

Piratenausbildung LS

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport/ Kindersport		
Datum / Zeit / Ort	28.7.16	13:30-17:00	Sportplatz/ Spielwiese
Leitung	Macci, Chrigi, Chriesi		
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"/> Trendsportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input 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		
Martial / Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Hindernisse für Hindernisparcours • Grosse Steinschleudern • Becher • Verschiedene Behälter (zum treffen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Seile • Augenbinde • 10 Dosen • Schmuggelobjekte • Geschenkpapierröhren • Farbe 	<ul style="list-style-type: none"> • Bälle (Ballgrosse Objekte) • Riesen Kartenspiele • Schatzkarte • Absperrband • Matrasen • Wasserbäder • Äpfel
Vorbereitung	Vor dem Lager <ul style="list-style-type: none"> • Martial bereitstellen 	Im Lager <ul style="list-style-type: none"> • Posten zuweisen • Leiter instruieren • Posten vorbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> •

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich																
13.30-13.45	Einstieg 3 Piraten-hoch 3 Mann hoch im Piratenstil. Es gibt keine wirklichen Gruppen, die TN können sich frei bewegen. Aber bei Spielen bei denen sie zu zweit oder mehr sein müssen, können sie nur mit Spielern aus der gleichen Altersklasse ein Team bilden.	OK																
13.45-15.15	Hauptteil Es gibt verschiedene Aktivitäten zu bewältigen. Dabei gibt es Posten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgraden (3). Umso höher der Schwierigkeitsgrad, desto besser die Entlohnung in Form von Punkten. Am Ende des Spieles können mit diesen Punkten Ränge gekauft werden. Die Schwierigkeitsgrade sind so gewählt, dass sie den verschiedenen Altersgruppen entsprechen. Zwar können alle TN alle Posten machen, jedoch werden diese für die verschiedenen Altersgruppen anders entlohnt. Die drei Altersgruppen sind: 2-4 Klasse (A), 5-7. Klasse (B) und 8+9 Klasse (C) <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>2 punkte</td> <td>3 punkte</td> <td>4 punkte</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>1 punkte</td> <td>2 punkte</td> <td>3 punkte</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>0.5 punkte</td> <td>1 punkte</td> <td>2 punkte</td> </tr> </tbody> </table> Die Posten: <ol style="list-style-type: none"> 1. Segellehre Die TN müssen hier lernen, dass Segeln harte Arbeit ist. Es kommt zum Seilziehen gegen Leiter (2) 2. Haiflucht Wenn man als Pirat auf Hoher See ins Meer fällt kann es sein, dass man von einem bösen Hai flüchten muss. Die TN müssen hier eine gekennzeichnete Strecke rennen und ein schneller Leiter jagt sie mit einigen Sekunden Rückstand. (3) 3. Holzbeinbrüder In einer heroischen Schlacht verliert so mancher Pirat ein Bein... Die TN müssen stets zu zweit einen Dreibeinhindernislauf absolvieren und bekommen ein Zeitlimit auferlegt.(1) 4. Zielschiessen mit Augenklappe Das Klischee schlechthin: der einäugige Pirat, dies hält sie aber nicht davon ab, von einem Revolver Gebrauch zu machen. Den TN wird ein Auge verbunden. Danach müssen sie mit einem Tennisball 10 aufgestapelte Dosen umschiesen. Sie haben 3 Versuche. Sind 8-10 Dosen weg -> volle Punktzahl. Bei 5-7 Dosen -> halbe Punktzahl (1) 5. Kanonenschiessen 		1	2	3	A	2 punkte	3 punkte	4 punkte	B	1 punkte	2 punkte	3 punkte	C	0.5 punkte	1 punkte	2 punkte	OK
	1	2	3															
A	2 punkte	3 punkte	4 punkte															
B	1 punkte	2 punkte	3 punkte															
C	0.5 punkte	1 punkte	2 punkte															

	<p>Um eine epische Hochseeschlacht zu gewinnen, ist es unerlässlich, dass jede Crew gute Kanoniere an Bord hat. Mit einer grossen "Steinschleuder" müssen die TN in ein entferntes Objekt treffen. Dieses ist in drei verschiedenen Grössen wählbar. Je kleiner, desto höherer Schwierigkeitsgrad (1/2/3)</p> <p>6. Schwertkampf Die TN duellieren sich mit einem Leiter. Beide Kämpfer tragen eine weisse Schürze. Die Schwerter (Geschenkpapierrohren) sind mit frischer Farbe angemalt. Wer zuerst drei Treffer landet gewinnt (Kopf und Weichteile sowie Unterkörper sind absolut Tabu und werden mit Verlust des Kampfes sowie einem zusätzlichen Abzug eines Punktes geahndet) (2).</p> <p>7. Fische fangen um zu Überleben Bei Hungersnot auf dem Schiff muss jeder Pirat fähig sein zu fischen. In einem Wasserbad schwimmt ein Apfel (Fisch). Die TN müssen nun diesen mit ihrem Mund aus dem Wasser bugsieren. Ihre Hände dürfen sie auf keinen Fall benutzen. Für diese Aufgabe haben sie eine Minute Zeit. (2)</p> <p>8. Verstecken vor der Marine Die Marine (einige Leiter) hat ein Depot, während dem ganzen Spiel können die TN versuchen Gegenstände (unhandliche Objekte) zu stehlen. Sobald sie einen Gegenstand in ihren Besitz gebracht haben sind sie bei der Marine gesucht. Werden sie von einem Marineoffizier berührt müssen sie den Gegenstand abgeben wenn sie ein Minispiel verlieren, schaffen sie es jedoch bis zum Handler (Leiter) der sich irgendwo auf dem Spielfeld aufhält können sie das Objekt für Punkte verkaufen indem sie ihn Fangen. (je nach Objekt 2/3)</p> <p>9. Karten spielen Die Hauptbeschäftigung schlechthin bei Flaute. Die TN spielen hier gegeneinander (mind. 4) ein Riesen-UNO oder andere Riesen-Kartenspiele.(2)</p> <p>10. Entern An einem Baum (oder so) ist ein Seil aufgehängt. Die TN starten von einem leicht erhöhten Punkt und müssen sich zu einem anderen schwingen und dort ein ballgrosses Objekt mitnehmen und wieder zurückschwingen. (alles ist mit Matratzen ausgepolstert um Verletzungen vorzubeugen) (2)</p> <p>11. Schatzsuche Das Hauptberufsziel von jedem richtigen Pirat. Die TN bekommen eine Karte von einem abgesteckten Bereich. Auf diesem sind mehrere gleiche Becher verteilt. Unter jedem ist ein Objekt, die TN müssen aber genau das richtige bringen, jedoch dürfen sie sich nur einen Fehlgriff leisten. Weiter bekommen sie ein Zeitlimit auferlegt. (2)</p> <p>12. Piratenschiffbau Der Postenleiter besitzt die Teile für ein Piratenschiff. Die TN müssen diese erkämpfen in dem sie mit dem obersten Schiffbauer (Postenleiter) ringen. (3)</p>	
15.15-15.30	<p>Ausstieg Die TN können ihre nun erlernten Fähigkeiten bei einer gigantischen Schlacht unter Beweis stellen. Egal ob flink, listig oder stark, bei einem Braveheart kommen alle Fähigkeiten zum Zug.</p>	OK

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Die TN betätigen sich sportlich. •
Sicherheits-Überlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Apotheke ist vorhanden • Notfallauto steht bereit
Schlechtwetter-variante	Wird bei jedem Wetter durchgeführt