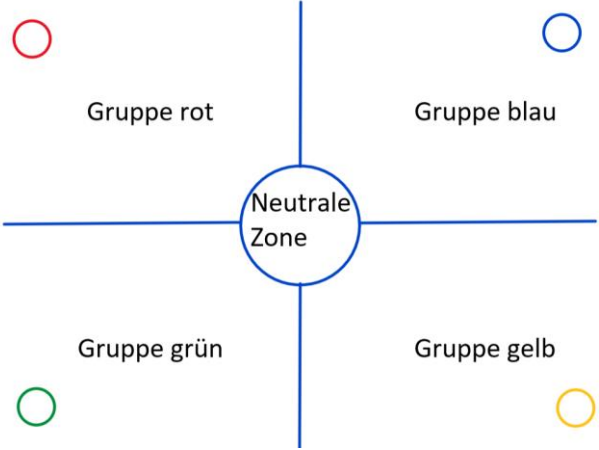


Capture the Flag (LS 11.2)

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport / X Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	18.07.2019	14.00-16.30	Lagerplatz
Leitung			
Themenbereich	Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt. Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Transportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input checked="" type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Material / Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Vogelband • Seile 	•	•
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
14.00-14.45	<p>Einstieg</p> <p>Der General der Armee will testen, ob die TN und die Band nun wirklich fit sind. Dazu will er ein «Capture the Flag» für alle organisieren. Alle TN und die Leiter werden in 4 gleichgrosse Gruppen eingeteilt (Gruppe rot, Gruppe blau, Gruppe gelb und Gruppe grün). Zuerst braucht jede Gruppe eine Fahne, welche sie im ersten Schritt mit den Leitern basteln.</p>	
14.45-16.15	<p>Hauptteil</p> <p>Der Lagerplatz wird in 4 Teile eingeteilt (siehe Bild). Die blauen Linien repräsentieren Grenzen, welche nicht übertreten werden dürfen, diese werden mit Seilen gebildet. In der Mitte gibt es eine Neutrale Zone. Es gibt zudem 4 verschiedene Basen, welche mit Vogelband abgegrenzt werden.</p> <p>Das Ziel des Spieles ist, dass eine Gruppe alle 4 Fahnen bei sich in der Basis hat. Jede Person darf die Flagge der anderen Gruppe holen gehen. Falls aber z.B. eine Person der Gruppe grün die Flagge der blauen Gruppe holen will, die Flagge erobern kann aber danach in der Zone der blauen Gruppe gefangen wird, muss dieser bei Blau in die Basis. (Dies passiert nur, falls die Person der grünen Gruppe die Flagge in Besitz hat, sonst kann er sich ohne Probleme in der Zone der blauen Gruppe aufhalten). Falls nun aber die Person der grünen Gruppe die Flagge der gelben Gruppe erobert hat, und nicht im Feld der gelben Gruppe gehetzt wird, kann er bis in die neutrale Zone vorstossen. Dort muss er warten, bis seine ganze Gruppe in diese neutrale Zone kommt. Erst dann darf er mit der fremden Fahne in sein Feld laufen und diese in seine Basis legen. Falls er aber nun in seinem Feld ist, können immer noch die Personen der gelben Gruppe die Fahne zurückerobert, indem sie die Fahne der Person der grünen Gruppe abnehmen. Falls nun z.B. eine blaue Person in der Basis der grünen Gruppe gefangen ist, kann eine Person der blauen Gruppe die Person nur befreien, falls er es schafft in die Basis der grünen Gruppe zu gelangen, ohne gehetzt zu werden.</p> <p>Dass Spiel wird in verschiedenen Versionen gespielt, falls es jemand zu schnell schafft.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Normal 2. Auf einem Bein 3. Auf allen 4ren 4. Mit einer Person huckepack 	
16.15-16.30	<p>Ausstieg</p> <p>Der General verkündet welche Gruppe die beste war. (Die Gruppe welche die meisten Runden gewonnen hat). Die anderen Gruppen müssen noch ein 5 minütiges Sportprogramm mit Rumpfheugen, Liggestützen und Burpees absolvieren.</p>	

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

	<ul style="list-style-type: none">• Teamspirit• Ausdauer• Strategieranwendung
Sicherheits- überlegungen	<ul style="list-style-type: none">• Apotheke bereit halten• Siehe Siko
Schlechtwetter- variante	Wird bei jedem Wetter durchgeführt