



## 8.2\_LS Schwindlinachmittag

<b>Zielgruppe(n)</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport / <input type="checkbox"/> Jugendsport		
<b>Datum / Zeit / Ort</b>	17.07.2019	14.00-17.00	Lagerplatz
<b>Leitung</b>	Fabia, Jan		
<b>Themenbereich</b>	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 X Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel X Gruppenspiele X Kämpfen und Raufen		
<b>Material / Hilfsmittel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Schüsseln</li> <li>• Mehl</li> <li>• Sugus</li> <li>• Äpfel</li> <li>• Zeltstangen</li> <li>• Zeltschnüre</li> <li>• Schaufel</li> <li>• Militärplachen</li> <li>• Seil</li> <li>• Plastikplane</li> <li>• Seife</li> <li>• Sanibox</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Posten werden aufgestellt</li> <li>• Ekliges Essen (mit Küche)</li> <li>• Wasser</li> </ul>	•
<b>Vorbereitung</b>	Vor dem Lager	Im Lager	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
9.00-9.15	<p><b>Einstieg</b></p> <p>Nachdem Susi von ihrem Zuhause verstossen wurde, musste sie lernen, sich zu behaupten. Um in der grossen weiten Welt überleben zu können, muss man schnell denken und auch handeln können. Mit den TNs wird ein Spiel gespielt, bei welchem sie genau diese Dinge erlernen können.</p> <p>Rössli-Spiel:</p> <p>Für das Spiel werden zwei Kreise gebildet. Es stehen jeweils immer zwei TNs hintereinander.. In der Mitte des Kreises liegen Bündeli, jedoch weniger als es TNs im äusseren Kreis hat. Es gibt verschiedene Kommandos, welche von einem Spielleiter mitgeteilt werden. Die TNs müssen die jedoch nur dann ausführen, wenn er vor dem Befehl «Rössli» sagt. Kommt nur der Befehl und ein TN führt ihn auch, fällt er aus dem Spiel. Wenn ein TN kein Bündeli ergattern kann, ist er auch draussen.</p> <p>Befehle:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rössli hü: äusserer Kreis geht ein TN nach rechts</li> <li>• Rössli hop: hinterer TN springt auf den Rücken des vorderen</li> <li>• Rössli los: äusserer Kreis macht eine Runde um den inneren und geht durch die Beine seines TN durch und hohlt sich ein Bündeli in der Mitte.</li> <li>• Rössli drehen: Innerer TN wechselt Platz mit dem äusseren</li> </ul> <p>Das Spiel endet, wenn nur noch ein komplettes Paar übrig bleibt.</p> <p>Danach werden die Lagergruppen(Programmübergreifende Gruppen) in jeweils zwei Gruppen aufgeteilt und mit Farbe gekennzeichnet.</p>	Fabia, Jan
9.15-11.15	<p><b>Hauptteil</b></p> <p>Es spielen jeweils 2 Gruppen gegeneinander. Jedes Spiel dauert 8 Minuten und dazwischen haben die TN jeweils Zeit, etwas zu trinken und zum nächsten Spiel zu wechseln. Jede Gruppe wird jedes Spiel 2-mal spielen.</p> <p><b>Apfeltauchen</b></p> <p>Zwei Schüsseln mit je einem Apfel darin werden auf den Boden gestellt. Die TN stellen sich einige Meter entfernt von der Schüssel (Standort markiert) in einer Reihe auf. Nun rennt jeweils ein Gruppenmitglied der beiden Gruppen, welche gegeneinander antreten, zur Schüssel und muss ohne die Hände zu gebrauchen einen Bissen des Apfels essen. Dann rennt er zurück und der nächste ist an der Reihe. Wenn der Apfel fertig gegessen ist, hat die Gruppe gewonnen. Wenn die Zeit noch nicht vorbei ist, wird eine zweite Runde gespielt.</p> <p>(Teilnahme freiwillig)</p>	Leiter



	<p><b>Mehltauchen</b> Zwei Schüsseln mit je einem Sugus werden aufgestellt. Die Teilnehmer stellen sich wieder einige Meter von den Schüsseln entfernt in einer Reihe auf. Dort befinden sich Eimer mit Wasser. Vor dem Losrennen muss jeder Teilnehmer sein Gesicht ins Wasser tauchen, dann kann er losrennen und er muss das Sugus ohne Hilfe der Arme herausfischen. Wenn er es geschafft hat, kann er zurück zu seiner Gruppe rennen und der nächste ist an der Reihe. Bei der Gruppe, bei welcher zuerst alle Teilnehmer das Sugus gefunden haben, hat gewonnen. Wenn die Zeit noch nicht vorbei ist, wird eine zweite Runde gespielt. (Teilnahme freiwillig)</p> <p><b>Hahnenkampf im Schlamm:</b> In einem vorbereiteten Schlammloch stellen sich zwei Teilnehmer gegenüber. Auf das Startsignal fangen sie an zu kämpfen. Dabei dürfen sie nur auf einem Bein stehen und das Ziel ist es, dass der Gegner sein zweites Bein auf den Boden stellt.</p> <p><b>Parcours</b> Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Am Anfang drehen sich die TN 15-mal um die eigene Achse. Dann rennen sie durch ein Slalom und am Schluss des Slaloms kriechen sie unter einem Seil durch. Sie müssen bis zum aufgestellten Tisch rennen, wo eklige Essenssachen bereitstehen. Jeder TN muss eine Sache verspeisen und dann zurückrennen. Der nächsten kann erst losrennen, wenn der vordere das Essen geschluckt hat. Wenn die Zeit noch nicht vorbei ist, wird eine zweite Runde gespielt. (Teilnahme freiwillig)</p> <p><b>Seilziehen:</b> Die zwei Gruppen stellen sich gegenüber auf die Plastikplane, auf welcher Seifenwasser verteilt wurde. Das Seil wird mittig auf die Plane gelegt und auf das Startsignal von den Teilnehmern gefasst. Das Ziel ist es, die markierte Mitte des Seils bis zur Markierung zu ziehen.</p>	
11.15-11.30	<p><b>Ausstieg</b> Der Schwindlinachmittag wird mit einer Wasserschlacht und einem anschliessenden Fötzelne beendet. <b>Wichtig:</b> Die Rangliste wird vor den Essen verkündet und die Gewinnergruppe kann als erstes essen gehen. Beim Abendessen werden sich immer zwei TN ein Teller mit Essen teilen müssen.</p>	Fabia, Jan

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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der TN soll Spass haben und sportlich aktiv sein.</li> <li>• Die Gruppenzusammengehörigkeit soll gefördert werden.</li> <li>• Der TN soll Fairness erlernen.</li> <li>• Der TN soll seine eigenen Grenzen kennenlernen.</li> </ul>
<b>Sicherheitsüberlegungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Siko</li> <li>• Sanibox dabei</li> <li>• Notfallauto und Fahrersind zu jeder Zeit bereit</li> <li>• Alle TNs müssen gute Schuhe tragen, damit sie beim Seilziehen und Hahnenkampf besseren Halt haben.</li> <li>• Beim Mehl- und Apfeltauchen wird auch die Schluckgefahr hingewiesen und sie dürfen erst wieder losrennen, wenn das Essen geschluckt wurde.</li> </ul>
<b>Schlechtwettervariante</b>	<p>Findet bei fast jedem Wetter statt Bei sehr schlechtem Wetter Brettspiele im Haus</p>