|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lageraktivität (LA 1.1) fäischter Block | | | | | |
| Zielgruppe(n) | | Kindersport /  Jugendsport | | | |
| Datum / Zeit / Ort | | xx.xx.2019 | xx.xx-xx.xx | Lagerplatz | |
| Leitung | |  | | | |
| Themenbereich | | Outdoortechniken  Sicherheit  Natur und Umwelt  Pioniertechnik  Lagerplatz / Lagerhaus / Umgebung  Prävention und Integration | | | |
| Material / Hilfsmittel | | * Kärtchen (pro Gruppe) * Couvert (pro Gruppe) * Evtl. Plakate (pro Gruppe) * Evtl. Stifte/Plakatfarben | * A3 Plakate (pro Gruppe) * Leimstifte | * 1 Stift pro Person * 1 grosser/alter Pulli pro Gruppe | |
| Vorbereitung | | Vor dem Lager   * Kärtchen drucken und ausschneiden * Gruppen überlegen * Leim/Plakat organisieren * Pullis organisieren | Im Lager   * Gruppen bekanntgeben und Leiter einteilen * Durchführen |  | |
|  | | | | | |
| Zeit | Beschreibung | | | | Verantwortlich |
| **20 Minuten** | **Gemeinsam Aufstehen**  Alle TN versammeln sich an einem Ort. Die verantwortliche Leitungsperson erklärt das Einstiegsspiel: Alle TN suchen sich ein Partner/eine Partnerin und sitzen mit angewinkelten Beinen Rücken an Rücken auf den Boden. Auf das Kommando der Leitungsperson müssen alle 2er-Teams versuchen aufzustehen, ohne die Arme/Hände zur Hilfe zu nehmen. Nach ein paar Versuchen dürfen neue Teams gebildet werden – nun merken vielleicht einige TN, dass es mit jemanden, der gleich gross ist, etwas besser klappt. | | | |  |
| **80 Minuten** | **Aufbruch in ein neues Land**  Das Spiel wird in den Jahrgangsgruppen an unterschiedlichen Orten (z.B. Zelt/Zimmer/Vorzelt/Gruppenräumen) gespielt. Es ist auch möglich (bei einer kleinen Anzahl Lagerkinder), das Spiel mit allen gemeinsam zu spielen und unterschiedliche Gruppen zu bilden (Idee Gruppeneinteilung: Ohne zu sprechen in eine Reihe stehen, geordnet nach dem Geburtstag. Allenfalls Hilfestellungen geben (z.B. Januar ist ganz links). Danach entsprechend der Anzahl Gruppen nummerieren. Bei jeder Gruppe sollte eine Leitungsperson mit dabei sein.  Spielablauf:  Die Leitungsperson erzählt folgendes:  «Stellt euch vor, ihr fährt zusammen mit dem Schiff zu einem neuen Kontinent. Dieser Kontinent ist noch unbewohnt, ihr werdet also als Pioniere kommen und ein neues Land aufbauen. Ihr könnt nun mal schauen, was ihr alles auf die Reise mitnehmen dürft.»  Die Leitungsperson gibt der Kindergruppe den Umschlag mit den Karten und die Kinder können mal schauen, was alles drinsteckt.  Die Leitungsperson erzählt weiter:  «Das Schiff läuft nun aus. Zunächst ist die Reise sehr angenehm. Die Sonne scheint und das Meer ist friedlich. Doch plötzlich kommt ein schwerer Sturm auf und das Schiff schwankt. Schlimmer: Es ist in Gefahr zu sinken! Um das Schiff zu retten, müsst ihr drei eurer Karten über Bord werfen.»  Die Gruppe soll nun entscheiden, was sie aufgeben will. Die Leitungsperson stellt klar, dass die Kinder diese Dinge später nicht wiederbekommen werden und sammelt die Karten, die „über Bord geworfen“ wurden, ein und legen Sie alle auf einen Stapel.  Die Geschichte geht weiter:  «Endlich ist der Sturm vorbei. Alle sind erleichtert. Doch dann verkündet der Wetterbericht, dass ein Hurrikan der Stärke 5 auf das Schiff zusteuert. Wenn ihr den Hurrikan überleben wollt, müsst ihr noch drei Karten über Bord werfen! Nicht vergessen: Nichts wegwerfen, was ihr in dem neuen Land zum Überleben braucht.»  Die Leitungsperson lässt die Kinder wieder diskutieren, sammelt die Karten ein und legt sie auf einen zweiten Stapel.  Die Leitungsperson erzählt weiter:  «Das war knapp! Aber wir sind fast auf unserem neuen Kontinent angekommen. Alle sind sehr gespannt. Aber gerade, als am Horizont Land in Sicht kommt, kracht ein riesiger Wal in das Schiff und reißt ein Loch in die Bordwand. Ihr müsst das Schiff noch leichter machen! Werft noch drei Karten weg.»  Wiederum werden die Karten eingesammelt und auf einen dritten Stapel gelegt.  In einem weiteren Schritt erklärt die Leitungsperson:  «Ihr habts schon geahnt, oder? Die Reise geht beschwerlich weiter. Das Schiff hat nicht mehr viel Diesel und tuckert nur noch ganz langsam vor sich hin. Wenn ihr drei Karten wegwirft, kommt ihr schneller ans Ziel.»  Wiederum werden die Karten eingesammelt und auf einen vierten Stapel gelegt.  Nun verkündet die Leitungsperson:  «Yeah – wir haben endlich den neuen Kontinent erreicht und sind nun bereit, ein neues Land aufzubauen.»  Gemeinsam schaut die Gruppe an, was sie nun auf dem neuen Land zur Verfügung haben. Die Gruppe soll überlegen, ob sie alles haben, das sie brauchen um zu überleben, um aufzuwachsen und gut zu entwickeln? Anschliessend können sie die ausgewählten Kärtchen auf ein Blatt Papier aufkleben. (Falls alle Gruppen gemeinsam gearbeitet haben, können nun die Ergebnisse verglichen werden).  Die Leitungsperson weist darauf hin, dass alle Kärtchen mit den Kinderrechten zu tun haben und dass es wirklich Rechte für Kinder gibt (allenfalls kann man dies noch etwas genauer besprechen).  Im Anschluss werden folgende Fragen besprochen:   * Wer hat entschieden, welche Karten weggeworfen werden? * Überrascht euch das Ergebnis? * Gibt es etwas, dass ihr nun im Nachhinein anders machen würdet? * Habt ihr als Gruppe gemeinsam gearbeitet? * Was könnten wir bei einer nächsten Gruppenaufgabe besser machen?   **Für die letzten 20 Minuten gibt es zwei Varianten:**  Block wurde in Altersgruppe durchgeführt: Gruppe soll ein Plakat gestalten, mit dem (einem) Gruppennamen und einem Gruppenslogan. Die TN dürfen dabei sehr kreativ sein.  Block wurde in gemischten Gruppen durchgeführt: Pullover-Challenge  Ein TN zieht auf Kommando den Pullover an und fasst die Hände des nächsten TN. Die restlichen TN helfen nun den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person überzustreifen ohne dass beide die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft, dass auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekommt? Allenfalls kann das Spiel ein zweites Mal durchgeführt werden, damit der Geschwindigkeits-Rekord gebrochen werden kann. | | | |  |
| 20 Minuten | **Schlussspiel**  Zum Abschluss werden zwei Spiele in der Gruppe gespielt.  Zusammen:  Jeweils 2 TN tun sich zusammen. Zwischen den Zeigefinger wird ein Stift geklemmt. Beide müssen sich nun so durch den Raum bewegen, ohne dass die Stifte herunterfallen. Je besser sich beide koordinieren können und aufeinander reagieren umso kühner können die Aufgaben (z.B. mehr Bewegung reinbringen) werden. Es könnte auch versucht werden mit verbundenen Augen die Aufgaben zu erfüllen.  Schere-Stein-Papier-Challenge:  Die Gruppe steht in einem Kreis, Blick nach innen gerichtet. Gemeinsam wird der Spruch «Schere – Stein – Papier» aufgesagt. Auf das letzte Wort «Papier» zeigen alle TN Schere, Stein oder Papier in die Mitte. Das Ziel ist es, dass der ganze Kreis dasselbe Zeichen zeigen. Dementsprechend schaut man sich kurz im Kreis um, nimmt die Hand wieder hinter den Rücken und beginnt erneut mit «Schere – Stein – Papier». Dies wird so lange wiederholt, bis die ganze Gruppe dasselbe Zeichen zeigt. (Kann als Challenge durchgeführt werden – Welche Gruppe schafft es mit den wenigsten Durchgängen? | | | |  |
|  | | | | | |
| LA: Was sollen die TN in diesem Block erlenen? | | | | | |
|  | | * In der Gruppe kommt man weiter, als allein. * Die TN erfahren, wie ihre Altersgruppe/Spielgruppe zusammen funktioniert. | | | |
| Sicherheits-überlegungen | | * Es gibt keine sicherheitsrelevanten Punkte. | | | |
| Schlechtwetter-variante | | Die Aktivität kann auch bei schlechtem Wetter durchgeführt werden. | | | |