hindernisparcours in Teams.
- **Wettinger Feldgrille:** »British Bulldog» oder «Bernersennenhund Wuff Wuff».
- **Hirschkäfer-Ziehen:** Kampfspiel im Kreis

TN, die nicht kämpfen möchten, werden alternative Spiele angeboten.

**Schluss:** Alle treffen sich für eine Abschlussgeschichte mit Bewegungen, dann geht es weiter zum nächsten Block.

# LA Mission Insektenbrücke

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 8.Juni 2025 | 9:00-11:00 Uhr | Eisfeld LA Mission Insektenbrücke |
| **Themenbereich** | ☒ Natur und Umwelt | | |
| **Was sollen die TN im Block lernen?** | Die Teilnehmenden setzen sich spielerisch mit den Themen Wald, Insekten, Umwelt und Gewässer auseinander, indem sie in Gruppen an verschiedenen Informationstafeln Aufgaben lösen und damit Ressourcen für den Bau einer Brücke für ein symbolisches Ameisenvolk sammeln. Dabei stärken sie ihr Umweltwissen, ihre Problemlösefähigkeit und ihre Zusammenarbeit. | | |

## Spielhelfende:

Treffpunkt: 8:15 beim Eisfeld LA Mission Insektenbrücke
Mögliche Aufgaben: Betreuung eines Infogitters und den dazugehörigen Aufgaben (Aushändigung der Tipps & Holzstäbli) oder Kontrolle der verschiedenen Levels an den Tischen.

## Blockbeschreibung:

| **Zeit** | |
|---|---|
| 15 Min. | **Einstieg**<br>**1.** Ihr kommt zum Eisfeld LA Mission Insektenbrücke.<br>**2.** In eurer Einheit (10 Personen) sucht ihr euch einen Tisch und setzt euch hin.<br>**3.** Ihr hört eine Traumreise als Einstieg. Die Ameise erzählt, dass sie grosse Schwierigkeiten hat den Fluss zu überqueren.<br>**4.** Die Blockleitung erklärt euch den Ablauf des Blocks. |
| 95 Min. | **Hauptteil**<br>Ihr verfolgt nun folgendes Ziel:<br>- Ihr möchtet mehrere stabile Brücken über den Fluss bauen, damit die Ameisen die andere Flussseite sicher erreichen können. Für diesen Brückenbau gibt es verschiedene Levels, die ihr knacken müsst.<br><br>Folgendes ist auf dem Eisfeld aufgebaut:<br>- Eure Gruppentische, die euch als Basispunkt dienen. Darauf findet ihr ein laminiertes Blatt mit den Levelangaben.<br>- Verschiedene Teergitter mit Informationsplakaten zu den Themen Wald, Insekten, Umwelt und Gewässer<br>- Neben den Informationsplakaten an den Teergittern hängen verschiedene Aufgabenmäppli zu den jeweiligen Themen. Sie sind gefüllt mit passenden Spielen oder Aufträgen und den entsprechenden Lösungen. Ein Spiel pro Infogitter richtet sich speziell an jüngere TN, in dem die Aufgaben entsprechend vereinfacht wurden. Diese Mappen werden extra gekennzeichnet.<br><br>Diese Regeln gilt es zu beachten:<br>- Die Brücke wird aus Holzstäbchen gebaut. Es stehen keine Nägel, Schrauben, Leim oder ähnliches zur Verfügung. Ebenfalls ist es nicht erlaubt, andere mitgebrachten Materialien zu verwenden (Schlüsselanhänger, T-Shirts, etc.).<br>- Ihr könnt verschiedene Level von Brücken bauen. Wichtig ist, dass sie frei stehen und ihr sie nicht festhalten müsst.<br><br>So geht ihr vor:<br>**1.** Ihr versucht mit den 8 Holzstäbchen, die ihr auf eurem Tisch findet, eine Brücke zu bauen.<br>**2.** Ihr werdet bald merken, dass ihr mehr Material und Tipps dafür benötigt. |

| | |
|---|---|
| | **3.** 5 Personen eurer Gruppe können gemeinsam los gehen, um mehr Material oder Tipps zu besorgen. Die restlichen 5 bleiben also am Tisch und versuchen die beste Strategie zu finden.<br>**4.** Die 5 Personen gehen gemeinsam zu einem Informationsgitter. Ihr lest das Infoplakat aufmerksam durch.<br>**5.** Nun sucht ihr euch ein Aufgabenmäppli aus und bringt dieses zurück an euren Gruppentisch.<br>**6.** Gemeinsam versucht ihr die Aufgabe zu lösen und kontrolliert mit Hilfe der Lösung, die ihr im Mäppli findet, ob alles richtig ist. Die restlichen 5 Personen können euch beim Lösen helfen oder gehen nun selbst zu einem der Teergitter.<br>**7.** Habt ihr alles korrekt gemacht, bringt eine Leitungsperson zusammen mit einem/r TN das Mäppli zurück und bestätigt, dass alles richtig gemacht wurde. Ihr bekommt nun entweder mehr Material oder einen Tipp für ein Level – was davon ihr wollt, könnt ihr selbst entscheiden.<br>**8.** Nun könnt ihr versuchen, eine grössere und stabilere Brücke auf eurem Tisch zu bauen. Habt ihr ein Level geschafft, könnt ihr euch von einer Spielhelfenden Person ein Häckchen machen lassen auf dem laminierten Blatt.<br>**9.** Wenn ihr mehr Material benötigt, könnt ihr wiederum losgehen und ein Aufgabenmäppli holen und/oder ein anderes Infoplakat lesen. Es kann dabei sein, dass ihr mehrere Aufgaben nacheinander machen müsst, bis ihr alle nötigen Tipps oder genügend Holzstäbchen habt, um eure Brücke weiterzubauen.<br>**10.** Wer schafft die meisten Levels?<br><br>- Wenn das Lied «Chäferfäscht» ertönt, schliessen die Informationsgitter und ihr habt noch 15 Minuten Zeit, die Brücken fertig zu bauen.<br>- Ertönt der Jublasurium-Song, ist die Zeit abgelaufen. Geht zurück an eure Tische und «bündelt» das Material möglichst gut. |
| 10 Min. | **Ausstieg**<br>Als Ausstieg hört ihr eine weitere Traumreise von der Ameise. |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept. |
| **Schlechtwetter-variante** | Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei schlechtem Wetter sind die Tische unter Dach und die Leitungspersonen müssen den Kindern den Platz auf den Bänken lassen. |

# LS Käferkampf

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☐ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 08. Juni 2025 | 12:30-14:30 Uhr | Platz LS Käferkampf |
| **Themenbereich** | ☒ Geländespiele ☒ Gruppenspiele \| ☒ Kämpfen und Raufen | | |
| **Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?** | Die TN sollen Spass an körperlicher Aktivität haben und neue Freundschaften knüpfen können. Da sie zusammen gegen andere Teams spielen, wird der Teamgeist gefördert und die Zusammenarbeit gestärkt. Um neue Fähigkeiten zu entwickeln und das Selbstvertrauen zu stärken, wird ein «Capture the Flag» gespielt. Ziel ist es, dass alle TN sich aktiv bewegen und Spass an der Bewegung bekommen. | | |

**Spielhelfende:**

Treffpunkt: 11:45 beim Platz LS Käferkampf
Mögliche Aufgaben: Campgruppenleitung, gute Fee, Hauptcampleitung

**Blockbeschreibung:**

| **Zeit** | |
|---|---|
| 20 Min. | **Einstieg**<br>**1.** Kommt zum Treffpunkt LS Käferkampf.<br>**2.** Die Hauptleitung erklärt euch kurz den Spielverlauf und gibt einen Mottoinput: Ihr werdet zusammen mit anderen um euer «Fleckchen Erde» kämpfen. Immer mehr Fläche wird euch von den Menschen gestohlen, weshalb ihr euer «Revier» mit eurer Flagge markieren wollt, damit die Menschen euch sehen und beachten. Diese Flagge soll richtig farbenfroh sein, denn ihr wollt zeigen, wie farbig und schön die Natur ist. Natürlich wollen aber auch alle anderen Insekten ihr Revier mit einer möglichst schönen Flagge markieren. Der Kampf, um die schönste Flagge und somit das grösste «Revier» beginnt.<br>**3.** Die Einheitschefs gehen währenddessen zu den helfenden Personen und erfahren, in welchem Spielfeld sie kämpfen werden.<br>**4.** Die Einheitschefs holen ihre Einheit ab und ihr begebt euch zu eurem Spielfeld.<br>**5.** Hier **versammelt ihr euch um eure Spielleitung, diese erklärt euch, wie es weiter geht.**<br>**6.** Nun werdet ihr in 5 Gruppen aufgeteilt. Dafür stellt ihr euch dem Alter nach in einer Linie auf, die Geburtsmonate spielen dabei keine Rolle.<br>**7.** Die Spielleitung zählt dann durch und teilt euch einer Campgruppenleitung zu.<br>**8.** Ihr geht zu eurem Camp und spielt das Einstiegsspiel (ca. 5')<br><br>**Einstiegsspiel: Ameisendirigent*in**<br>Aus der Gruppe wird ein*e «faule*r Ameisenmusiker*in» (ein*e freiwillige*r TN) gewählt. Diese Person muss die Gruppe nun verlassen und sich die Augen und Ohren zuhalten. Der Rest der Gruppe bestimmt nun eine*n «Dirigent*in». Der*die faule Ameisenmusiker*in kommt zurück und stellt sich in die Mitte des Kreises. Er oder sie hat verpasst, wer heute dirigiert, und muss nun herausfinden, wer der*die Ameisendirigent*in ist. Der*die Ameisendirigent*in dirigiert die Bewegungen, diese dienen als Einwärmen (hüpfen, Arme kreisen...), die anderen müssen die Bewegungen so schnell wie möglich nachmachen damit der*die Ameisendirigent*in nicht auffällt. Wurde der*die Dirigent*in erkannt, wird ein*e neue*r faule*r Musiker*in und ein*e neue*r Dirigent*in bestimmt. |
| 80 Min. | **Hauptteil**<br>Nach dem Einstiegsspiel erklärt euch nun die Campgruppenleitung den Ablauf des eigentlichen Spiels, gibt Sicherheitshinweise und verteilt die Alters-Absperrbänder.<br><br>- 6 – 10- jährige: kein Absperrband<br>- 11 – 15- jährige: rotes klassisches Absperrband<br>- Leitungspersonen: gelb-schwarzes Absperrband |

| | |
|---|---|
| | Bitte befestigt es am linken Arm. Ihr dürft nur gegen diejenigen kämpfen, die das gleiche Absperrband am Arm tragen.<br>Jene TN, die nicht mitkämpfen möchten oder können, befestigen ihr Absperrband am linken Fussgelenk. Dies ist das Zeichen, dass sie beim Bändelikampf nicht mitmachen, sondern Aufgaben der Feen lösen.<br><br>Nun erhaltet ihr von der Campgruppenleitung eine Gesichtsfarbe und das entsprechende Garnbändeli. Bitte tragt das Garnbändeli am rechten Handgelenk.<br><br>Gruppe 1 --> rot<br>Gruppe 2 --> blau<br>Gruppe 3 --> gelb<br>Gruppe 4 --> grün<br>Gruppe 5 --> violett<br><br>Überlegt euch nun in den Gruppen einen Kampfspruch und führt diesen vor.<br><br>Sobald ihr alles erledigt habt, findet ihr euch wieder beim Hauptcamp ein. Dort eröffnet die Spielleitung das Spiel.<br><br>Denkt daran: Ihr könnt jederzeit selbstständig Trinkpausen machen. Kommt dafür einfach zum Camp zurück – genug trinken ist wichtig! Achtet auch aufeinander und erinnert euch gegenseitig daran.<br><br>So funktioniert das Spiel:<br><br>Auf den Spielfeldern gibt es jeweils 5 Camps. Jedes Camp wird von einer Campgruppenleitung betreut. In der Mitte des Spielfelds befindet sich das Hauptcamp.<br><br>Jedes Team besitzt eine weisse Flagge, die im eigenen Camp liegt und verteidigt werden muss. Sie ist angeschrieben mit eurer Gruppennummer. Das Ziel des Spiels ist es, die eigene Flagge möglichst schön mit der eigenen Farbe zu bemalen und die Flagge einer anderen Gruppe zu stehlen und sie ins eigene Camp zu bringen. Dort kann sie dann auch mit Stiften in der Farbe des eigenen Teams bemalt werden.<br><br>Die Stifte können im Hauptcamp gegen Bändeli anderer Gruppen gemietet werden. Diese Bändeli kannst du während des Spiels den anderen wegreissen. Wenn dir jemand dein Bändeli wegreisst, musst du nur dieses abgeben, aber nicht die Bändeli, die du anderen geklaut hast.<br><br>Die Mietzeit für einen Stift beträgt: 5 Minuten. Die Campleitung stoppt mit der Stoppuhr und lässt den Stift dann wieder zurückbringen.<br><br>Die Preise können variieren und müssen beim Hauptcamp erfragt werden. Hast du kein Bändeli mehr, darfst du nicht weiterspielen und musst bei der Campgruppenleitung ein neues holen.<br><br>Stifte können nicht gestohlen werden. Wenn du also während des Transports dein Bändeli verlierst, musst du ihn nicht abgeben.<br><br>Während ihr einen Stift in eurem Camp habt, könnt ihr eure Flagge damit bemalen. Denkt daran, dass die Flagge möglichst schön bemalt werden muss, damit die Menschen euch auch wirklich beachten werden 😊 Wenn ihr gerade auch noch eine andere Flagge im Camp habt, dann könnt ihr auch diese mit eurem Stift bemalen.<br><br>Wenn eure Flagge gestohlen wurde, könnt ihr sie natürlich zurückstehlen. Du kannst deine Flagge zurückklauen, indem du der Person, die sie festhält, drei Mal auf den Rücken klopfst. Ihr spielt nun Schere-Stein-Papier- wer das Duell gewinnt, darf die Flagge behalten. Während dem Schere-Stein-Papier-Kampf darf dir dein Bändeli nicht geklaut werden. Wer kein Bändeli hat, darf auch nicht um die Flagge kämpfen. |

| | |
|---|---|
| | Zusätzlich gibt es auf dem Spielfeld 3 gute Feen, die den TN eine Aufgabe stellen, damit sie sich ein Bändeli einer anderen Gruppe verdienen können. Beispiele für solche Aufgaben sind:<br>- Gebt 5 TN möglichst schnell (also rennend) ein Kompliment.<br>- Macht 10 Purzelbäume.<br>- Zeigt alle euer sportliches Talent (z.B. Handstand)<br>- Macht 10 Hampelmänner.<br>- Lauft einmal um das Spielfeld, während ihr ununterbrochen laut lacht.<br><br>**Spielregeln**<br>- Du darfst nur gegen Personen mit dem gleichen Absperrband kämpfen. Ist das Absperrband am Fussgelenk angemacht, spielt die Person nicht mit beim Bändelikampf.<br>- Die eigene weisse Flagge und alle gestohlenen Flaggen von anderen Gruppen müssen im eigenen Camp ersichtlich liegen. Niemand darf darauf sitzen oder sie verstecken, um sie zu beschützen.<br>- Wenn dir das Bändeli abgenommen wird, darfst du nicht mehr am Spiel teilnehmen, bis du ein neues Bändeli von der Campleitung erhalten hast.<br>- Wenn du dein Bändeli verlierst während des Transports eines Stifts, musst du nur dein Bändeli abgeben und nicht den Stift.<br>- Wenn du eine Flagge in der Hand hast und dein Bändeli verlierst, musst du die Flagge an Ort und Stelle liegen lassen.<br>- Um die Flagge zurückzuholen, musst du der Person 3x auf den Rücken klopfen und dann beim Schere-Stein-Papier gewinnen.<br>- Spiele fair und verletze niemanden. Stopp heisst Stopp! |
| 20 Min. | **Ausstieg**<br>Das Spiel wird von der Hauptspielleitung nach ca. 1 Stunde beendet. Bringt alle eure Flaggen zum Hauptcamp. Gewonnen hat die Gruppe, welche die meisten Flaggen mit ihrer Farbe bemalt hat, und die schönste dekorierte Flagge besitzt. Es gibt keinen Preis, nur Ruhm und Ehre.<br><br>Als Ausstieg macht ihr einen grossen Kreis und spielt ein Chi-ai-ai mit allen auf eurem Spielfeld, weil ihr merkt, dass ihr gemeinsam mehr schaffen könnt als allein.<br><br>Nun könnt ihr euch in eurer Schar wieder zusammenfinden und zu eurem nächsten Programmpunkt wechseln.<br><br>Danke fürs Mitmachen und geniesst den Rest des Jublasuriums 😊 |

| | |
|---|---|
| **Sicherheitsüberlegungen** | Es gilt das separate Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke. |
| **Schlechtwettervariante** | Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei Regen und Nässe muss jedoch besonders auf gutes Schuhwerk geachtet werden. Ausserdem können die Regeln angepasst werden, sodass die Gefahr für Verletzungen geringgehalten werden kann (z.B. statt Bändelikampf reicht es, wenn man 3x auf den Rücken klopft) |

### Kurzzusammenfassung

**Start:** Sammelt euch am Treffpunkt «LS Käferkampf». Einheitschefs informieren sich über die Spielfeldnummer und holen die Gruppen ab und gehen mit euch zum Spielfeld. Die Spielleitung erklärt euch das Einstiegsspiel „Ameisendirigent*in».

**Ziel:** Mit einer farbenfrohen Flagge euer Insektenrevier markieren, die Flagge bemalen und gegnerische Flaggen stehlen.

**Ablauf:**

- Campgruppenleitung erklärt den Ablauf, malt eure Gesichter in der Gruppenfarbe an und verteilt Wollbänder (zum Klauen) und Absperrbänder (für Altersgruppen)
- Ihr kämpft, indem ihr anderen TN Bändeli klaut und Stifte kauft
- Ihr könnt gewinnen, in dem ihr eure Flagge superschöne bemalt und gegnerische Flaggen stiehlt.
- Feen geben euch Aufgaben, um Bändeli von anderen Gruppen zu verdienen

**Wichtige Regeln:**

- Ihr dürft nur gegen Personen mit dem gleichen Absperrband kämpfen. Ist das Absperrband am Fussgelenk angemacht, spielt die Person nicht mit beim Bändelikampf.
- Bei Verlust des Bändelis müsst ihr es bei der Campleitung ersetzen.
- Flaggen müssen im eigenen Camp sichtbar liegen, nicht versteckt oder geschützt werden.
- Um eine gestohlene Flagge zurückzuholen, klopft 3-mal auf den Rücken der Person und spielt Schere-Stein-Papier.
- Spielt fair und hört bei «Stopp» sofort auf.

**Schluss:** Nach ca. 1 Stunde endet das Spiel. Alle Flaggen werden zum Hauptcamp gebracht. Zum Abschluss gibt es ein «Chi-ai-ai» im Kreis.

# Ateliers

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 08.Juni 2025 | Zwischen LS Käferkampf und Znacht | Hauptplatz |

## Blockbeschreibung

| **Zeit** | |
|---|---|
| 14:00-18:00 | Auf dem Hauptplatz, der Bühne, im Hibiskus und im Sarasani werden um die 60 verschiedene Ateliers aufgebaut. Diese können von euch besucht werden. Jede Programmgruppe hat dabei andere „Besuchszeiten". Bitte schaut auf eurem Grobprogramm nach, wann ihr Zeit für den Atelierbesuch habt.<br>Ihr könnt selbstständig bestimmen welche Ateliers ihr auswählt und wie lange ihr wo bleibt. Die Ateliers sind nach Kategorien und Altersempfehlung geordnet, was euch einen Anhaltspunkt gibt, welche Ateliers für wen einen Besuch wert sind. Vor Ort findet ihr einen grossen Geländeplan, in dem alle Ateliers eingezeichnet sind. Ihr könnt aber auch einfach herumlaufen und euch vom grossen Angebot überraschen lassen<br>Ihr seid für eure Teilnehmenden verantwortlich. Bitte schaut, dass ihr danach pünktlich beim nächsten Programmblock oder beim Znacht seid!<br><br>Highlights:<br><br>14:30-15:30 Band «Puma Orchestra» auf der Bühne<br><br>16:00-16:20 Zaubershow im Hibiskus<br><br>16:30-17:30 Band «Puma Orchestra» auf der Bühne |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | • Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept. |
| **Schlechtwetter-variante** | • Einige Ateliers werden bei Regen in den Sarasani verschoben oder nicht durchgeführt. |

# LS Schwarmtanz

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 9.Juni 2025 | 9:30-11:30 Uhr | Platz LS Schwarmtanz |
| **Themenbereich** | ☒ andere Sportarten | | |
| **Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?** | Die TN sollen Spass an körperlicher Aktivität haben und neue Freundschaften knüpfen können. Mit Tanz und Bewegung wird das Taktgefühl und die Koordination verbessert, die Motivation für Sport gesteigert und das Selbstvertrauen gestärkt. | | |

## Spielhelfende

Treffpunkt: 8:45 beim Platz LS Schwarmtanz
Mögliche Aufgaben: Tanzinstruktor*in für Einstiegsspiel, Betreuung eines Postens (Achtung: bitte Jublasurium-Tanz und Fersen-Spitzen-Tanz üben!)

## Blockbeschreibung

| **Zeit** | |
|---|---|
| 20 Min. | **Einstieg**<br>**1.** Kommt zum Treffpunkt Schwarmtanz.<br>**2.** Eine Instruktorin/ Ein Instruktor gibt euch einen Mottoinput und macht mit euch den Einstieg.<br>**3.** Währenddessen holen sich die Einheitschefs bei den helfenden Personen die Information auf welchem Spielfeld sie starten werden und welchen Buchstaben sie haben.<br>**4.** Dann holen die Einheitschefs ihre Einheiten ab und gehen aufs zugeteilte Spielfeld.<br>Mottoinput:<br>Durch Bewegung und Tanz werdet ihr in diesem Block die verstaubte und verschmutzte Luft aufwirbeln und neue Energie hineintragen. Jeder Sprung und jede Bewegung bringt einen kleinen Windstoss, der den Schmutz vertreibt und Frische zurückbringt.<br><br>Der*die Instruktor*in zeigt verschiedene lustige einwärmende Figuren vor. Alle TN sollen diese Figur nachmachen und sich so für den Block einwärmen.<br><br>Beispiele für Figuren:<br>- Herabschauender Hirschkäfer<br>Die Beine ein wenig auseinander, die Hände hinter dem Rücken verschlossen. Danach mit dem Oberkörper nach vorne Beugen. Es sollen die Beine und Armen gedehnt werden.<br>- Schmetterling<br>Die Arme kreisen.<br>- Falterkokon<br>Hände so weit, wie es geht an den Boden - mit gestreckten Beinen.<br>- Frosch<br>Am Platz Froschhüpfen<br>- Grashüpfer<br>Kleine Sprünge mit angewinkelten Knien machen.<br>- Flinke Ameise<br>Kleine, schnelle Schritte auf der Stelle machen und dabei die Arme wie Fühler vor dem Gesicht bewegen.<br>- Kriechende Raupe<br>In der Plank-Position beginnen, dann den Po nach oben schieben und anschliessend langsam nach vorne in eine gestreckte Position bewegen.<br>- Schlüpfender Schmetterling<br>Aus tiefer Hocke, Arme um Beine geschlungen, erwacht der Schmetterling und öffnet sich von der Hocke zum Stehen, bewegt dann die Arme wie beim Schmetterling.<br>- streckende Gottesanbeterin<br>Im Ausfallschritt nach vorne gehen, Arme über den Kopf strecken und leicht nach hinten lehnen. |

90 Min.

**Hauptteil**

Nun absolviert ihr 5 verschiedene Posten. Ihr wechselt das Feld dann innerhalb eures Buchstabens zum nächsten Feld. (z.B. Ihr seid Buchstabe C und beginnt beim Feld C4. Dann wechselt ihr auf das Feld C5 und dann C1 usw.) Die Spielfelder sind mit Fähnchen markiert.

Jeder Posten wird von einer Postenleitung geleitet und erklärt. Der Wechsel wird von der Hauptleitung mit einem lauten Ton signalisiert.

Folgende Posten erwarten euch:

**Tanzpodest:**

Auf einem Podest stehen zwei Tanzinsekten. Diese üben und tanzen mit euch den Jublasurium-Tanz und ein «Fersen-Spitzen/Sing Hallelujah!»

**Kraftübungen/Yoga:**
Auf laminierten Blättern findet ihr Kraft- und Yogaübungen. Ihr könnt kleine Grüppchen bilden und die Übungen miteinander machen. Wer schafft am meisten Übungen?

**Kraftübungen:**

- Plank (wer schafft es am längsten?)
- Crunch
- Squats
- Froschhüpfen
- Liegestützen (wer schafft am meisten?)
- …

**Yogaübungen:**

- Der Baum
- Der herabschauende Hund
- Die Kobra
- Dehnübungen
- …

**Partnerakrobatik:**
Ihr könnt kleine Grüppchen machen und möglichst coole Akrobatikübungen ausprobieren, die ihr auf den laminierten Blättern findet. Wer schafft die coolste Figur? Einige Übungen kannst du auch alleine machen. Die Figuren können dann fotografiert werden und mit etwas Glück erscheinen sie auf dem grossen Screen bei der Bühne.

**Übungen:**

- Kopfstand
- Handstand
- Pyramide (verschiedene Varianten)
- usw.

**Tanz-Menschen-Memory:**
Die Postenleitung bestimmt zwei Memory-Spieler*innen. Diese gehen ein paar Schritte weg und dürfen nicht zu euch schauen.
Such dir eine*n Partner*in. Ihr sucht nun irgendeine coole Tanzbewegung aus, die inspiriert von einem Insekt ist und übt sie, sodass beide genau das gleiche machen.
Nun verteilen sich die TN auf dem Feld und die zwei Memory-Spieler*innen kommen zurück
Eine*r der beiden beginnt und zeigt auf eine Person. Diese macht nun die abgemachte Tanzbewegung vor. Nun wird auf eine zweite Person gezeigt. Macht sie das gleiche, hat der/die Memory-Spieler*in ein Paar gefunden und darf noch einmal spielen. Sonst ist die andere Person an der Reihe.
Wurde ein Paar aufgedeckt, stellen sich diese auf die Seite. Welche Memory-Spieler*in hat am Schluss die meisten Paare gefunden?

| | |
|---|---|
| | **Spiegeltanz-Frosch-und-Fliege (Sardinenfangis):**<br>Zuerst werden zwei TN als Frosch und Fliege ausgewählt. Das Ziel des Frosches ist die Fliege zu fangen, während die Fliege wegrennt. Die restlichen TN gehen immer zu zweit zusammen stehen sich gegenüber und verteilen sich auf dem Feld. TN1 beginnt sich zu bewegen. Sein/Ihr Gegenüber muss dann möglichst symmetrisch dasselbe nachmachen. Die Fliege darf, wenn sie will, sich hinter jemanden des Zweierpärchens stellen. Diese Person wird dann zur Fliege und muss vor dem Frosch weglaufen. Die Rollen wechseln nur, wenn der Frosch es schafft die Fliege zu fangen. Dann wird der Frosch zur Fliege und muss nun wegrennen. Es können auch zwei Frosch- und Fliegen-Pärchen gemacht werden. |
| 10‘ | **Ausstieg**<br><br>Zum Ausstieg versammeln sich alle wieder bei der Instruktorin/ dem Instruktor. Zusammen wird der Jublasurium-Tanz getanzt. Juhuuiii!<br><br>Zum Schluss versammelt ihr euch als Scharen wieder, um zum nächsten Programmpunkt zu gelangen. |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | Es gilt das separate Sicherheitskonzept für Lagersportblöcke. |
| **Schlechtwetter-variante** | Das Programm wird bei jedem Wetter durchgeführt. Bei Regen und Nässe muss jedoch besonders auf gutes Schuhwerk geachtet werden. Ausserdem können die Regeln angepasst werden, sodass die Gefahr für Verletzungen geringgehalten werden kann. |

### Kurzzusammenfassung

**Start:** Kommt zum Treffpunkt. Eine Instruktorin/ ein Instruktor zeigt euch verschiedene Übungen vor. Die Einheitschefs holen sich die Informationen über zugeteiltes Spielfeld und Buchstaben und holen die Einheit ab.

**Ziel:** Gemeinsam bewegen, tanzen, ausprobieren – und dabei euren Körper und die Gruppendynamik stärken.

**Ablauf:**
Ihr besucht nacheinander fünf Posten. Ein Signal zeigt den Wechsel an.
Diese Posten erwarten euch:

- **Tanzpodest:** Jublasurium-Tanz & «Fersen-Spitzen – Halleluja!»
- **Kraft/Yoga:** Entscheidet selbst – Power oder Entspannung.
- **Partnerakrobatik:** Übt Figuren mit oder ohne Partner*in.
- **Tanz-Memory:** Findet passende Tanzpaare.
- **Spiegeltanz „Frosch & Fliege“:** Fangis mit Spiegeleffekt.

**Schluss:** Zurück zum Sammelplatz – gemeinsam tanzen wir den Jublasurium-Tanz!

# LA Nachklang im Krabbelexpress

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 09.06.2025 | Während der Zugfahrt | Zug |
| **Themenbereich** | ☒ Natur und Umwelt | | |
| **Was sollen die TN im Block lernen?** | Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen herrschen. Sie reflektieren in diesem Block das Gelernte der letzten Tage und sprechen über die Umsetzung von Lösungen in ihrem Scharalltag. | | |

## Blockbeschreibung

| Zeit | | Bemerkung |
|---|---|---|
| 10 min | **Einstieg**<br>Unter dem QR-Code findet ihr ein letztes Hörspiel. Benutzt für das Abspielen euren mitgebrachten Lautsprecher. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen. Führt diesen gemäss Programmheft durch.<br><br>Teilt den TN vor Abfahrt erneut diese Sicherheitshinweise mit:<br>- Leitungspersonen begleiten die TN **immer** bei der Durchführung der Challenges.<br>- Nach der Durchführung der Challenges werden alle gebrauchten Materialien etc. weggeräumt/entsorgt.<br>- Wenn für die Challenges kleine Gruppen im Zug notwendig sind, werden diese im Zugabteil gemacht, damit die anderen Fahrgäste möglichst wenig gestört werden. | **Einstieg LA & LS**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |
| 100 min | **Hauptteil**<br>Ihr führt einen Postenlauf durch. Die Kinder können in den Zugabteilen sitzen bleiben und die Leitungspersonen wechseln samt Posten den Platz.<br><br>**1.** Gruppenaufteilung:<br>- Erstellt 4er- oder 8er Gruppen (pro Zug Abteil)<br>**2.** Posteneinteilung:<br>- Verteilt die Posten an die Leitungspersonen<br>- Je nach Anzahl Gruppen benötigt ihr mehr oder weniger Leitungspersonen, die weiteren können wie Teilnehmende am Programm mitmachen.<br>- Jede Leitungsperson soll sich gut in den Posten einlesen, um sich bei der Durchführung sicher zu fühlen.<br>**3.** Postenwechsel:<br>- Sobald der Posten abgeschlossen ist, wechseln die Leitungspersonen die Gruppen.<br>- Jede Gruppe soll jeden der vier Posten einmal durchgeführt haben. | |
| 25 min | **Posten 1 – Wasser**<br>An diesem Posten beschäftigt ihr euch mit dem Element Wasser. Was habt ihr in den letzten drei Tagen alles über das Element Wasser gelernt? Welche Schwierigkeiten hat das Element und wie können wir diese verhindern?<br><br>**1.** Improvisationsgeschichte:<br>- Die TN dürfen nacheinander einen Satz zum Thema Wasser erfinden. Der nächste Satz soll dabei auf den vorherigen Satz bezogen sein, damit eine Geschichte erzählt wird.<br>- Jeder TN erhält flüsternd einen Begriff, den er/ sie einmal verwenden muss. | |

| | | |
|---|---|---|
| | - Dichtet die Geschichte so lange weiter, bis sie ein Ende hat.<br>- Lenkt dabei die Aufmerksamkeit auf die am Jublasurium gelernten Themen.<br>- Beispielbegriffe:<br>Wellen, Regen, Pfütze, Teich, See, Fluss, Meer, Bach, Wasserfall, Regentropfen, Wolken, Schneeflocken, Eis, Nebel, Springbrunnen, Schwimmen, Boot, Fisch, Delfin, Muschel, Seestern, Gummiente, …<br>**2.** Weitere Geschichte<br>- Je nach Dauer könnt ihr erneut Begriffe verteilen und eine weitere Geschichte erfinden. | |
| 25 min | **Posten 2 – Erde**<br>An diesem Posten spielt ihr ein Tabu zu Begriffen, die ihr in den vergangenen Tagen zum Thema «Erde» kennengelernt habt.<br>**1.** Wählt eine freiwillige Person aus.<br>**2.** Die Person erhält einen Begriff zugeflüstert. Die anderen TN dürfen den Begriff dabei nicht hören.<br>- Beispielbegriffe:<br>Boden, Erde, Sand, Stein, Ton, Garten, Schmutz, Kompost, Pflanzen, Wurzeln, Kies, Blumenerde, Erdhügel, Lehm, Gras, Blatt, Käfer, Regenwurm, Blumen, Baum, Busch, Samen, Blüte, …<br>**3.** Begriffserklärung<br>- Der freiwillige TN erklärt nun den Begriff.<br>- Dabei darf das zu erklärende Wort und alle weiteren Wörter mit demselben Inhalt nicht benutzt werden.<br>**4.** Begriff erraten<br>- Alle anderen TN versuchen nun, den Begriff zu erraten.<br>- Sie dürfen dabei einfach die möglichen Begriffe reinrufen.<br>- Sobald der richtige Begriff genannt wurde, ist die Spielrunde fertig.<br>- Wer den Begriff als erstes erraten hat, darf als nächstes einen Begriff erklären. | |
| 25 min | **Posten 3 – Feuer**<br>An diesem Posten setzt ihr euch mit dem Feuer auseinander.<br>**1.** Kartenauswahl<br>- Nehmt die Karten mit den Feuer-Bildern hervor. Diese hat eure Kontaktperson kurz vor der Abreise erhalten.<br>- Verteilt die Karten mit den Bildern nach oben vor den TN.<br>- Jede Person darf sich eine Karte auswählen.<br>**2.** Reflektion zum Thema:<br>- Jeder TN überlegt sich zum ausgewählten Bild die folgenden Fragen. Diese werden nacheinander gestellt.<br>▪ Was kommt dir zu diesem Bild in den Sinn?<br>▪ Weshalb hast du dich für dieses Bild entschieden?<br>▪ Welche Erinnerung weckt dieses Bild in dir?<br>▪ Welche Probleme sind an der Konferenz aufgetreten? Was war der Grund dafür?<br>▪ Was machst du bereits, um diese Probleme zu vermeiden.<br>**3.** Besprechung der Bilder:<br>- Jeder TN erzähl seine Gedanken zu den Bildern.<br>**4.** Diskussion zur Umsetzung: | |

| | | |
|---|---|---|
| | - Besprecht in der Gruppe, was ihr im Scharalltag und zu Hause machen könnt, um die Probleme des Feuers, wie beispielsweise Waldbrände zu verhindern.<br>- Erstellt einen konkreten Plan, wie ihr die genannten Tipps umsetzen möchtet. | |
| 25 min | **Posten 4 – Luft**<br>An diesem Posten behandelt ihr das Thema Luft. Ihr überlegt euch, was ihr die letzten Tage über das Element gelernt habt.<br>**1.** «Wer bin ich»-Spiel Vorbereitung<br>- Jeder TN schreibt auf ein Post-It einen Begriff zum Thema Luft auf. Die anderen TN dürfen diesen Begriff nicht sehen.<br>- Beispielbegriffe:<br>Flugzeug, Sauerstoff, Föhn, Wetter, Wind, Schweben, Ballon, Pusteblume, Windmühle, Fahne, Atem, Luftblasen, Vogel, Sturm, Windrad, …<br>- Dieser kleben sie anschliessend der Person zu ihrer rechten Seite auf.<br>**2.** Begriffe erraten:<br>- Die jüngste Person beginnt.<br>- Sie darf durch Ja- oder Nein-Fragen ihren Begriff erraten<br>- Sobald sie eine Frage stellt, die verneint wird, ist die nächste Person an der Reihe.<br>- Ziel ist es, den Begriff möglichst schnell herauszufinden.<br>**3.** Weitere Runden<br>- Spielt je nach Dauer weitere Runden. | |
| 10 min | **Ausstieg**<br>Beim Endbahnhof angekommen, tanzt und singt ihr den Jublasurium-Song für eure Eltern. | |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | • Vor der Abfahrt werden den TN die Sicherheitshinweise mitgeteilt.<br>• Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept. |
| **Schlechtwetter-variante** | • Das Programm kann bei jedem Wetter durchgeführt werden, da die Posten im Zug oder am Bahnhof gemacht werden. |

# Abreise LS/LA gemischt

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Zielgruppe(n)** | ☒ Kindersport \| ☒ Jugendsport | | |
| **Datum / Zeit / Ort** | 09.06.2025 | Vor der Abreise | Lagerplatz Jublasurium und Zug |
| **Themenbereich** | ☒ Gruppenspiele ☒ Natur und Umwelt | | |
| **Was sollen die TN im Block erlernen und erleben?** | Die TN lernen durch die vier Elemente Zusammenhänge der Umwelt kennen und welche Schwierigkeiten in der Natur für Pflanzen, Tiere und Menschen herrschen. Sie reflektieren in diesem Block das Gelernte der letzten Tage und sprechen über die Umsetzung von Lösungen in ihrem Scharalltag. | | |

## Blockbeschreibung

| Zeit | | Bemerkung |
|---|---|---|
| 20 Min. | **Einstieg**<br>Unter dem QR-Code findet ihr ein letztes Hörspiel. Benutzt für das Abspielen euren mitgebrachten Lautsprecher. Nach dem Hörspiel könnt ihr mit dem Hauptteil des Blockes beginnen. Führt diesen gemäss Programmheft durch.<br><br>Damit ihr für den Postenlauf aufgewärmt seid, spielt ihr «Schabe sagt». Dabei wird ein TN ausgewählt, die/der vorsagt, was die anderen zu tun haben. Die Schabe kann verschiedene Sportübungen vorsagen z.B. Liegestütze, Hampelmann, hüpfen auf einem Bein etc. Die anderen TN dürfen diese allerdings nur ausführen, wenn die Schabe davor «Schabe sagt…» sagt. Sonst müssen sie still stehen bleiben. Wer reinfällt macht 20 Hampelmänner oder eine andere von euch bestimmte Übung. Nach einer Weile darf ein anderes Kind die Schabe sein. Spielt das Spiel für ca. 10 Minuten, bis ihr alle warmgelaufen seid. | **Einstieg LA & LS**<br>Scannt den QR-Code um zum Hörspiel zu gelangen |
| | **Hauptteil 1**<br>Ihr führt eine Schnitzeljagd auf dem Lagerplatz durch. Mithilfe des Hinweisblattes, welches eure Kontaktperson vor dem Programm erhalten hat, gelangt ihr zu den verschiedenen Posten. Ihr besucht zwei von vier Posten. Bitte beachtet, dass alle Routen mehrfach auf dem Gelände vorhanden sind, ihr aber nur der für euch bestimmten folgen dürft. Am Postenblatt findet ihr weitere Anweisungen zum Posten. | |
| 20 Min. | **Posten Wasser**<br>Am Posten Wasser spielt ihr das «Fang die Mücken» Fangis.<br><br>1. Definiert zwei bis vier Libellen, die die Fänger verkörpern.<br>2. Die restlichen TN (Mücken) verteilen sich.<br>3. Die Libellen möchten alle Mücken aus dem Teich fischen. Sie rennen herum und versuchen, die restlichen TN durch eine Berührung zu fangen.<br>4. Sobald eine Libelle eine Mücke gefangen hat, muss diese auf den Rücken liegen und mit dem ganzen Körper Zappelbewegungen machen.<br>5. Die Mücke kann aus der Gefangenschaft befreit werden, indem eine andere Mücke sie zurück auf den Bauch wendet.<br>6. Das Spiel endet, sobald alle Mücken auf dem Boden zappeln.<br>7. Spielt weitere Runden, in denen andere TN die Fänger sind.<br><br>Geht nach dem Abschluss dieses Postens schnellstmöglich zum nächsten Posten. Hinweise dazu findet ihr auf dem Hinweisblatt. | |

| | | |
|---|---|---|
| 20 Min. | **Posten Erde**<br>An diesem Posten spielt ihr das Zweig-Stein-Blatt Duell.<br><br>**1.** Teilt die Schar in zwei Gruppen auf<br>Verteilt die Karten mit den Bildern (Zweig, Stein, Blatt) nach oben vor den TN.<br>- Jede Person darf sich eine Karte auswählen.<br>**2.** Legt eine Strecke von ca. 20 Metern fest.<br>- Die eine Gruppe startet an einem Ende der Strecke, die andere am anderen.<br>**3.** Je ein TN auf beiden Seiten rennt gleichzeitig los.<br>**4.** Sobald sie aufeinandertreffen, spielen sie das Zweig-Stein-Blatt Spiel (Schere-Stein-Papier)<br>- Zweig = Schere: Verliert gegen Stein, gewinnt gegen Blatt<br>- Stein: Verliert gegen Blatt, gewinnt gegen Zweig<br>- Blatt = Papier: Verliert gegen Zweig, gewinnt gegen Stein<br>**5.** Der gewinnende TN darf weiter rennen, der verlierende geht zurück zu seiner Gruppe.<br>**6.** Gleichzeitig startet beim Verlierer Team eine neue Person.<br>**7.** Sobald beide TN wieder aufeinandertreffen, Spielen sie wieder das Zweig-Stein-Blatt Spiel.<br>**8.** Das Spiel endet, sobald es ein Team geschafft hat, beim Gegnerteam anzugelangen und die Startlinie zu übertreten.<br>**9.** Spielt je nach Dauer weitere Runden.<br><br>Der erste Teil dieses Blocks ist hiermit zu Ende. Holt euer Gepäck bei den Zelten und reist ab. Sobald ihr im Zug seid, könnt ihr mit dem zweiten Teil des Blocks starten. | |
| | **Hauptteil 2**<br>Für den zweiten Teil des Blocks führt ihr einen Postenlauf im Zug durch. Die Kinder können in den Zugabteilen sitzen bleiben und die Leitungspersonen wechseln samt Posten den Platz.<br><br>**4.** Gruppenaufteilung:<br>- Erstellt 4er- oder 8er Gruppen (pro Zug Abteil)<br>**5.** Posteneinteilung:<br>- Verteilt die Posten an die Leitungspersonen<br>- Je nach Anzahl Gruppen benötigt ihr mehr oder weniger Leitungspersonen, die weiteren können wie Teilnehmende am Programm mitmachen.<br>- Jede Leitungsperson soll sich gut in den Posten einlesen, um sich bei der Durchführung sicher zu fühlen.<br>**6.** Postenwechsel:<br>- Sobald der Posten abgeschlossen ist, wechseln die Leitungspersonen die Gruppen. | |

| | | |
|---|---|---|
| 25 min | **Posten 3 – Feuer**<br>An diesem Posten setzt ihr euch mit dem Feuer auseinander.<br><br>Kartenauswahl<br>- Nehmt die Karten mit Feuer-Bildern darauf abgebildet hervor. Diese hat eure Kontaktperson kurz vor der Abreise erhalten.<br>- Verteilt die Karten mit den Bildern nach oben vor den TN.<br>- Jede Person darf sich eine Karte auswählen.<br><br>Reflektion zum Thema:<br>- Jeder TN überlegt sich zum ausgewählten Bild die folgenden Fragen. Diese werden nacheinander gestellt.<br>▪ Was kommt dir zu diesem Bild in den Sinn?<br>▪ Weshalb hast du dich für dieses Bild entschieden?<br>▪ Welche Erinnerung weckt dieses Bild in dir?<br>▪ Welche Probleme sind an der Konferenz aufgetreten? Was war der Grund dafür?<br>▪ Was machst du bereits, um diese Probleme zu vermeiden.<br><br>Besprechung der Bilder:<br>- Jeder TN erzähl seine Gedanken zu den Bildern.<br><br>Diskussion zur Umsetzung:<br>- Besprecht in der Gruppe, was ihr im Scharalltag und zu Hause machen könnt, um die Probleme des Feuers, wie beispielsweise Waldbrände zu verhindern.<br>- Erstellt einen konkreten Plan, wie ihr die genannten Tipps umsetzen möchtet. | |
| 25 min | **Posten 4 – Luft**<br>An diesem Posten behandelt ihr das Thema Luft. Ihr überlegt euch, was ihr die letzten Tage über das Element gelernt habt.<br><br>«Wer bin ich»-Spiel Vorbereitung<br>- Jeder TN schreibt auf ein Post-It einen Begriff zum Thema Luft auf. Die anderen TN dürfen diesen Begriff nicht sehen.<br>- Beispielbegriffe:<br>Flugzeug, Sauerstoff, Föhn, Wetter, Wind, Schweben, Ballon, Pusteblume, Windmühle, Fahne, Atem, Luftblasen, Vogel, Sturm, Windrad, …<br>- Dieser kleben sie anschliessend der Person zu ihrer rechten Seite auf.<br><br>Begriffe erraten:<br>- Die jüngste Person beginnt.<br>- Sie darf durch Ja- oder Nein-Fragen ihren Begriff erraten<br>- Sobald sie eine Frage stellt, die verneint wird, ist die nächste Person an der Reihe.<br>- Ziel ist es, den Begriff möglichst schnell herauszufinden.<br><br>Weitere Runden<br>- Spielt je nach Dauer weitere Runden. | |
| 10 min | **Ausstieg**<br>Wenn ihr am Endbahnhof angekommen seid, tanzt und singt ihr den Jublasurium-Song für eure Eltern. | |

| | |
|---|---|
| **Sicherheits-überlegungen** | • Vor der Abfahrt werden den TN die Sicherheitshinweise mitgeteilt.<br>• Es gilt das allgemeine Sicherheitskonzept. |
| **Schlechtwetter-variante** | • Das Programm kann bei jedem Wetter durchgeführt werden, da die Posten im Zug oder am Bahnhof gemacht werden. |