

## Die Marine kommt (ÜP 17)

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Jugendsport/ Kindersport		
Datum / Zeit / Ort	Schlechtwetterprogramm		Lagerhaus
Leitung	Beni, Macci		
Material / Hilfsmittel	• Zeitung (Zeitunglesen)	• Tuch (Blinde Kuh)	• Belohnung
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
13.30-13.45	Einstieg Anhand eines Spiels (Zeitunglesen) werden die 5 Sucher (Gewinner) bestimmt. Gruppen gibt es keine, es spielen alle gegen alle. Den TN wird erklärt, wo sie sich überall verstecken dürfen (nicht draussen, nur im Haus, nicht in den Leiterschlägen / Küche).	
13.45-15.15	Hauptteil Die Sucher zählen von 30 runter und begeben sich auf die Suche nach den anderen TN. Der / die TN, die am längsten versteckt sein konnte, hat gewonnen. Diejenigen, die als Erstes gefunden werden, müssen das nächste Mal suchen, ausser es gibt Freiwillige die gerne suchen möchten. Es werden mehrere Runden gespielt. Die Sucher müssen die gefundenen TN mit ihrem (korrekten) Namen „anschlagen“. Zusätzlich können einige Leiter die TN unterstützen beim Suchen, wenn es zu lange dauert. In einer letzten Runde suchen alle TN in ihren Jubla-Gruppen ihre Leiter. Dabei haben diejenigen TN, die als Erstes alle ihre Gruppenleiter gefunden haben, gewonnen und werden belohnt. (Süssigkeiten oder ähnliches)	
15.15-15.30	Ausstieg Als Ausstieg spielt die ganze Schar im Esssaal ein „Blinde Kuh“. Ein(e) Freiwillige(r) meldet sich um die Blinde Kuh zu sein. Ziel ist es, mit verbundenen Augen eine Person zu berühren und diese durch tasten im Gesicht zu erkennen. Die Anderen dürfen (wenn es zu lange dauert) kleine Tipps geben.	

Sicherheits-überlegungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apotheke bereitstellen</li> <li>• Bereitstehendes Notfallauto</li> </ul>
Schlechtwetter-variente	Programm wird im Haus durchgeführt.