|  |
| --- |
| Lageraktivität (LA 1.1) fäischter Block |
| Zielgruppe(n) | [ ]  Kindersport / [x]  Jugendsport |
| Datum / Zeit / Ort | xx.xx.2019 | xx.xx-xx.xx | Lagerplatz |
| Leitung |  |
| Themenbereich | [ ]  Outdoortechniken [ ]  Sicherheit [ ]  Natur und Umwelt [ ]  Pioniertechnik [ ]  Lagerplatz / Lagerhaus / Umgebung [x]  Prävention und Integration |
| Material / Hilfsmittel | * Gegenstände Kärtchen (pro Gruppe)
 | * Lösung (pro Gruppe)
* 1 Stift pro Person
* Grosser, alter Pulli (pro Gruppe)
 | * Plakat (pro Gruppe)
* Stifte/Plakatfarben
 |
| 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 AufstehenAlle 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** 10‘ 30‘10‘10‘20‘ | Schiffbruch 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:Der Gruppenleiter erklärt die Situation: Ihr segelt zusammen mit einer riesigen Privatjacht, also einer richtig tollen Yacht auf dem offenen Meer. Weit weit draussen, etwa 800 Seemeilen (rund 1500 km) südöstlich von Südafrika, bricht an Bord einen Brand aus. Es herrscht Chaos auf dem Boot, alle laufen wild durcheinander, schreien und wissen nicht was zu tun ist. Nach ein paar Minuten reagiert endlich der Kapitän und sagt was zu tun ist: «Wir müssen in das einzige, kleine Rettungsboot! Damit wir jedoch alle Platz auf dem kleinen Boot haben, können wir nicht alle Gegenstände mitnehmen. Also müssen wir uns entscheiden.»Der Gruppenleiter legt die Gegenstände aus. Die Aufgabe der TN ist es nun, sich zuerst 2-4 Minuten selber Gedanken (einzeln) zu machen und zu entscheiden, was sie als wichtig erachten. Sie sollen sich überlegen, warum sie was mitnehmen wollen. In einem zweiten Schritt muss nun die Gruppe gemeinsam eine Lösung finden. Sie sollen zunächst gemeinsam überlegen, wofür die Gegenstände gut sind und im Anschluss alle Gegenstände in eine Reihenfolge von sehr wichtig – unwichtig legen. Wichtig dabei ist, dass die TN alle mit dem Ergebnis einverstanden sind. Die Gruppenleiter ermutigen zur Diskussion. (Variante: Gruppenleiter sagt mehrmals, dass sie Kärtchen wegwerfen müssen (siehe Kindersport Programm). Der Gruppenleiter erklärt den TN, dass es eine «offizielle» Lösung gibt und erklärt diese. Das Gruppen-Ergebnis wird mit dem Experten-Ergebnis verglichen. Im Anschluss werden folgende Fragen besprochen:* Wer hat entschieden, wo die Gegenstände platziert werden?
* Haben wir 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-ChallengeEin 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** | SchlussspielZum 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 eine sicherheitsrelevanten Punkte.
 |
| Schlechtwetter-variante | Die Aktivität kann auch bei schlechtem Wetter durchgeführt werden.  |