|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lageraktivität - Integration | | | | | |
| Zielgruppe(n) | | Kindersport /  Jugendsport 🡪 grundsätzlich beides möglich. Aber mit weniger Spielerklärung oder altersangepasssten Spielen. | | | |
| Datum / Zeit / Ort | | XX | 90‘ | XX | |
| Leitung | | Nachfragen bei Sophia und Anna Reimann | | | |
| Themenbereich | | Outdoortechniken  Sicherheit  Natur und Umwelt  Pioniertechnik  Lagerplatz / Lagerhaus / Umgebung  Prävention und **Integration** | | | |
| Material / Hilfsmittel | | * Natel/iPad/Computer * Aufgabenstellungen | * 4 dicke Handschuhe * 4 Winterjacken * 4 Mützen * 4 Schals * Puzzle * 2x Böxli * Ball * gekochte Eier * Hindernisse für Parcour * 4 Seile/ Schnüre * 4x ¼ Morsealphabet * 2 Legoplatten * verschiedene Legosteine * 5 Augenbinden * 2 Pinsel * 4 Malfarben | * Stifte * Papier * Packpapier | |
| Vorbereitung | | Vor dem Lager   * Block dem Motto anpassen? * Geschichte schreiben * Rollenzettel machen * Spielfiguren * Spielplan * Bilder ausdrucken * 1x Anleitung Knoten de * 3x Anleitung Knoten Fremdsprache | Im Lager   * Hindernisparcours aufstellen * Posten bereit machen | Nach dem Lager:   * Feedback an FG Prävention schicken | |
| Anmerkung: Block kann entweder aufgeteilt werden (ältere Kinder und jüngere trennen), oder  als „Ausbildungsblock“ für die älteren Kinder, ihnen den Sinn der Posten mehr erklären und zeitgleich etwas Angepassteres für die jüngeren Kinder anbieten. | | | | | |
| Zeit | Beschreibung | | | | Verantwortlich |
| 15‘ | **Lebende Geschichte**:  Jede\*r TN zieht aus einem Sack einen Zettel, auf dem eine der folgenden Rollen steht: Gruppenleiter, Gruppenleiterin, Jubla-Mädchen, Jubla-Junge, Jubla-Neuling und Jungleiter\*in. (Anzahl der Rollen an TN-Anzahl anpassen).  Jede Rolle gibt es jeweils vierfach.  Die Blockleitung erzählt nun eine kurze Geschichte (wird geschrieben, sobald die TN-Anzahl feststeht: Thema ist: Jede\*r bringt andere Stärken und Schwächen mit) und die TN spielen ihre jeweiligen Rollen. Es gibt dabei vier verschiedene „Bühnen“. Die Blockleitung bricht die Geschichte ab und die vier Gruppen haben eine Minute Zeit, sich ein passendes Ende zu überlegen. Dieses wird (ganz kurz!) den anderen Gruppen vorgespielt. Die Blockleitung macht darauf aufmerksam, dass dieselben Ausgangslagen nicht zwingend zum gleichen Ende führen müssen, da wir alle unsere eigene Individualität, andere Geschichten, Interessen, Stärken etc. mitbringen.  Alle, welche dieselben Rollen gespielt haben, sind für den folgenden Postenlauf in einer Gruppe. | | | |  |
| 10‘  50‘ | **Hauptteil: Das verrückte Geisterschloss (Postenlauf) – wird im Haus durchgeführt**  Im verrückten Geisterschloss gibt es viele verschiedene Zimmer, in denen nicht alles immer mit rechten Dingen zugeht... Die TN müssen das Schloss und seine verschiedenen Räume erkunden und herausfinden, was alles für merkwürdige Dinge hinter verschlossenen Türen geschehen.  Den TN wird das Spiel anhand eines Spielplanes erklärt, auf dem alle Posten eingezeichnet sind. Jede Gruppe hat eine Spielfigur, die auf den jeweiligen Posten gesetzt wird, an dem sich die Gruppe befindet. Die Gruppen dürfen sich die Posten grundsätzlich frei aussuchen, jeder Posten muss aber mindestens von zwei Gruppen besucht und jede Gruppe mindestens vier verschiedene Posten absolviert haben muss. (kann angepasst werden). Nachdem ein Posten beendet wurde, muss die Gruppe zurück zur Basis und sich eine andere Aufgabe aussuchen. Posten dürfen auch mehrmals absolviert werden, allerdings nicht zwei Mal direkt hintereinander.  **Aufgaben an jedem Posten**  Ein Handy/iPad/Computer befindet sich an jedem Posten bei jedem Leitenden. Nach der Beendigung einer Aufgabe sollen die TN damit eine jeweils höchstens 30-sekundige Sprachnachricht aufnehmen, in der sie der nächsten Gruppe einen Tipp oder Hinweis für die Lösung der Aufgabe geben. Die nächste Gruppe, die an den jeweiligen Posten kommt, kann sich dafür entscheiden, die Tipps der Vorgängergruppe(n) vor dem Beginn der Aufgabe zu hören – oder auch nicht. Nachdem sie den Posten absolviert haben, dürfen sie die bisherigen Tipps und Hinweise um ihre eigenen ergänzen.  An jedem Posten ist ausserdem ein Plakat aufgehängt. Auf dieses sollen die TN nach der Beendigung der Aufgabe kurz beschreiben oder zeichnen, wie sie sich bei der Lösung der Aufgabe gefühlt haben oder was besondere Schwierigkeiten waren, was sie überrascht hat, etc. So entsteht nach und nach ein Stimmungsbild zu jedem Posten.  Erst im Anschluss kehren die Gruppen wieder zur Basis zurück und wählen den nächsten Posten aus.  Posten:  **Und wenn sie nicht gestorben sind...**  Grundsätzliche Aufgabe: Bringt die Bilder in die richtige Reihenfolge.  Am Posten liegen in vier verschiedenen Zimmerecken jeweils zwei umgekehrte Bilder. Jeder TN sitzt in einer der Ecken und darf die zwei Bilder ansehen, aber sie nicht den weiteren Gruppenmitgliedern zeigen. Das Ziel ist es nun, die Bilder verdeckt in der richtigen Reihenfolge in die Mitte zu legen, wofür es nur einen einzigen Versuch gibt. Erst wenn alle Bilder liegen, werden sie aufgedeckt und die Gruppe sieht, ob die Reihenfolge stimmt.  Die Bilder ergeben eine Zoom-In/Out-Reihenfolge (z.B. vom Wohnzimmer in den Film hinein, dort hinein in ein Werbeplakat, dort hinein in die Spiegelung auf einer Sonnenbrille, etc.)  *Lerneffekt: Die Aufgabe kann nur gemeinsam und über gute Kommunikation gelöst werden, da jede\*r ein anderes Puzzlestück zum Gesamtbild mitbringt. Genaues Zuhören und eine detaillierte Beschreibung der eigenen Bilder ist wichtig, da jede\*r TN eine andere Sichtweise auf das zu lösende Problem hat und daher seinen Teil beitragen muss.*  **Wintereinbruch**  Grundsätzliche Aufgabe: Zieht euch Winterkleidung an.  Am Posten sind vier Paar dicke Handschuhe und verschiedene Winterkleidungen (Jacken, Mützen, Schals, Regenhosen) platziert. Die TN müssen sich zuerst die Handschuhe anziehen und dann die Kleidungsstücke.  *Lerneffekt: Viele Menschen und auch zum Beispiel kleine Kinder haben feinmotorische Schwierigkeiten und für sie können einfache Aufgaben – wie Jacken anziehen oder Schuhe binden – schnell anstrengend und kompliziert werden. Die Handschuhe simulieren diese Schwierigkeiten und die TN sollen dafür sensibilisiert werden.*  **Zupelz**  Grundsätzliche Aufgabe: Löst das Puzzle.  Die TN kommen in einen Raum, in dem laute Musik spielt, die immer wieder gewechselt wird. Eine Kulei befindet sich ebenfalls im Raum und stört die TN immer wieder bei ihrer Aufgabe, indem sie sie etwas fragt, um sie herumspringt, ihnen einen Ball zuwirft etc. Die Aufgabe besteht darin, in diesem Umfeld ein Puzzle zu lösen.  *Lerneffekt: Für Kinder mit ADHS ist es oft sehr schwierig, sich auf eine Aufgabe zu konzentrieren, da sie sehr schnell und von vielen verschiedenen Sachen abgelenkt werden. Die Aufgabe versucht diese Situation zu simulieren, damit die TN die Probleme dieser Kinder besser nachvollziehen können.*  **Die vier Musketiere**  Grundsätzliche Aufgabe: Bringt ein Ei zur anderen Seite des Parcours.  Eine Person der Gruppe muss sich auf einen Stuhl setzen und ein (gekochtes) Ei auf einen Löffel nehmen. Die Person darf sich nun nicht weiter rühren, während der Rest der Gruppe sie und das Ei über einen kleinen Parcours zum Ziel bringen muss.  *Lerneffekt: Menschen, die eine körperliche Behinderung haben, sind oft auf Hilfe von anderen angewiesen. Auch kleine Kinder z.B., die schnell ermüden, können gewisse sportliche Aufgaben nicht alleine lösen. In der Aufgabe müssen sich alle Gruppenmitglieder dafür einsetzen, einer Person bei ihrer Aufgabe zu helfen, welche sie ohne Hilfe nicht lösen kann.*  **Gordischer Knoten**  Grundsätzliche Aufgabe: Knüpft alle einen Knoten.  Alle TN erhalten eine Aufgabenstellung. Sie dürfen jeweils nur ihre eigene anschauen und ab dem Start der Aufgabe für eine Minute nicht miteinander sprechen. Auf jedem Aufgabenblatt ist die Anleitung zum Knüpfen eines (bisher unbekannten) Knotens (oder etwas anderes wie eine Origamianleitung) schriftlich beschrieben. Allerdings sind drei der Aufgabenblätter in Fremdsprachen geschrieben und helfen daher diesen TN nicht weiter, während einer der TN eine deutsche Anleitung erhalten hat. Nach dem Ablauf der stillen Minute können sie ihre Erfahrungen austauschen und der TN mit der richtigen Anleitung kann den Knoten dem Rest der Gruppe erklären (ohne ihnen aber das Aufgabenblatt zu zeigen).  *Lerneffekt: Oft gibt es in der Jubla schriftliche Postenbeschreibungen, Spielregeln oder ähnliche Erklärungen. Dabei geht manchmal vergessen, dass nicht alle Kinder bereits lesen können, wodurch diese sich ausgeschlossen fühlen können. Die Aufgabe simuliert diese Situation, in der nur eine Person die Aufgabe lesen kann, und die anderen auf deren Hilfe angewiesen sind.*  **Psst!**  Grundsätzliche Aufgabe: Übersetzt einen Satz in Morsetönen.  Jede\*r TN erhält einen Viertel des Morsealphabets, sowie Papier und Stift. Die TN dürfen jeweils nur ihr eigenes Alphabet ansehen. Nun wird ein kurzer Satz in Morsezeichen abgespielt. Die TN sollen den Satz mithilfe ihrer Teil-Alphabete übersetzen.  *Lerneffekt: Viele Aufgaben in der Jubla (oder auch sonst) können nicht alleine gelöst werden, da sie Kompetenzen und Wissensbestände brauchen, die auf verschiedene Personen verteilt sind. Auch in dieser Aufgabe trägt jede\*r TN einen anderen Teil zur Lösung bei, die Aufgabe kann nur gemeinsam gelöst werden.*  **Bauklötze**  Grundsätzliche Aufgabe: Baut eine Legobrücke.  Die TN teilen sich in zwei Gruppenn auf. Jede Gruppe erhält ein Legobrett und Legosteine. Die Aufgabe ist es nun, zwei Teile einer Legobrücke zu bauen, die beim Zusammenschieben eine durchgängige Brücke ergeben. Die TN dürfen jedoch bis zur Beendigung der Aufgabe nicht miteinander sprechen, sondern sich nur drei Mal auf einem Zettel eine Botschaft hin und her schicken.  *Lerneffekt: Die Aufgabe benötigt gutes Teamwork und eine genaue Absprache miteinander.*  **Privileg**  Grundsätzliche Aufgabe: Absolviert einen Parcours.  Drei der vier TN müssen nacheinander mit verbundenen Augen einen Parcours durchlaufen, den sie vorher nicht gesehen haben. Dabei gibt es unterschiedliche Aufgaben: Ein TN muss den Parcours ohne Hilfe bewältigen und ohne, dass er oder sie ihn zuvor anschauen konnte. Ein TN darf vor dem Absolvieren eine Sprachnachricht hören, in der der Parcours beschrieben wird. Der/ Die dritte TN wird vom/ von der vierten TN, welcher danebensteht und den Parcours ansehen darf, durch die Aufgabe hindurch gecoacht.  *Lerneffekt: Dieselben Einschränkungen – hier das blindsein – können ganz unterschiedliche Auswirkungen auf das Lösen einer Aufgabe aber auch auf das Befinden der betroffenen Person haben, je nachdem welche Unterstützung und Hilfestellung die entsprechende Person erfährt.*  **Teilung**  Grundsätzliche Aufgabe: Malt ein Bild.  Die Aufgabe besteht darin, ein rotes Schloss mit einem violetten Geist darin und blauen Wolken rundherum zu zeichnen. TN 1 darf die Spielanleitung lesen aber nicht zu den anderen TN sprechen. Zwei TN dürfen die Pinsel berühren und zeichnen, dazu aber die Hände nicht benutzen. Eine Person darf die Farben bereitstellen, ist aber blind.  *Lerneffekt: Dieselben Einschränkungen – hier das Blindsein – können ganz unterschiedliche Auswirkungen auf das Lösen einer Aufgabe aber auch auf das Befinden der betroffenen Person haben, je nachdem welche Unterstützung und Hilfestellung die entsprechende Person erfährt.* | | | |  |
|  |  | | | |  |
| 15‘ | **Ausstieg 1: Speed-Dating**  Es sitzen sich jeweils 2 TNs an einem Tisch gegenüber. Es wird eine Frage in die Runde geworfen, und die 2 TN sollen sich darüber unterhalten, diskutieren und Lösungsansätze kreieren. Nach 2‘ rutscht man einen Stuhl weiter und hat somit einen neuen Partner vor sich. Es wird nun eine neue Frage gestellt usw.   1. Wie hast du dich während der letzten Stunde gefühlt? 2. Welcher Posten war am schwierigsten für dich und weshalb? 3. Wie hast du die Zusammenarbeit mit deinem „Team“ erlebt? 4. Auf was würdest du dich jetzt bei der Jubla-Arbeit mehr achten? Gibt es Anpassungen, die du machen würdest, für Kinder mit bestimmten Einschränkungen oder Schwierigkeiten? 5. Wie kannst du dazu beitragen, dass in deiner Gruppe alle Kinder akzeptiert und integriert werden?   Alternativ: Schoggispiel spielen  Plakate kurz anschauen, besprechen oder aufhängen. | | | |  |
|  | | | | | |
| LA: Was sollen die TN in diesem Block erlenen? | | | | | |
|  | | * Die TN lernen, wie es sich anfühlen kann, eine „Einschränkung“ zu haben * Die TN setzen sich mit dem Thema Integration auseinander | | | |
| Sicherheits-überlegungen | |  | | | |
| Schlechtwetter-variante | |  | | | |